



## Regulamentul de joc

privind pariurile în cotă fixă pentru Agențiile CASA PARIURILOR

---



## Cuprins

CAPITOLUL I Generalități .....	2
CAPITOLUL II Tipuri de pariuri .....	4
CAPITOLUL III Oferta de pariere .....	13
CAPITOLUL IV Procedura de pariere .....	16
CAPITOLUL V Plata mizei și a câștigurilor .....	18
CAPITOLUL VI Cazuri generale de anulare a pariului .....	19
CAPITOLUL VII Reguli privind bonusurile .....	21
CAPITOLUL VIII Utilizarea terminalului de pariere .....	23
CAPITOLUL IX Impozitarea .....	25
CAPITOLUL X Joc responsabil.....	26
CAPITOLUL XI Soluționarea reclamațiilor și litigii .....	28
CAPITOLUL XII Pariuri pe evenimente sportive .....	28
CAPITOLUL XIII Pariuri pe loterii internaționale.....	64
CAPITOLUL XIV Pariuri pe evenimente sportive live .....	66
CAPITOLUL XV Pariuri pe evenimente nonsportive .....	76
CAPITOLUL XVI Pariuri pe curse de câini preinregistrate - la ghiseu.....	77
CAPITOLUL XVII Pariuri pe Virtual Soccer .....	80
CAPITOLUL XVIII Pariuri virtuale pe numere.....	82

## CAPITOLUL I Generalități

### **1.1. Operatorul CASA PARIURILOR**

Operatorul activității de pariuri în cotă fixă este **Hattrick Bet S.R.L.**, înregistrată la Oficiul Registrului Comerțului de pe lângă Tribunalul București sub nr. J40/4605/2015, Cod Unic de Înregistrare („CUI”) 34373098, având sediul social în București Sectorul 3, Splaiul Unirii, Nr. 165, Clădirea TN Offices 2, etaj 5 și etaj 7, conform licenței seria RO3241L001361, emisă de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc la data de 01.07.2015, valabilă până la data 31.06.2025 (*denumită în continuare „CASA PARIURILOR”*).



## 1.2. Scopul documentului

Prezentul Regulament (denumit în continuare “Regulamentul”) stabilește regulile generale ale produselor puse la dispoziție de către **CASA PARIURILOR**.

## 1.3. Opozabilitatea documentului

Regulamentul pentru pariuri în cotă fixă este afișat în punctele de lucru ale **CASA PARIURILOR**, la loc vizibil, jucătorii având obligația să cunoască prevederile acestuia.

**CASA PARIURILOR** are posibilitatea de a completa și modifica prezentul Regulament conform dispozițiilor legale, modificarea fiind opozabilă jucătorilor numai după aprobarea noii versiuni a acestuia de către Oficiul National pentru Jocuri de Noroc.

## 1.4. Consimțământul

Simpla participare la jocurile organizate de **CASA PARIURILOR** reprezintă acceptul necondiționat al jucătorului privind conținutul regulamentului.

## 1.5. Prelucrarea datelor cu caracter personal

**CASA PARIURILOR** este operator de date cu caracter personal și prelucrează datele cu caracter personal ale jucătorilor, conform politicii de confidențialitate, disponibilă în punctele de lucru **CASA PARIURILOR**.

## 1.6. Pariurile în cotă fixă

Pariul în cotă fixă reprezintă jocul de noroc potrivit căruia jucătorul trebuie să indice rezultatele unor evenimente ce urmează să aibă loc fără implicarea **CASA PARIURILOR** sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent; **CASA PARIURILOR** stabilește pe baza unor criterii proprii și aduce la cunoștința jucătorilor cotele de multiplicare a mizei în cazul în care variantele jucate sunt declarate câștigătoare; jucătorul hotărăște în mod independent variantele și evenimentele pe care pariază și valoarea sumei de bani jucată (miza).

## 1.7. Relația contractuală

Participarea la jocul de noroc este permisă numai persoanelor fizice majore și presupune încheierea unui acord între jucător și **CASA PARIURILOR**, acord ce intră în vigoare odată cu eliberarea biletului de joc, document ce atestă dreptul de participare al jucătorului, taxa de participare (miza) achitată efectiv de către jucător, evenimentele selectate, cotele de multiplicare acordate de **CASA PARIURILOR** evenimentelor, câștigul potențial.

## 1.8. Miza

Miza reprezintă prețul (sau taxa de participare) pe care jucătorul este obligat să o plătească înainte de primirea biletului de pariuri cu evenimentele alese de acesta. Miza se multiplică în mod corezpunzător cu valoarea cotei rezultate din evenimentele de pariuri alese de către jucător.



### 1.9. Conținutul biletului de pariere

Biletul de pariere conține denumirea **CASA PARIURILOR**, date referitoare la locul, ziua, ora efectuării biletului, miza, taxa de administrare, suma totală de plată, numărul și tipul pariului, evenimentele propriu-zise, data și ora evenimentului respectiv, cotele pentru fiecare eveniment, cota finală, câștigul eventual maxim, codul de bare și PIN de siguranță (la biletele de tip Live, Greyhound Races și Lucky Six).

### 1.10. Restricționarea accesului în agenții

**CASA PARIURILOR** poate restricționa și/sau interzice accesul oricărui client ce se face responsabil de perturbarea normală a activității în cadrul agențiilor de pariere. În sfera cazurilor de perturbare a activității se înscriu și suspiciunile și tentativele de fraudă (inclusiv intenția jucătorilor de a eluda prevederile legale și ale prezentului regulament), intenția și încălcarea principiilor de funcționare ale jocurilor (inclusiv hazardul prin utilizarea unor formule matematice), precum și insistențele repetate și nejustificate de clarificare a prevederilor legale și/sau ale prezentului regulament, în condițiile existenței unei suficiente clarități a situației reclamate, împiedicând astfel exercitarea atribuțiilor în mod corespunzător de către angajații din agenții.

## CAPITOLUL II Tipuri de pariuri

### 2.1. Tipurile principale de pariuri

**CASA PARIURILOR** oferă jucătorilor posibilitatea de a alege între mai multe tipuri de pariuri, clasificate în: pariuri generale și pariuri speciale.

### 2.2. Pariuri generale

Pariurile generale pot fi utilizate de către participanții la jocurile de noroc pentru toate evenimentele de pariere disponibile în oferta **CASA PARIURILOR**.

Reprezintă pariuri generale următoarele tipuri de pariuri:

- a) Pariul SIMPLU,
- b) Pariul pe combinații (tip SISTEM).

#### 2.2.1. Pariul SIMPLU

Pariul SIMPLU (denumit și pariu cumulativ) este pariul care conține unul sau mai multe evenimente (cu indicarea rezultatelor), iar condiția de acordare a câștigului este ca toate rezultatele indicate de jucător să fie corecte. Câștigul este determinat prin calcularea sumei totale a cotelor pentru evenimentele indicate și înmulțirea acesteia cu miza plătită de jucător.

#### 2.2.2. Pariul pe combinații



Pariul pe combinații (tip sistem) este pariul care permite selectarea mai multor evenimente pe un singur bilet pentru ca jucatorul trebuie să indice corect rezultatele unui număr minim de evenimente, conform sistemului de joc selectat de acesta ( spre exemplu, în cazul unui pariu de tip sistem 16/18, Jucatorul trebuie să indice corect rezultatele a minim 16 evenimente dintre cele 18 evenimente selectate pe bilet); condiția pentru obținerea castigului este ca rezultatele numărului minim de evenimente selectate conform sistemului de joc înscris pe biletul de pariere să fie indicate corect.

Numărul de evenimente de pariu în combinații va fi de maximum 20 evenimente, iar numărul evenimentelor de evenimente "fixe" poate fi între 0-68 evenimente.

Câștigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 500.000 LEI.

Includerea unor evenimente în pariurile pe combinații se realizează de către **CASA PARIURILOR**. **CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a limita introducerea unor evenimente în cadrul pariurilor pe combinații.

Câștigurile se achită după publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor incluse în pariurile pe combinații.

#### 2.2.3 Pariul pe combinații cu evenimente fixe

Pariul pe combinații (tip sistem) este pariul care permite selectarea mai multor evenimente pe un singur bilet pentru ca jucatorul trebuie să indice corect rezultatele unui număr minim de evenimente, între care cele selectate să fie fixe de către acesta, conform sistemului de joc selectat (spre exemplu, în cazul unui pariu de tip sistem 14/16 cu 2 fixe, Jucatorul trebuie să indice corect rezultatele a minim 16 evenimente, între care cele 2 rezultate fixe, dintre cele 18 evenimente selectate pe bilet).

În cazul pariurilor de tip sistem și al pariurilor de tip sistem cu evenimente fixe, câștigul se stabilește după cum urmează:

Se stabilesc cotele fiecărei combinații castigatoare prin înmulțirea cotelor evenimentelor ale caror rezultate au fost indicate corect;

Cota totală se stabilește prin adunarea tuturor cotelor combinațiilor castigatoare;

Cota totală se înmulțește cu miza pusă în joc.

### 2.3. Pariuri speciale

Pariurile speciale sunt de regulă create de mai multe evenimente acumulate într-un singur pariu (ex. Echipa câștigă, jucător marchează, număr de cartonașe/cornere în meci) sau reprezintă un singur eveniment special definit (ex. Jucătorul X va fi transferat la echipa Y până la data de ZZ.LL.AAAA). În cazul în care evenimentul (pariul) se realizează, pariul va fi câștigător, iar în caz contrar va fi pierzător.

Pariurile speciale pot fi plasate pentru prognoșticiuri precum:



Prognosticuri pariuri speciale								
Prognosticuri pariuri speciale	Scor corect	Dă gol/ nu dă gol	Total goluri	Prima repriza	Prima perioadă	A doua repriză	Cartonaș roșu	Cartonaș galben
	Penalty	Prima repriză/ Final de meci	Primul gol marcat	Par/ Impar numar de goluri	In ce repriza se vor marca mai multe goluri	Cine merge mai departe	Prima perioadă	Duel
	Numar total de medalii	Handicap	Clasament final	Primul set	Castigator primul set	Duel – cine va fi mai bun?	Câștigătorul turneului/ campionatului	Castigator in seturi
	În primii opt, În primii doi	În primii trei	Pole position, Duel – cine va fi mai bun?	Primii doi	Primii trei	Par/Impar	Cate numere pare vor fi extrase	Cel mai mic numar extras par
	Sub/ peste suma numerelor extrase	Care suma va fi mai mare - a celor pare sau a celor impare	Vor fi extrase numere de la 1 la 9, etc.					

Exemplele de pariuri speciale sus-menționate nu sunt limitative, acestea includ și alte pariuri speciale definite separat la Capitolele XII – XIV.

#### 2.4. Pariuri speciale - Duelul

Reprezinta acel tip de pariu considerat intre doua ligi, echipe (sau grupuri de echipe) sau marcatori acest duel.

Ca exemplu avem doua echipe specificate de fotbal si avem duel intre ele: este acel tip de pariu in care trebuie indicat care dintre cele doua echipe va inscrie mai multe goluri in meciurile din etapa respectiva. Daca meciurile de baza sunt Real M.- Cadiz si Barcelona -Betis iar duelul (meciul virtual ales ca duel) este Real M.- Barcelona atunci se vor compara golurile marcate de cele doua echipe in meciurile din etapa respectiva: daca Real M. marcheaza mai multe goluri tipul castigator este "1", daca Barcelona marcheaza mai multe goluri tipul castigator este "2" iar daca numarul de goluri este egal tipul castigator este "X".

In mod asemanator pentru



- dueluri goluri marcatori: castigator va fi jucatorul care inscrie mai multe goluri (autogolurile nu sunt luate in considerare)
  - dueluri goluri liga: castigatoare va fi liga in a carei etapa/campionat se inscriu mai multe goluri
- De mentionat ca:
- in cazul in care un meci al echipei aleasa in duel nu se disputa, acest duel va fi de asemenea validat cu cota 1
  - daca un jucator nu este introdus in acel meci de asemenea se valideaza cu cota 1
  - acest duel nu poate fi combinat pe bilet cu niciunul din meciurile de unde au fost alese aceste echipe pentru duel

## 2.5. GATA FĂCUTE

**CASA PARIURILOR** stabilește periodic pariuri compuse din mai multe evenimente ale căror cote vor fi mărite față de oferta curentă. Fiecare dintre evenimentele care aparțin pariului compus trebuie să fie câștigător pentru ca pariul compus din aceste evenimente să fie câștigător.

**CASA PARIURILOR** va indica la ce evenimente din ofertă face referire fiecare pariu compus. Dacă aceste informații lipsesc, se consideră că se referă la evenimentele care se desfășoară în ziua curentă sau se consideră că sunt suficient de clar definite pentru a nu fi nevoie de informații suplimentare.

Dacă fac referire la un singur sport, pariurile “GATA FĂCUTE” se vor regăsi într-o secțiune dedicată acelui sport: Fotbal, Tenis, Baschet, Handbal, Hochei pe gheață, Volei, și altele.

Dacă fac referire la evenimente din mai multe sporturi, pariurile “GATA FĂCUTE” se vor regăsi în secțiunea “Mixt”.

**CASA PARIURILOR** poate defini pariuri GATA FĂCUTE și în alte secțiuni care să reflecte natura pariurilor, cum ar fi, dar fără a ne limita la: “Marcatori Fotbal”, “Marcatori Handbal”, “Divertisment”, “Gala Premiilor Oscar”, “Politica”, “Turul Franței” ș.a.m.d..

Pariurile GATA FĂCUTE se pot juca doar solo pe bilet (nu se pot combina cu niciun alt eveniment).

Ora limită de pariere va fi ora de începere a primului eveniment care compune pariul “GATA FĂCUT”, însă **CASA PARIURILOR** poate lua în calcul limitarea parierii pe anumite evenimente mai devreme de această oră, afișând o altă oră limită care să preceadă începutul tuturor evenimentelor care compun pariul “GATA FĂCUT”. Orice pariu plasat după începerea oricărui eveniment din componența pariului “GATA FĂCUT” (împrejurări neobișnuite sau erori de stabilire a orei limită) va duce la anularea întregului pariu.

### 2.5.1. Fotbal

Dacă un eveniment din cadrul pariului “GATA FĂCUT” este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la “masa verde”, întregul pariu “GATA FĂCUT” va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele reprize de prelungiri și/sau de loviturile de departajare.



Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

#### **2.5.5. Tenis**

Dacă un eveniment din cadrul pariului “GATA FĂCUT” se încheie prin abandon sau nu se mai dispută, întreg pariul “GATA FĂCUT” va primi cotă 1.00. Pentru meciurile reprogramate pentru următoarele zile se așteaptă jucarea acestora până la finalul competiției din care fac parte. Dacă turneul este declarat încheiat fără disputarea meciurilor respective, pariurile “GATA FĂCUTE” vor fi anulate.

Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate sau abandonate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii/abandonului.

#### **2.5.3. Baschet**

Dacă un eveniment din cadrul pariului “GATA FĂCUT” este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la “masa verde”, întregul pariu “GATA FĂCUT” va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele prelungiri (overtime). Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

#### **2.5.4. Handbal**

Dacă un eveniment din cadrul pariului “GATA FĂCUT” este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la “masa verde”, întregul pariu “GATA FĂCUT” va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele reprize de prelungiri și/sau aruncări de la 7 metri de departajare.

Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

#### **2.5.5. Hochei pe gheață**

Dacă un eveniment din cadrul pariului “GATA FĂCUT” este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la “masa verde”, întregul pariu “GATA FĂCUT” va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele reprize de prelungiri (overtime) și/sau de loviturile de departajare.

Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

#### **2.5.6. Volei**

Dacă un eveniment din cadrul pariului “GATA FĂCUT” este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la “masa verde”, întregul pariu “GATA FĂCUT” va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de un eventual set de aur.

Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

#### **2.5.7. Formula 1**

Dacă evenimentul/evenimentele la care face referire pariul “GATA FĂCUT” este anulat și nu are loc până la finalul următoarei zile, pariul “GATA FĂCUT” va fi validat cu cotă 1.00.





Pentru pariurile referitoare la piloți se va acorda cotă 1.00 întregului pariu “GATA FĂCUT” dacă un pilot la care face referire pariul nu ia startul în cursă/eventiment.

Pentru pariurile referitoare la constructori (mașini), se va acorda cotă 1.00 întregului pariu “GATA FĂCUT” dacă respectivul constructor la care face referire pariul nu ia startul în cursă/eventiment cu niciun pilot.

#### **2.5.8. Marcatori Fotbal**

Dacă unul dintre marcatorii din cadrul pariului “GATA FĂCUT” nu va evolua în timpul regulamentar al meciului descris, întregul pariu “GATA FĂCUT” va fi validat cu cotă 1.00.

Golurile marcate în reprizele de prelungiri și/sau la loviturile de departajare nu se iau în considerare, dacă nu este menționat altfel.

#### **2.5.9. Marcatori Handbal**

Dacă unul dintre marcatorii din cadrul pariului “GATA FĂCUT” nu va evolua în timpul regulamentar al meciului descris, întregul pariu “GATA FĂCUT” va fi validat cu cotă 1.00.

Golurile marcate în reprizele de prelungiri și/sau la aruncările de departajare nu se iau în considerare, dacă nu este menționat altfel.

#### **2.5.10. Mixt**

Dacă pariurile care compun pariul “GATA FĂCUT” fac referire la mai multe sporturi, acestea se vor regăsi în această secțiune, urmând ca fiecare pariu să se supună în mod individual regulilor sportului la care se referă.

#### **2.5.11. Divertisment**

Dacă evenimentul/eventimentele la care face referire pariul “GATA FĂCUT” este anulat și nu are loc până la finalul următoarei zile, pariul “GATA FĂCUT” va fi validat cu cotă 1.00.

#### **2.5.12. Eveniment**

Pot fi propuse și pariuri pe anumite evenimente, cum ar fi, dar fără a ne limita la: Alegeri prezidențiale, Turul Franței, trageri la sorți, festivaluri, examene naționale, economie, competiții non-sportive. Pentru validare, după caz, vor fi luate în considerare site-uri/pagini oficiale, anunțuri oficiale, agenții de media, instituții acreditate, transmisiuni video.

#### **2.5.13. Loto**

Pot fi propuse pariuri pe evenimente referitoare la extragerile loteriilor internaționale, cum ar fi, dar fără a ne limita la: “Numărul X va fi extras la ambele extrageri ale Loteriei Y din ziua Z”, “Cel mai mic număr extras la loteria X în data Y va fi Z”, “Vor fi extrase împreună numerele A, B, C, D, E, F la cel puțin o extragere a loteriei X în ziua Y”.



## 2.6. 3 pe Zi

### 2.6.1. FOTBAL

**CASA PARIURILOR** poate propune în această secțiune pentru 3 echipe de fotbal din oferta zilei respective următoarele tipuri de pariuri, cu două opțiuni câștigătoare:

- Echipa câștigă sau conduce la 2 goluri: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă echipa conduce în timpul meciului cu două goluri diferență, indiferent cât se termină meciul.
- Echipa câștigă sau ratează un penalty: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă ratează un penalti oricând și la orice scor în timpul meciului (timp regulamentar), indiferent cât se termină meciul (nu se iau în calcul penalty-urile ratate care se repetă).
- Echipa câștigă sau conduce la finalul minutului 90: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă echipa conduce la finalul minutului 90 și primește gol/goluri în prelungirile reprizei secunde, indiferent cât se termină meciul.
- Echipa câștigă sau marchează un autogol: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă echipa înscrie un autogol oricând și la orice scor în timpul meciului (timp regulamentar), indiferent cât se termină meciul.
- Echipa câștigă sau primește cartonaș roșu: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă un jucător al echipei primește un cartonaș roșu în timpul meciului (timp regulamentar), indiferent cât se termină meciul. Nu se iau în considerare cartonașele jucătorilor care nu au evoluat în meci și nici cartonașele arătate după fluierul final al jocului.
- Echipa câștigă sau va fi egalată de 2 ori: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă echipa conduce de două ori în decursul meciului și este egalată de două ori (timp regulamentar), indiferent cât se termină meciul.
- Echipa câștigă sau lovește bara de 2 ori: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă echipa expediază 2 șuturi în bară în decursul meciului (timp regulamentar), indiferent cât se termină meciul. Situațiile în care mingea lovește de mai multe ori bara în urma unui singur șut se contabilizează ca un singur șut în bară.
- Echipa câștigă sau marchează direct din lovitură liberă: Pariul este câștigător dacă echipa câștigă meciul în timp regulamentar, dar și dacă echipa marchează un gol cu un șut direct din lovitură liberă (timp regulamentar). Loviturile de la 11 metri (penalty-urile) nu se iau în considerare ca lovituri libere.

**CASA PARIURILOR** poate limita oricând pariarea pe aceste opțiuni.



### 2.6.2. TENIS

**CASA PARIURILOR** poate propune în această secțiune pentru 3 jucători/jucătoare de tenis din oferta zilei respective următoarele tipuri de pariuri, cu două opțiuni câștigătoare:

- Câștigă sau reușește "X" ași: Pariul este câștigător dacă jucătorul câștigă meciul, dar și dacă acesta servește cel puțin numărul indicat de ași în meci.
- Câștigă sau comite "X" double greșeli: Pariul este câștigător dacă jucătorul câștigă meciul, dar și dacă acesta comite cel puțin numărul indicat de duble greșeli în meci.
- Câștigă sau ratează 2 mingi de meci: Pariul este câștigător dacă jucătorul câștigă meciul, dar și dacă acesta ratează 2 mingi de meci, indiferent cum se termină meciul.

**CASA PARIURILOR** poate limita oricând parierea pe aceste opțiuni.

### 2.7. CÂT CASA

**CÂT CASA** reprezintă un câștig suplimentar sub formă de procent de multiplicare al cotei pentru pariurile sportive de tip SIMPLU cu mai multe selecții. Acest câștig suplimentar poate fi acordat în biletele de pariere ce conțin cel puțin 3 evenimente, iar procentul de multiplicare al cotei se acordă în funcție de numărul de evenimente după cum urmează:

Acest câștig suplimentar este minimă de 1,25 per eveniment. Biletul de pariere conține și evenimente cu cote mai mică de 1,25, câștigul va fi calculat pe baza cotelor pentru evenimentele eligibile.

Utilizarea **CÂT CASA** cu opțiuni de cashout sau cu alte oferte cu cote este permisă.

**CÂT CASA** nu se ia în calcul în calculul câștigurilor pentru bilete care conțin Oferta Plus sau Meciul Zilei, destinat a fi acordat doar pe evenimente unde toate selecțiile sunt câștigătoare.

Suma maximă ce poate fi acordată de **CASA** este de 250.000 lei per bilet.

Număr evenimente	%	Număr evenimente	%
3	4%	13	40%
4	6%	14	50%
5	8%	15	60%
6	10%	16	60%
7	12%	17	60%
8	15%	18	60%
9	20%	19	60%
10	25%	20	100%
11	30%	20+	100%
12	35%		

**CÂT CASA** este disponibil în aceleași condiții și la terminalele de pariere, cu mențiunea că nu se ia în calcul la acordarea câștigurilor pentru bilete care conțin Oferta TOP și Meciul Zilei.



## 2.8. Meciul Zilei

CASA PARIURILOR stabilește zilnic o listă cu evenimente ale căror cote vor fi mărite, față de oferta curentă. Evenimentele încadrate în lista Meciul Zilei se pot combina între ele, inclusiv cu cele de la Oferta Plus.

Exemplu Meciul zilei – evenimentul nr. 101 din oferta: Echipa 1– Echipa 2	
Cote normale eveniment din Oferta de pariare	1 (1.40), X (4.00), 2 (7.00)
Cote mărite Meciul Zilei	1 (1.50), X (4.50), 2 (9.00)

## 2.9. Oferta Plus

2.9.1 Este o cotă mărită acordată anumitor evenimente. CASA PARIURILOR stabilește zilnic o listă cu evenimente ale căror cote pentru favoriți (F+) vor fi mărite, clientul fiind obligat să adauge între minim 3 și maxim 20 evenimente a căror cotă să fie mai mare sau egală cu 1.10.

Exemplu Oferta Plus – evenimentul nr. 100 din ofertă: Echipa 1 – Echipa 2	
Cote normale eveniment din Oferta de pariare	1 (1.30), X (1.50), 2 (6.50)
Cotă aplicabilă Oferta Plus pentru pariu 1, ce include între 4 și 7 evenimente adiționale	1 (1.40), X (1.50), 2 (6.50)
Cotă aplicabilă Oferta Plus pentru pariu 1, ce include între 8 și 11 evenimente adiționale	1 (1.50), X (1.50), 2 (6.50)
Cotă aplicabilă Oferta Plus pentru pariu 1, ce include peste 12 evenimente adiționale	1 (1.60), X (1.50), 2 (6.50)

2.9.2 Oferta Plus nu se combină cu meciul de bază, poate fi doar un astfel de eveniment pe Bilet și nu se poate combina cu alte tipuri de pariuri cu multiplicare de cotă sau bonusuri.

## 2.10. CASA 9

CASA PARIURILOR stabilește periodic o listă de 9 meciuri de fotbal, prestabilite în Oferta de Pariere, ale căror cote vor fi mărite față de oferta curentă. Opțiunile de pariare sunt : sub 2.5 goluri / peste 2.5 goluri și cotă fixă pentru fiecare eveniment.

Se acceptă doar bilete tip SIMPLU. Cele 9 evenimente propuse se pot juca doar împreună și nu pot fi combinate cu alte evenimente din ofertă.

În cazul suspendării, întreruperii sau anulării unui eveniment din CASA 9 se aplică regulile generale de validare din fotbal pentru acel eveniment.



Dacă au fost acceptate pariuri după ora de începere a oricărui eveniment din CASA 9, toate cele 9 evenimente vor fi anulate pentru pariurile respective și miza va fi restituită. Ne rezervăm dreptul de a limita parierea pe anumite variante ale jocului, temporar sau definitiv.

## 2.11. Pariul Șansă SUPREM

**Pariul ȘANSĂ SUPREM** este un câștig care se acordă pe mai multe niveluri pentru biletele de tip MULTIPLU pre-meci plasate în anumite condiții, atunci când pe bilet se regăsește la momentul finalizării tuturor evenimentelor un singur eveniment pierdut. Biletele de tipul SISTEM (COMBINAT) și DOMINO nu beneficiază de acest câștig.

Biletele emise la Terminalul de pariere, precum și cele care conțin Meciul Zilei sau Oferta Plus nu beneficiază de **Pariul ȘANSĂ SUPREM**.

Cele 5 niveluri:

**ȘANSĂ 7** – nivelul **Pariului Șansă Suprem** care acordă **7%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **7** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.50 fiecare. Din calculul valorii **Pariului Șansă Suprem** se exclude extracâștigul “Cât Casa”.

**ȘANSĂ 8** – nivelul **Pariului Șansă Suprem** care acordă **8%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **8** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.45 fiecare. Din calculul valorii **Pariului Șansă Suprem** se exclude extracâștigul “Cât Casa”.

**ȘANSĂ 9** – nivelul **Pariului Șansă Suprem** care acordă **9%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **9** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.40 fiecare. Din calculul valorii **Pariului Șansă Suprem** se exclude extracâștigul “Cât Casa”.

**ȘANSĂ 10** – nivelul **Pariului Șansă Suprem** care acordă **10%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **10** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.35 fiecare. Din calculul valorii **Pariului Șansă Suprem** se exclude extracâștigul “Cât Casa”.

**ȘANSĂ 11** – nivelul **Pariului Șansă Suprem** care acordă **11%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **11** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.30 fiecare. Din calculul valorii **Pariului Șansă Suprem** se exclude extracâștigul “Cât Casa”.

## **CAPITOLUL III Oferta de pariere**

### **3.1. Evenimente de pariere**

**CASA PARIURILOR** poate pune la dispoziția jucătorilor următoarele categorii de evenimente sportive: fotbal, fotbal pe plaja, fotbal de sala, baschet, handbal, hochei, hochei pe iarba, tenis, baseball, fotbal american, snooker, darts, volei, polo, Formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, rugby, sporturi de iarna, curse de automobile și de motociclete, bandy, fotbal australian, volei pe plaja, crichet, in-line hochei, tenis de masa, sah, curling, bowls, badminton, etc.



De asemenea, **CASA PARIURILOR** poate pune la dispoziția jucătorilor pariuri ce nu sunt legate de evenimente sportive, cu titlu de exemplu, dar fără a ne limita la: : Oscar și alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri și emisiuni TV de muzică, reality shows TV, loterii internaționale, politica, financiare, pariuri virtuale.

### 3.2. Oferta de pariere

**CASA PARIURILOR** acceptă pariuri pentru evenimentele publicate în lista de pariuri (“Oferta de pariere”). Fiecare eveniment de pariere afișat în Oferta de Pariere va avea atribuit un coeficient de multiplicare (denumit în continuare “Cota”), pe care îl stabilește **CASA PARIURILOR**.

### 3.3. Afișarea ofertei de pariere

**CASA PARIURILOR** va afișa în fiecare punct de lucru oferta de pariuri. Oferta de pariuri conține cel puțin următoarele date:

- a) data și ora la care este programat evenimentul, acesta fiind, aproximativ, și termenul până când se poate efectua pariul. Data și ora la care este programat evenimentul sunt anunțate de către Organizatorii competițiilor;
- b) numărul (codul) și categoria evenimentului;
- c) valoarea Cotei pentru fiecare eveniment.

### 3.4. Cota evenimentului

Valoarea cotei pentru fiecare eveniment este hotărâtă de către **CASA PARIURILOR** pe baza unor criterii proprii.

**CASA PARIURILOR** 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.

### 3.5. Determinarea valorii câștigului

Valoarea câștigului pentru un Bilet se calculează prin înmulțirea Cotelor de pe Bilet cu valoarea mizei. În cazul greșelilor aparute la tipărirea ofertei sau la schimbările ulterioare, **CASA PARIURILOR** va lua în considerare datele înscrise în sistemul electronic centralizat.

### 3.6. Datele din oferta de pariuri

Datele cuprinse în Oferta de pariuri au caracter informativ, **CASA PARIURILOR** luând în calcul datele înscrise pe suportul electronic propriu. În cazul unor greșeli sau schimbări de pe lista de pariuri, **CASA PARIURILOR** va lua în considerare datele din momentul realizării pariului.

### 3.7. Abrevierile din oferta

În situația în care, datorită dificultăților tehnice intervine imposibilitatea de a afișa numele complet al concurenților (de ex. numele concurenților la meciurile de tenis, numele cluburilor și altele), **CASA PARIURILOR** poate abrevia numele concurenților. Erorile materiale precum tipărirea numelui



competiției sau al concurenților în mod greșit (de exemplu: Steaua - Steaa), dacă nu afectează esența pariurilor, nu vor fi luate în considerare.

Dacă eroarea este de așa natură încât aceasta afectează înțelegerea pariurilor, respectivele pariuri vor fi anulate, iar cota acordată va fi 1.00 (de exemplu: în loc de Manchester City este scris Manchester UTD, etc.).

### **3.8. Erori materiale cu privire la evenimente**

Dacă rezultatul unui singur eveniment de pe biletul de pariere este realizat printr-un simplu nu a fost indicat corect, automat, biletul este declarat necâștigător. Câștigul înscris pe bilet de pariere nu va depăși câștigul maxim ce a fost stabilit de către **CASA PARIURILOR**.

### **3.9. Dublarea evenimentului de pariere pe biletul de pariere**

În cazul în care un eveniment din oferta este acceptat de 2 sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (spre exemplu, meci identic cu 2 numere diferite de ordine) sau prin introducerea incorectă a datelor în program, **CASA PARIURILOR** va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celalalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1.00.

### **3.10. Acceptarea pariurilor identice**

**CASA PARIURILOR** este îndreptățită să nu accepte pariurile identice de la același jucător ori de la același grup de jucători, de a solicita diminuarea mizei astfel încât să nu fie depășit câștigul maxim prevăzut de Regulament ori, dacă a acceptat pariuri identice, să limiteze câștigurile aferente tuturor acestor bilete de pariere la plafonul câștigului maxim admis de **CASA PARIURILOR**, conform Regulamentului.

### **3.11. Acceptarea pariurilor în condiții extraordinare**

În situația unor împrejurări externe, imprevizibile, **CASA PARIURILOR** nu va accepta plasarea unor pariuri de către jucători. Prin urmare, orice sesizare și/ sau notificare și/ sau reclamație din partea jucătorilor cu privire la această situație va fi respinsă de **CASA PARIURILOR** ca fiind neîntemeiată. În acest caz, jucătorii nu vor fi îndreptățiți la primirea unor despăgubiri, în afara cazului în care Regulamentul prevede o astfel de situație excepțională.

### **3.12. Erori din pariuri pe evenimente derivate**

În cazul în care un eveniment din Oferta de pariere este acceptat pe biletul de pariere împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment sau evenimentele derivate între ele (ex: meci de baza cu prima repriza, a doua repriza, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriza/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap sau scor corect, etc.) din cauza unor greșeli evidente de tehnoredactare prin introducerea incorectă a datelor în program, **CASA PARIURILOR** va acorda tuturor evenimentelor de pe biletul respectiv cota 1.00.



### **3.13. Erori de tipărire a Ofertei sau Biletelor de pariere**

În cazul greșelilor apărute în tipărirea listelor, biletelor de pariere sau greșelilor evidente de tehnoredactare aparute prin introducerea incorectă a datelor în calculator, **CASA PARIURILOR** are dreptul să anuleze aceste pariuri și să acorde cota 1.

### **3.14. Numărul de pariuri posibile**

Numarul de evenimente inscrise pe biletul de pariere este maxim 70 pentru pariurile plasate la ghiseu pe evenimente sportive neincepute si 32 la terminalele de pariere.

### **3.15. Limitarea numărului de pariuri**

Acceptarea biletelor de pariere este în responsabilitatea **CASA PARIURILOR**, însă, prin excepție de la art. 3.14, **CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a refuza sau de a limita orice pariu sau miză pe care un jucator dorește să îl plaseze pentru a evita speculațiile sau pariurile sigure sau orice împrajurare ce poate duce la obținerea de câștiguri sigure fără elemente de hazard.

### **3.16. Determinarea perioadei de acceptare a pariurilor pe evenimente**

**CASA PARIURILOR** decide momentul în care incepe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar și încetarea efectuării de pariuri pe evenimentul respectiv. Informațiile relevante vor fi afișate pe panourile din punctele de pariere sau anuntate pe teletext, internet ori alte surse media.

### **3.17. Clarificări privind oferta de pariere**

În măsura în care jucatorul are neclarități privind Oferta de Pariere (cu titlu de exemplu: denumiri asemănătoare, abrevieri, mecanism joc), acesta trebuie să solicite clarificări de la reprezentanții **CASA PARIURILOR** înainte de plasarea unui pariu. Orice sesizare și/ sau notificare și/ sau reclamație din partea jucatorilor cu privire la datele cuprinse în Oferta de pariere va fi respinsă de **CASA PARIURILOR** ca fiind neîntemeiată.

## **CAPITOLUL IV Procedura de pariere**

### **4.1. Etapele pariului**

Procedura de pariere prin intermediul agențiilor **CASA PARIURILOR** cuprinde 3 (trei) etape distincte:

- a) Înregistrarea biletului de pariere,
- b) Certificarea și omologarea câștingului,
- c) Validarea rezultatului și plata câștigurilor.

### **4.2. Înregistrarea biletului de pariere (generalitate)**

Înregistrarea biletului de pariere reprezintă momentul în care participantul alege evenimentele de pariuri pe care dorește să le parieze, cere realizarea biletului de pariere în agenție, plătește miza pentru biletul respective și primește biletul ca dovadă pentru înregistrarea a pariului.





#### 4.3. Înregistrarea biletului de pariere prin intermediul casieriei

**CASA PARIURILOR** oferă jucătorilor posibilitatea de înregistrare a pariurilor prin intermediul casieriei. Angajații **CASA PARIURILOR** din punctele de lucru înregistrează în sistemul electronic centralizat evenimentul (evenimentele) de pariere alese de jucător, tipul de pariu și miza oferită de jucător. Prin intermediul sistemului electronic se verifică datele înscrise în oferta de pariere și în regulamentul de joc.

După ce biletul de pariere este înregistrat, jucătorul este îndreptățit să primească forma tipărită ca dovadă a realizării pariului.

#### 4.4. Înregistrarea biletului de pariere prin intermediul terminalului de pariere

**CASA PARIURILOR** oferă jucătorilor posibilitatea de înregistrare a pariurilor prin intermediul unui terminal electronic de pariere. Jucătorul poate selecta prin intermediul terminalului evenimentul (evenimentele) de pariere ales și tipul de pariu. Prin intermediul sistemului electronic se verifică datele înscrise în oferta de pariere și în regulamentul de joc.

Depunerea sumelor de bani în vederea stabilirii mizei biletului de pariere se realizează direct de către jucător prin intermediul acceptatorului de bancnote disponibil prin terminalul de pariere.

După ce biletul de pariere este înregistrat, jucătorul este îndreptățit să primească forma tipărită ca dovadă a realizării pariului.

Descrierea amănunțită a modului de funcționare a terminalului de pariere este descrisă în Capitolul VIII.

#### 4.5. Erorile privind înregistrarea unui bilet de pariere

Jucătorul înțelege și acceptă că vor fi realizate sau acceptate bilete de pariere în măsura în care nu există neconformități sau erori în privința înregistrării biletului în sistem.

#### 4.6. Anularea biletului de pariuri de către jucător

În cazul în care constată că pe biletul de pariere emis de **CASA PARIURILOR** nu au fost înregistrate datele conform solicitării sale, Jucătorul poate solicita stornarea biletului, în termen de maxim 10 minute de la momentul emiterii acestuia, cu condiția ca nici unul din evenimentele de pe bilet să nu fi început. Biletele emise la terminalul de pariere sau cele continuând evenimente pentru care este permisă parierea live (pariuri live) nu pot fi anulate sau stornate.

#### 4.7. Certificarea rezultatelor

**CASA PARIURILOR** se asigură că va înregistra în sistemul electronic centralizator rezultatele evenimentelor pe baza cărora se vor valida rezultatele pariurilor înregistrate, după anunțarea oficială a rezultatului evenimentelor, conform regulilor precizate în prezentul regulament.



În măsura în care este posibil, **CASA PARIURILOR** va afișa situațiile prevăzute în regulament, referitoare la evenimentele de pariere ce vor fi anulate sau nule.

#### **4.8. Omologarea câștigurilor**

În baza rezultatelor oficiale înregistrate de **CASA PARIURILOR**, sistemul electronic centralizator omologhează automat biletele câștigătoare și valoarea câștigurilor.

#### **4.9. Validarea câștigurilor**

Pentru validarea câștigului jucatorul trebuie să prezinte în unul dintre punctele de lucru **CASA PARIURILOR** biletul de pariere considerat câștigător în cel mult 30 (treizeci) de zile calendaristice, calculate începând de la data anunțării rezultatelor oficiale.

Jucatorul trebuie să pună la dispoziția angajatului din agenția **CASA PARIURILOR** biletul de pariere original, intact, fără deteriorări (de exemplu, biletele de pariere șterse, pătate, rupte, șifonate nu vor fi acceptate).

Biletul de pariere este pus la dispoziție de către jucator și este verificat de angajatul din agențiile **CASA PARIURILOR**, în sistemul electronic centralizat **CASA PARIURILOR**, pe baza numărului unic de înregistrare al biletului.

Dacă biletul prezentat apare ca fiind omologat de sistemul electronic și nu s-a depășit termenul de încasare a câștigului prevăzut în regulamentul de joc, **CASA PARIURILOR** va acorda câștigul aferent.

Biletele emise sub forma de copie (duplicat) sunt folosite doar pentru uzul intern și nu vor fi acceptate la plata câștigurilor.

### **CAPITOLUL V Plata mizei și a câștigurilor**

#### **5.1. Locul plății câștigurilor**

Plata câștigurilor către participanții la joc se realizează pe teritoriul României în punctele de lucru **CASA PARIURILOR**. Începând cu momentul înregistrării rezultatelor oficiale și al omologării câștigurilor de către **CASA PARIURILOR** în sistemul electronic central al acestuia.

#### **5.2. Termenul pentru plata câștigului**

**CASA PARIURILOR** se obligă să platească câștigurile în maximum 3 (trei) zile lucratoare de la data validării și solicitării câștigurilor. În cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților, în numerar, în oricare dintre punctele de lucru **CASA PARIURILOR**, plata câștigurilor neachitate urmând a se efectua în următoarele 3 (trei) zile lucratoare.

5.2.1 **CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a plăti prin transfer bancar câștigurile. În acest caz participantul la joc este obligat să pună la dispoziția **CASA PARIURILOR** un extras de cont bancar pentru indicarea contului IBAN pentru care este titular de cont.



### 5.3. Câștigul maxim acordat

**CASA PARIURILOR** acordă un câștig maxim pentru biletele care conțin pariuri ce nu va depăși suma de 500.000 LEI, indiferent de tipul pariului.

Câștigul maxim pentru biletele care conțin pariuri în cotă fixă nu va putea depăși, inclusiv prin bonusurile acordate pe bilet, suma de 500.000 Lei per bilet de joc, pentru orice produs pus la dispoziție de **CASA PARIURILOR**. Biletele duplicate, respectiv biletele de pariuri care conțin strict aceleași evenimente și pronosticuri, sunt permise de **CASA PARIURILOR**, dar, în cazul în care câștigul cumulat al tuturor biletelor duplicate la nivelul **CASA PARIURILOR** este mai mare decât câștigul maxim, atunci **CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a plăti câștigul maxim defalcate la numărul de bilete duplicate.

### 5.4. Depășirea câștigului maxim acordat

În cazul în care câștigul eventual al unui bilet depășește câștigul maxim acordat, câștigul va fi redus la valoarea maximă admisă de **CASA PARIURILOR**, conform regulamentului.

### 5.5. Limitele de miză

**CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și/sau evenimentului.

### 5.6. Taxa de administrare

La momentul încasării taxei de participare (mizei), **CASA PARIURILOR** percepe o taxă de administrare în cuantum de 5%. Taxa este inclusă în totalul sumei încasate. **CASA PARIURILOR** poate elimina achitarea taxei de către participanții la joc pentru anumite tipuri de pariuri.

Eliminarea taxei de participare nu presupune achitarea unor taxe sau cheltuieli suplimentare pentru jucatori, aceasta din urma fiind suportata de catre **CASA PARIURILOR**.

### 5.7. Procentajul de câștiguri din totalul încasărilor

Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute poate fi de minim 60% calculat pentru perioada de valabilitate a autorizației. Dacă nu se atinge nivelul minim de câștiguri, Biletele câștigătoare vor participa la o acțiune publicitară cu premii în conformitate cu prevederile legale în vigoare. Organizarea acțiunii publicitare va fi adusă la cunoștința clienților prin afișarea în incinta punctelor de lucru a tuturor informațiilor necesare.

## **CAPITOLUL VI Cazuri generale de anulare a pariului**

### 6.1. Anularea pariului

**CASA PARIURILOR** consideră nule pariurile plasate de jucători și care se încadrează în situațiile definite în baza prezentului regulament.



## 6.2. Efectele anulării pariului

Prin efectul anulării pariului **CASA PARIURILOR** poate să nu recunoască plasarea unui pariu. Pentru pariurile anulate jucatorul are dreptul de a primi valoarea mizei jucate (se acordă cotă 1 pentru biletul de pariere).

## 6.3. Cazuri de anulare a pariului

6.3.1. Dacă un eveniment este contramandat, amânat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat din minutul întreruperii până la finalul următoarei zile, pariul pentru respectivul eveniment este considerat nul.

6.3.2. Dacă evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cotele jucate.

6.3.3. Prin excepție de la prevederile art. 6.3.1., **CASA PARIURILOR** nu va considera evenimentele nule în următoarele cazuri:

- a) Pariul a fost plasat pentru o parte sau un element din evenimentul de pariere care s-a încheiat înainte de întreruperea evenimentului (prima repriză, primul sfert, prima perioadă, primul set).
- b) Golurile, punctele echipelor sau jucătorilor au fost realizate corespunzător biletului de pariere respective înainte de întreruperea evenimentului.
- c) Prognostic marcator gol, dacă echipa gazdă/oaspete a marcat înainte de întreruperea evenimentului.
- d) Pariuri pe numărul de goluri înscrise, dacă pronosticul a fost realizat înainte de întreruperea evenimentului.
- e) În cazul pariurilor speciale de tip „Cine merge mai departe“ sau „Cine câștiga cupa?“, etc. și, în general, al pariurilor pe termen lung se așteapta până la redisputarea evenimentului respectiv. În cazul acestor pariuri **CASA PARIURILOR** poate ține cont, uneori, și de deciziile luate la comisiile de specialitate.

6.3.4. Dacă evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cotele jucate.

6.3.5. În cazul în care **CASA PARIURILOR** încasează plata biletului după începutul sau după sfârșitul unui eveniment (eveniment a cărei schimbare de oră a fost aflată ulterior momentului în care s-a acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) și se consideră anulat.

6.3.6. În situația în care, din motive neimputabile **CASA PARIURILOR**, ora oficială de începere a evenimentului este diferită de cea printată pe bilet, acest fapt nu îndreptățește jucatorul să obțină anularea pariului pentru evenimentul respectiv.

6.3.7. În cazul în care echipa (sau concurentul) abandonează înainte de începerea unui eveniment (turneu, competiție), pariurile referitoare la clasare sau la câștigătorul competiției sunt considerate nule.

6.3.8. Se consideră nul evenimentul definit în mod eronat sau evenimentul care prezintă erori de tipărire pe bilet. În cazul în care rezultatul este omologat în mod eronat, **CASA PARIURILOR** poate realiza reomologarea rezultatului, însă toate evenimentele omologate anterior acestei acțiuni vor fi considerate valabile. Contestațiile cu privire la acest aspect sunt acceptate numai în baza biletului de pariere.

6.3.9. Vor fi considerate nule evenimentele acceptate de două sau mai mult ori pe același bilet de pariere (de exemplu: meciuri identice cu numere diferite de ordine). **CASA PARIURILOR** va



proceda la validarea biletului cu numărul de ordine descrescător (primul eveniment din sistem), iar evenimentele duplicate vor fi nule.

- 6.3.10. Dacă un eveniment disponibil în oferta de pariere este acceptat împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment sau evenimente derivate între ele (de exemplu meci de baza cu prima repriză, a doua repriză, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriză/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap cu scor corect etc.) din cauza unor erori evidente prin introducerea incorectă a datelor în program, **CASA PARIURILOR** va considera toate pariurile pe evenimentele respective ca fiind nule. **CASA PARIURILOR** poate oferi și posibilitatea parierii unor evenimente ce derivă din același eveniment (număr cartonase galbene, număr cornere, număr schimbări, minute de prelungire), între ele și cu evenimentul în sine. Acest lucru va fi anunțat în oferta.
- 6.3.11. În măsura în care nu există sau nu sunt comunicate rezultate oficiale pentru unele pariuri speciale din cadrul anumitor evenimente (de exemplu, număr de cornere, primul corner, lovitura de început, etc.) **CASA PARIURILOR** va considera acesta ca fiind pariuri nule.

#### 6.4. Rezultate viciate

**CASA PARIURILOR** va anula toate castigurile dacă există dovezi emise de organele abilitate că rezultatele unor competiții au fost viciate.

#### 6.5. Falsificarea biletelor

Falsificarea biletelor atrage după sine anularea castigului și pedeapsa corespunzătoare conform dispozițiilor legale în vigoare.

## CAPITOLUL VII Reguli privind bonusurile

### 7.1. Tipuri de bonusuri

**CASA PARIURILOR** poate decide acordarea unor castiguri suplimentare (denumite în continuare Bonusuri) pentru anumite categorii de evenimente, pentru anumite tipuri de pariuri, pentru biletele de pariere înregistrate într-o anumită perioadă sau care îndeplinesc criteriile stabilite de **CASA PARIURILOR**.

Condițiile de acordare a Bonusurilor, valoarea acestora, precum și perioada de valabilitate a campaniilor de acordare a castigurilor suplimentare vor fi stabilite de **CASA PARIURILOR** și publicate în cuprinsul prezentului Regulament de Joc, a Ofertei de pariere, după obținerea aprobării Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

### 7.2. Puncte de loialitate CASA PARIURILOR

Casa Pariurilor poate acorda bonusuri sub formă de puncte de loialitate participanților la joc care dețin un card de membru înregistrat și îl utilizează în punctele de lucru.



Valoarea a 50 de puncte de loialitate este 1 leu.

Punctele de loialitate pot fi acordate participanților la joc în cadrul unor campanii promoționale organizate în punctele de lucru. Regulamentele de campanie promoțională vor specifica condițiile obținerii punctelor de loialitate și vor include cel puțin următoarele cerințe:

- Cota minimă;
- Număr evenimente;
- Selecții/campionate sportive specifice;
- Rezultatul biletului de pariere ( câștigător/pierzător );
- Secțiuni eligibile ( prematch, live, loterii internaționale );
- Alte condiții ( de exemplu, înscrierea unui card de membru nou );

Pentru utilizarea punctelor de loialitate nu se pot folosi concomitant puncte de loialitate și bani reali.

Punctele de loialitate nu se pot retrage sub formă de bani reali.

Punctele de loialitate sunt returnate în cazul în care biletul este stornat.

Punctele de loialitate expiră la data de 31 decembrie a fiecărui an.

Punctele de loialitate nu pot fi transferate către alt participant la joc.

Punctele de loialitate se pot cumula cu alte bonusuri, în condițiile special reglementate de către CASA PARIURILOR în cadrul regulamentelor de campanie promoțională.

**CASA PARIURILOR** nu își asumă răspunderea pentru:

Pentru deteriorarea, dispariția sau sustragerea punctelor de loialitate începând cu momentul cumularii acestora;

Orice prejudiciu suferit, ulterior momentului cumularii punctelor de loialitate, indiferent de natura prejudiciului, incluzând, dar fără a se limita la vătămări corporale, asupra sănătății și/sau patrimoniului Participantului;

Eventuale prejudicii sau daune cauzate unor terți în legătură cu punctele de loialitate, indiferent de natura acestor prejudicii;

### 7.3 Voucher pentru miză

Bonusul de tip Voucher pentru miză se acordă sub forma unui cod cu o valoare predefinită, stabilită prin condițiile unei campanii promoționale (de exemplu, 5 LEI), și care poate fi folosit o singură dată pentru completarea valorii unei mize plasate pe un bilet de pariere emis în caserie. Dobândirea unui Voucher pentru miză se oferă în condițiile campaniilor promoționale stabilite de CASA PARIURILOR și se organizează exclusiv în punctele de lucru în baza unui regulament de campanie promoțională pus la dispoziția tuturor participanților la joc ce doresc să adere și sunt eligibili pentru participare.



## 7.4 Bonusurile și câștigurile suplimentare disponibile prin Terminalul de pariere

Bonusurile și câștigurile suplimentare puse la dispoziție prin intermediul Terminalelor de pariere disponibile în punctele de lucru **CASA PARIURILOR** sunt definite la art. 8.9.

## CAPITOLUL VIII

### Utilizarea terminalului de pariere

#### 8.1. Descrierea terminalului de pariere

Terminalul pentru pariuri în cotă fixă ("Terminalul") este un sistem unitar și independent prin intermediul căruia jucătorii își pot realiza singuri biletele de pariere, fără a fi necesară intervenția operatorului agenției de pariuri (angajatul **CASA PARIURILOR**). Terminalul utilizează programul software de pariere **CASA PARIURILOR**, funcționând după aceleași principii. În această situație, jucătorul poate să își întocmească singur biletul de pariere și îl achită prin intermediul unui billacceptor (acceptator de bancnote), în mod securizat.

#### 8.2. Produse acceptate prin intermediul terminalului de pariere

La Terminalul pentru pariuri în cotă fixă se pot plasa pariuri pentru:

- 1) Evenimente sportive
- 2) Curse de câini preînregistrate
- 3) Numere extrase la loterii internaționale
- 4) Pariuri live
- 5) Win&Go Premium
- 6) Rocket Jet
- 7) Alte tipuri de pariuri care pot fi adăugate în Regulament.

#### 8.3. Regulile de pariere generale

Regulile de pariere sunt aceleași ca la capitolele menționate în acest Regulament. Biletul tipărit păstrează aceleași caracteristici ca și în cazul celor emise de către angajații **CASA PARIURILOR**.

#### 8.4. Activitatea de joc la terminal

**CASA PARIURILOR** nu își asumă responsabilitatea în cazul în care jucătorul lasă nesupravegheat sau parasete Terminalul cu credit disponibil de joc.

#### 8.5. Funcționalitatea Terminalului

Jucătorul are posibilitatea de a converti sumele câștigate prin intermediul Terminalului în credit disponibil pentru plasarea unui alt pariu.



Daca jucatorul a folosit o bancnota cu o valoare mai mare decat cea a pariului efectuat, acesta poate solicita restituirea sumei rămasă în Terminal. În acest sens va fi tiparita pe o chitanta ce va fi inaintata **CASA PARIURILOR**, care va restitui suma. Chitanta aferenta restului este valabila 30 (treizeci) de zile de la data si ora tiparirii ei.

#### **8.6. Acceptarea pariurilor de catre Terminalul pentru pariuri in cota fixa**

Pariurile sunt acceptate de serverul central imediat dupa ce au fost plasate. Conexiunea cu serverul central este asigurata prin mijloace tehnice, iar biletele sunt verificate de personalul responsabil.

#### **8.7. Modalitatea de plasare a pariurilor prin intermediul Terminalului**

Procedura de plasare a biletelor de pariere prin intermediul Terminalului este urmatoarea: Pasul 1: Jucatorul introduce banii in Terminal pentru a avea sold si alege din Oferta de pariere unul sau mai multe evenimente, pe care doreste sa parieze si le marcheaza.

Pasul 2: Dupa verificarea alegerii efectuate, jucatorul apasa pe optiunea pentru crearea biletului.

Pasul 3: In functie de sold, jucatorul poate crea unul sau mai multe bilete.

Pasul 4: Dupa confirmarea pariului, jucatorul isi primeste biletul, care va fi tiparit de catre Terminal.

Pasul 5: Biletul este procesat imediat in sediul central CASA PARIURILOR si poate fi verificat de personalul responsabil.

Un bilet de pariere odată emis de catre un Terminal nu poate fi stornat!

#### **8.8. Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare**

Biletele efectuate direct prin intermediul unui Terminal sunt verificate pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al Terminalului.

Dacă biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in prezentul Regulament de joc, biletul este castigator si valid, iar sistemul electronic centralizat oferă castigul jucătorului.

Castigul poate fi diferit de castigul maxim in scris pe bilet in cazurile in care, conform Regulamentului de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente mentionate pe bilet au primit cota 1.00.

Castigul la biletele pe combinație depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc in scris pe bilet. Biletul castigator este cel care apare ca platit in sistemul electronic centralizator **CASA PARIURILOR**.

**CASA PARIURILOR** verifica biletul in sistemul electronic folosind numarului unic de inregistrare. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic, angajatul **CASA PARIURILOR** sau





asociatului acestuia retine si arhiveaza biletul si inmaneaza castigul jucatorului, atunci cand plata acestuia este efectuata la ghiseu.

In cadrul biletelor de pariuri realizate prin intermediul Terminalului pot fi incluse atât evenimente din oferta pre-match pe acelasi bilet cu evenimente din oferta live.

### **8.9. Castig suplimentar la terminal**

Pe biletele efectuate la terminalul pentru pariuri nu se aplică pariurile cu multiplicare de cotă: Oferta Plus, Meciul Zilei, Casa 9 sau bonusul Pariu Șansă.

#### **Oferta Top**

Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite, fata de oferta curenta. Jucatorul poate juca un singur eveniment pe bilet din Oferta Top, cu conditia sa mai adauge minimum alte cinci evenimente din oferta standard sau Meciul Zilei.

#### **Meciul zilei**

Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite, fata de oferta curenta.

## **CAPITOLUL IX Impozitarea**

### **9.1. Veniturile realizate din pariuri**

Câștigurile în sumă brută realizate din biletele de pariere sau premii reprezintă venit din jocuri de noroc și sunt impozabile potrivit legislației fiscale.

### **9.2. Reținerea la sursă**

**CASA PARIURILOR** va realiza reținerea sumelor de bani impozabile ca venit realizat din jocuri de noroc direct la sursă. Determinarea valorii impozabile corespunzătoare fiecărui câștig se realizează automat prin sistemul electronic centralizator. În vederea achitării câștigului, jucatorul trebuie dețină asupra sa și să înmâneze către **CASA PARIURILOR** actul de identitate, emis pe teritoriul României, în original pentru preluarea datelor necesare realizării reținerii la sursă.



Responsabilitatea utilizării actului de identitate este exclusiv responsabilitatea deținătorului acestuia, **CASA PARIURILOR** nefiind răspunzătoare pentru modul în care participanții întrebuițează actul de identitate personal.

### 9.3. Pragurile pentru realizarea reținerii la sursă

Tranșe de venit brut - lei -	Impozit - lei -
până la 10.000, inclusiv	3%
între 10.000 – 66.750, inclusiv	300 + 20% din ce depășește suma de 10.000
peste 66.750	11.650 + 40% din ce depășește suma de 66.750

### 9.4. Excepție de neimpozitare

Nu sunt impozabile veniturile obținute din premii în bani și/sau în natură, sub valoarea sumei neimpozabile stabilite în sumă de 600 lei, realizate de jucător pentru fiecare premiu obținut ca urmare a campaniilor promoționale.

## **CAPITOLUL X Joc responsabil**

### 10.1. Interdicția participării minorilor

Minorilor (persoanele cu vârsta sub 18 ani) le este strict interzis accesul în agențiile **CASA PARIURILOR**.

### 10.2. Interdicții speciale de participare

**CASA PARIURILOR** nu primește pariuri de la angajații proprii, acționarii, membrii echipei manageriale, inclusiv rude de gradul I ale acestora. De asemenea, personalul Oficiului Național al Jocurilor de Noroc nu poate participa la jocurile de noroc puse la dispoziție de **CASA PARIURILOR**.

### 10.3. Persoane indezirabile

**CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a selecta clientela și poate dispune persoane indezirabile pentru oricare din următoarele situații:

- (i) persoanele care hărțuiesc, amenință, agresează (fizic sau verbal), intimidează, provoacă alți clienți, artiștii sau personalul **CASA PARIURILOR**;
- (ii) persoanele care sunt depistate deținând, consumând sau comercializând droguri sau alte substanțe interzise prin lege;
- (iii) persoanele care au un comportament obscen;
- (iv) persoanele care se află într-o evidentă stare de ebrietate sau prezintă semne puternice ale unei intoxicații cu droguri sau cu alte substanțe psihoactive;



- (v) persoanele care provoacă dezordine, creează premisele izbucnirii unor altercații între clienți, sau participă la astfel de altercații. Vor fi evacuate toate persoanele participante și implicate în altercații;
- (vi) persoanele care își însușesc ilegal bunurile altor persoane;
- (vii) persoanele care au introdus în incinta **CASA PARIURILOR** obiecte sau produse de pe lista obiectelor și produselor interzise;
- (viii) persoanele care distrug sau provoacă daune materiale infrastructurii și bunurilor **CASA PARIURILOR**;
- (ix) persoanele care nu își achită prețul consumației sau contravaloarea bunurilor distruse sau deteriorate de către acestea;
- (x) persoanele care promovează sau comercializează în incinta **CASA PARIURILOR** bunuri sau produse fără acordul reprezentanților **CASA PARIURILOR**;
- (xi) persoanele care se află în zonele nedestinate publicului și care refuză să părăsească imediat aceste zone la solicitarea personalului **CASA PARIURILOR**;
- (xii) persoanele ale căror oricare alte acțiuni pot afecta siguranța și confortul celor din jur;
- (xiii) persoanele care au un comportament, o ținută sau elemente de ținută care conțin mesaje sau simboluri rasiste, xenofobe, antisemite, fasciste sau care incită la ură și violență.

Orice solicitare de plată câștig din partea persoanelor indezirabile nu este datorată.

#### 10.4. Joc responsabil

**CASA PARIURILOR** recomandă participanților aflați sub influența băuturilor alcoolice sau a substanțelor narcotice să nu parieze.

#### 10.5. Comportament compulsiv și încălcarea regulilor

**CASA PARIURILOR** depune eforturi constante în ceea ce privește înlăturarea jucătorilor ce arată semne clare de dependență de jocuri de noroc sau manifestă un comportament compulsiv și poate îndepărta din punctul de lucru orice jucător care nu respecta regulile de bază ale jocurilor de noroc și ale prezentului Regulament de funcționare și/ sau încalca în mod repetat dispozițiile Regulamentului de funcționare.

#### 10.6. Măsura de excludere

**CASA PARIURILOR** permite jucătorilor să stabilească excluderea pe o perioadă de o lună, 3 luni, 6 luni sau 1 an prin completarea cererii de excludere disponibilă în agenții. Prin semnarea cererii de excludere, jucătorul își asumă obligația de a nu încălca condițiile excluderii.

**CASA PARIURILOR** și angajații acestuia nu sunt responsabili, sub nicio formă, pentru orice pierderi și/sau consecințe ale încălcării condițiilor de excludere de către jucător. Următoarele situații expuse vor fi considerate ca reprezentând o nerespectare de către mine a obligațiilor jucătorului (i) frecventarea agențiilor deținute de, (ii) solicitarea terțelor persoane pentru a juca în numele persoanei excluse, (iii) orice solicitare de anulare/revocare a cererii înainte de expirarea perioadei selectate, (iv) refuzul de a părăsi incinta unei agenții atunci când acest lucru este solicitat.



## CAPITOLUL XI Soluționarea reclamațiilor și litigiilor

### **11.1. Conținutul reclamației**

Orice jucator are dreptul prin lege să formuleze reclamație dacă se consideră neîndreptățit. Reclamația trebuie să conțină informații logice pentru a permite **CASA PARIURILOR** înțelegerea cazului în vederea oferirii explicațiilor sau soluțiilor pertinente în cauză. Nu vor fi luate în considerare reclamațiile cu date incomplete sau persoane care nu se identifică sau care nu oferă date de contact. Responsabilitatea **CASA PARIURILOR** privind răspunsul formulat în cazul reclamațiilor depinde de calitatea și claritatea informațiilor comunicate de reclamant.

### **11.2. Datele de contact**

Participanții la joc pot trimite orice reclamație prin scrisoare cu confirmare de primire la sediul **CASA PARIURILOR**, astfel cum este menționat la art. 1.1.

### **11.3. Soluționarea reclamațiilor pe cale amiabilă**

Răspunsul **CASA PARIURILOR** pentru reclamațiile primite din partea jucătorilor se soluționează în cel mult 30 zile de la data primirii acestora. Din momentul depunerii reclamației se întrerupe termenul pentru plata oricarui câștig rezultat din biletul de pariere pentru ce reprezintă subiectul reclamației.

### **11.4. Reclamațiile privind sumele**

Reclamațiile legate de platile în numerar sunt posibile numai în momentul înainte de revendicarea castigului de către jucator.

### **11.5. Soluționarea litigiilor**

În măsura în care soluționarea reclamației nu a fost posibilă în mod amiabil, soluționarea diferendului revine în competența instanțelor judecătorești ale Municipiului București.

## CAPITOLUL XII Pariuri pe evenimente sportive

### **12.1. Descrierea generală**

Prezentul capitol descrie regulile specifice aplicabile produselor disponibile în oferta de pariere în ceea ce privește pariurile acceptate, condițiile de anulare și diferite exemple specifice produsului respectiv sau mecanismului de joc.

### **12.2. Fotbal**

12.2.1. De regula, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia în considerare rezultatul obținut în timpul regulamentar de joc.



12.2.2. Exista si exceptii de la aceasta regula, in cazul anumitor pariuri (de ex. **cine merge mai departe, cine castiga cupa**, etc.), inasa **CASA PARIURILOR** va anunta acest lucru din timp – caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau loviturile de departajare de la 11 metri.

### 12.3. Pariuri speciale fotbal

La fotbal sunt posibile si urmatoarele tipuri de pariuri:

12.3.1. **Clasare competitie/grupa/campionat**, etc– se pariaza pe pozitia pe care o va ocupa echipei la sfarsitul competitiei/grupeii/ campionatului etc.

12.3.2. **Golgeter competitie/grupa/campionat**, etc -se pariaza pe jucatorul care va inscrie mai multe goluri la sfarsitul competitiei/grupeii/ campionatului, etc.

#### Alte exemple:

Cate echipe romanesti se vor califica din grupe?

Cate puncte vor aduce echipele romanesti in diferite competitii?

**CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in ofertă.

### 12.4. Tipuri de pariuri fotbal

In cadrul acestei discipline sportive exista mai multe tipuri de pariuri:

12.4.1. Rezultat final – pariul se refera la rezultatul final al partidei (in timp regulamentar)

VARIANTE

1 – CASTIGA PRIMA ECHIPA

X – MECIUL SE TERMINA LA EGALITATE

2 - CASTIGA A DOUA ECHIPA

1X – Castiga Prima echipa sau egal

X2 – Castiga a doua echipa sau egal

12 – Castiga prima echipa sau a doua echipa

12.4.2. *Cine merge mai departe ?* - pariul se refera la echipa care va avansa in runda/turul urmator, in cazul in care este un meci (dubla mansa) in sistem eliminatoriu.

12.4.3. Total *goluri* – pariul se refera la numarul total de goluri marcate in meci – poate fi stabilit ca exact numar de goluri sau ca granita stabilita cu variante Sub/Peste (de regula 1.5, 2.5, 3.5, etc.).

12.4.4. *Ambele marcheaza* – ambele echipe vor marca minim un gol in meci

VARIANTE – DA/NU – la varianta DA – ambele echipe vor marca minim un gol in meci / la varianta

NU – minim o echipa dintre cele doua nu va marca in meci.



12.4.5. Rezultat *final/total goluri* – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1, x sau 2 ) si la numarul total de goluri inscrise in meci. Pentru ca pariul sa fie castigator jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.6. Rezultat *final/ total goluri gazde* – pariul se refera la rezultatul final al meciului ( 1,x sau 2 ) si la numarul total de goluri inscrise in meci de catre echipa gazda. Pentru ca pariul sa fie castigator, jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci de catre echipa gazda (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.7. Rezultat *final/ total goluri oaspeti* – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1, x sau 2 ) si la numarul total de goluri inscrise in meci de catre echipa oaspete. Pentru ca pariul sa fie castigator jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci de catre echipa oaspete (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.8. Pauza sau *final* – pariul se refera la rezultatul de la pauza al meciului (1, x sau 2) si la rezultatul de la final al meciului (1, x sau 2). Pentru ca pariul sa fie castigator, jucatorul trebuie sa indice echipa ce va conduce la pauza (sau va fi egal – x) SAU la final

VARIANTE – PSF 1 / PSF X/ PSF 2

Ex: PSF 1 -echipa gazda conduce la pauza sau la final – daca rezultatul este 1-0 la pauza pentru ecipa gazda si rezultatul final este 2-3. Pariul este *castigator* pentru ca la pauza a condus echipa indicata de catre *jucator*.

12.4.9. Prima *repriza* - pariul se refera la rezultatul de la pauza meciului

*Total goluri prima repriza*–pariul se refera la numarul total de goluri inscrise in prima repriza. De obicei granita este stabilita la 1,5 goluri si posibilitatile sunt de Sub sau Peste – dar granita poate fi stabilita si la alta valoare

VARIANTE – Sub / Peste

12.4.10. Handicap

Definiție: Echipa porneste la startul partidei cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj la începutul meciului.

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

Variante:

*Handicap 0:1- Handicap*

1:0-

*Handicap 0:2-*

*Handicap 2:0 –*

*Handicap 3:0*



*Handicap 0:3-*

*Etc. Rezultat final si ambele echipe marcheaza* – pariul se refera la rezultatul final al meciului si ambele echipe sa marcheze. Pentru ca pariul sa fie castigator ambele conditii trebuie sa fie indeplinite.

VARIANTE:

1 si GG / 2 si GG / x si GG

- 12.4.11. *Scor corect* – pariul se refera la scorul exact al meciului la final.
- 12.4.12. *Scor corect oricând* – pariul se referă la scorul corect ce va fi la un moment dat în timpul regulamentar al meciului, astfel cum este definit în Regulamentul de pariere. Se vor considera necâștigătoare pariurile pe evenimente ce se amână sau sunt suspendate.
- 12.4.13. *Marcheaza gazdele*– pariul se refera daca vor marca gazdele ( variante – da/nu)
- 12.4.14. *Marcheaza oaspetii* - pariul se refera daca vor marca oaspetii ( variante – da/nu)
- 12.4.15. *Ambele marcheaza si peste 2,5 goluri* – Ambele echipe marcheaza in meci si vor fi minim 3 goluri in total in meci
- 12.4.16. *Ambele marcheaza si peste 3,5 goluri* – Ambele echipe marcheaza in meci si vor fi minim 4 goluri in total in meci
- 12.4.17. *Ambele echipe marcheaza cel putin 2 goluri* – Fiecare echipa marcheaza minim cate 2 goluri in meci
- 12.4.18. *Se marcheaza in ambele reprize* – In fiecare repriza se marcheaza minim un gol, indiferent ce echipa il marcheaza
- 12.4.19. *Victorie fara egal* – pariul se refera la echipa care va castiga meciul – iar in caz de egal – se va acorda cota 1
- 12.4.20. *Pauza/final* – pariul se refera la rezultatul la pauza cat si la final al meciului. Pentru ca pariul sa fie castigator ambele pronosticuri trebuie sa fie corecte. Ex: 1 la pauza/ 2 la final
- 12.4.21. *Pauza/Final/Total goluri meci* – – pariul se refera la rezultatul la pauza cat si la final al meciului cat si lu numarul de goluri inscrise in meci (sub sau peste limita oferita). Pentru ca pariul sa fie castigator toate cele 3 pronosticuri trebuie sa fie corecte.  
Ex: 1 pauza / 1 final si 3 plus (3 sau sau mai multe goluri in meci)
- 12.4.22. *Total goluri gazde* – pariul se refera la numarul de goluri pe care il va marca echipa gazda *Total goluri oaspeti* – pariul se refera la numarul de goluri pe care il va marca echipa oaspete
- 12.4.23. *Interval goluri* – pariul se refera la un anumit interval de goluri care se va marca in meci. Ex: 3-5 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci trebuie sa se marcheze 3,4 sau 5 goluri)
- 12.4.24. *Interval goluri gazde* – pariul se refera la un anumit interval de goluri pe care le va marca echipa gazda in meci.  
Ex: 2-3 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci echipa gazda trebuie sa marcheze 2 sau 3 goluri)
- 12.4.25. *Interval goluri oaspeti* – pariul se refera la un anumit interval de goluri pe care le va marca echipa oaspete in meci.  
Ex: 2-3 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci echipa oaspete trebuie sa marcheze 2 sau 3 goluri)



- 12.4.26. *Rezultat final/ total goluri prima repriza* – pariul se refera la un rezultatul final al meciului cat si la numarul de goluri inscrise in prima repriza. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.  
Ex: 1 si TG2+ in prima repriza (echipa gazda castiga meciul si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)
- 12.4.27. *Total goluri gazde prima repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa gazda in prima repriza
- 12.4.28. *Total goluri oaspeti prima repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa oaspete in prima repriza
- 12.4.29. *Total goluri in prima repriza* – pariul se refera la cate goluri se vor marca in prima repriza
- 12.4.30. *Primul gol* – pariul se refera la care dintre cele doua echipe va marca primul gol in meci
- 12.4.31. *Minutul primul gol* – pariul se refera la care dintre cele doua echipe va marca primul gol in meci cat si la minutul in care va reusi acest lucru
- 12.4.32. *Minutul primului gol gazde* – pariul se refera la minutul in care echipa gazda va marca primul lor gol in meci
- 12.4.33. *Minutul primului gol oaspeti* – pariul se refera la minutul in care echipa oaspete va marca primul lor gol in meci
- 12.4.34. *Primul gol/ rezultat final* – pariul se refera la ce echipa va marca primul gol in meci cat si la rezultatul final al meciului. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.  
În cazul pariurilor pe primul gol, minutul primului gol (etc), în măsura în care nu există varianta “niciunul”, “nu se marchează”, “niciun gol” sau varianta asemanatoare și echipa nu marchează în respectivul eveniment, adică evenimentul se termină 0:0, toate variantele se consideră pierzătoare.
- 12.4.35. *A doua repriza* – pariul se refera exclusiv la rezultatul celei de a doua reprize a meciului – indiferent de rezultatul din prima repriza sau de la final al meciului.
- 12.4.36. *Total goluri a doua repriza* – pariul se refera la numarul de goluri ce se vor inscrie in repriza a doua
- 12.4.37. *Total goluri gazde a doua repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa gazda in repriza a doua
- 12.4.38. *Total goluri oaspeti repriza a doua* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa oaspete in repriza a doua
- 12.4.39. *Rezultat pe fiecare repriză* – pariul se referă la indicarea rezultatului atât pentru prima repriză, cât și pentru a doua repriză. Pentru ca pariul să fie câștigător, ambele rezultate indicate trebuie să fie câștigătoare. Ex: Rezultat pe fiecare repriză: 1 și X, înseamnă că echipa gazdă câștigă prima repriză și repriza secundă se termină la egalitate.
- 12.4.40. *Repriza cu mai multe goluri* – pariul se referă la repriza în care se vor marca mai multe goluri  
Variante – mai multe goluri în prima repriză
- mai multe goluri în repriza a doua
  - același număr de goluri în ambele reprize.
- 12.4.41. *Total goluri prima repriza / total goluri a doua repriza* – pariul se refera la numarul de goluri marcate in prima repriza cat si la numarul de goluri marca in repriza a doua. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.
- 12.4.42. *Scor corect prima repriza* – pariul se refera la scorul corect din prima repriza a meciului,
- 12.4.43. *Scor corect repriza a doua* – pariul se refera la scorul corect din repriza a doua a meciului,





- 12.4.44. *Se va marca in minutul* - pariul se refera la un anumit interval de minute oferit in oferta in care se va inscrie minim un gol.  
Ex: gol marcat in intervalul min 15 – min 30 (pentru ca pariul sa fie castigator – in intervalul 15 – 30 trebuie sa se marcheze minim un gol)
- 12.4.45. *Nu se va marca in minutul*– pariul se refera la un anumit interval de minute oferit in oferta in care NU se va inscrie minim un gol.  
Ex: gol marcat in intervalul min 15 – min 30 (pentru ca pariul sa fie castigator – in intervalul 15 – 30 NU trebuie sa se marcheze)
- 12.4.46. *Minutul 0 -15* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 15
- 12.4.47. *Minutul 0 -30* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 30
- 12.4.48. *Minutul 0 - 60* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 60
- 12.4.49. *Minutul 0 -75* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 75
- 12.4.50. *Gol in prima repriza* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.51. *Gol in a doua repriza* - VARIANTE: DA/NU
- 12.4.52. *Ambele echipe marcheaza in ambele reprize* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.53. *Gazdele marcheaza in ambele reprize* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.54. *Oaspetii marcheaza in ambele reprize* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.55. *Ambele marcheaza in aceasi repriza* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.56. *Ambele marcheaza in repriza 1* VARIANTE: DA/NU
- 12.4.57. *Ambele marcheaza in repriza 2* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.58. *Gazdele marcheaza in repriza 1* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.59. *Oaspetii marcheaza in repriza 1*- VARIANTE: DA/NU
- 12.4.60. *Gazdele marcheaza in repriza 2* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.61. *Oaspetii marcheaza in repriza 2* - VARIANTE: DA/NU
- 12.4.62. *Gazdele castiga la 0* - pariul se refera la victoria echipei gazde – fara ca echipa oaspete sa marcheze in meci
- 12.4.63. *Oaspetii castiga la 0* – – pariul se refera la victoria echipei oaspete – fara ca echipa gazda sa marcheze in meci
- 12.4.64. *Gazdele castiga ambele reprize* – – pariul se refera la victoria echipei gazde in ambele reprize –  
EX: 2-1 la pauza 4:1 la final
- 12.4.65. *Oaspetii castiga ambele reprize* – – pariul se refera la victoria echipei oaspete in ambele reprize  
EX: 0-2 la pauza 1-5 la final
- 12.4.66. *Gazdele castiga cel putin o repriza* – pariul se refera la victoria echipei gazde in prima SAU in a doua repriza
- 12.4.67. *Oaspetii castiga cel putin o repriza* - pariul se refera la victoria echipei oaspete in prima SAU in a doua repriza
- 12.4.68. *Ce echipa marcheaza primul gol in prima repriza* – pariul se refera la echipa care va marca primul gol in prima repriza  
VARIANTE: 1 / 2 / niciuna
- 12.4.69. *Ce echipa marcheaza primul gol in a doua repriza* – pariul se refera la echipa care va marca primul gol in repriza a doua



VARIANTE: 1 / 2 / niciuna

12.4.70. *Penalty* – se va acorda sau nu penalty in meci VARIANTE:

DA/NU

12.4.71. *Cartonas rosu* – se va acorda sau nu cartonas rosu in meci VARIANTE:

DA/NU

12.4.72. *Cartonase galbene* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci

12.4.73. *Total cartonase galbene gazde* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci echipei gazda

12.4.74. *Total cartonase galbene oaspeti* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci echipei oaspete

12.4.75. *Total cartonase galbene in prima repriza* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza

12.4.76. *Total cartonase galbene in a doua repriza* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua

12.4.77. *Total cartonase galbene in prima repriza gazde* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza echipei gazda

12.4.78. *Total cartonase galbene in prima repriza oaspeti* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza echipei oaspete

*total cartonase galbene in a doua repriza gazde* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua echipei gazda

12.4.79. *Total cartonase galbene in a doua repriza oaspeti* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua echipei oaspete.

Pentru toate pariurile pe cartonase se iau in considerare toate cartonașele jucătorilor indicate de arbitru (și cele de afara terenului) conform raportului oficial de meci. Nu se iau în considerare cartonașele indicate antrenorilor sau altor membrilor al staff-ului.

12.4.80. *Total cornere* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci – sub sau peste limita oferita

12.4.81. *Total cornere gazde* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita.

12.4.82. *Total cornere oaspeti* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita.

12.4.83. *Total cornere prima repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza a meciului – sub sau peste limita oferita

*total cornere a doua repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua a meciului - sub sau peste limita oferita.

12.4.84. *Total cornere gazde prima repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita

12.4.85. *total cornere oaspeti prima repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita

12.4.86. *Total cornere gazde in a doua repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita

12.4.87. *Total cornere oaspeti in a doua repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita



- 12.4.88. *Cine are mai multe cornere* - pariul se refera la echipa ce va avea mai multe cornere in meci  
VARIANTE: 1 / 2 / EGAL
- 12.4.89. *Numar de cornere – interval* – pariul se refera la un anumit interval de cornere oferit in oferta  
EX: 6-8 cornere in meci (pentru ca pariul sa fie castigator, in meci trebuie sa fie 6,7 sau 8 cornere)  
Pentru pariuri pe cornere se iau in considerare doar lovituri de colt executate. Lovitura care a fost acordata si nu a fost executata nu se ia in considerare.
- 12.4.90. *Schimbare in prima repriza* - se va face minim o schimbare in prima repriza (pana in pauza)  
VARIANTE: DA/NU
- 12.4.91. *Numar de offside-uri* – pariul se refera la numarul de offside-uri din meci (sub sau peste limita oferita)
- 12.4.92. *Cine are mai multe offside-uri* – – pariul se refera la echipa ce va avea mai multe offside-uri in meci
- 12.4.93. *Numar de offside-uri gazde* - pariul se refera la numarul de offside-uri ale echipei gazda in meci  
- sub sau peste limita oferita
- 12.4.94. *Numar de offside-uri oaspeti* – pariul se refera la numarul de offside-uri ale echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita.
- 12.4.95. *Suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul de suturi pe poarta din meci – sub sau peste limita oferita.
- 12.4.96. *Cine are mai multe suturi pe poarta* – pariul se refera la ce echipa va avea mai multe suturi pe poarta din meci.
- 12.4.97. *Echipa gazda – suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul suturilor pe poarta ale echipei gazda in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.98. *Echipa oaspete – suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul suturilor pe poarta ale echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.99. *Numar de suturi pe poarta – interval* - pariul se refera la un anumit interval mentionat in oferta al numarului de suturi pe poarta din meci.  
Ex: 8-11 suturi pe poarta in meci ( pentru ca pariul sa fie castigator – in meci vor trebui sa fie 8,9,10 sau 11 suturi pe poarta)
- 12.4.100. *Numar de faulturi* – pariul se refera la numarul de faulturi din meci (sub sau peste limita oferita)
- 12.4.101. *Cine are mai multe faulturi* – pariul se refera la ce echipa va avea mai multe faulturi in meci
- 12.4.102. *Echipa gazda – numar de faulturi* – pariul se refera la numarul faulturilor echipei gazda in meci  
- sub sau peste limita oferita
- 12.4.103. *Echipa oaspete – numar de faulturi* – pariul se refera la numarul faulturilor echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.104. *Total faulturi – interval* - pariul se refera la un anumit interval mentionat in oferta al numarului faulturilor din meci.  
Ex: 28-30 faulturi in meci (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci vor trebui sa fie 28.29 sau 30 de faulturi in meci)
- 12.4.105. *Meciul se va decide dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si repriza de prelungiri.  
VARIANTE: DA/NU



12.4.106. *Meciul se va decide dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare  
VARIANTE : DA/NU

12.4.107. *Echipa gazda castiga dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si reprize de prelungiri – si dupa reprizele de prelungire – echipa gazda castiga meciul VARIANTE : DA/NU

12.4.108. *Echipa oaspete castiga dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si reprize de prelungiri – si dupa reprizele de prelungire – echipa oaspete castiga meciul VARIANTE : DA/NU

12.4.109. *Echipa gazda castiga dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare - si dupa executarea loviturilor de departajare – echipa gazda castiga meciul VARIANTE : DA/NU

12.4.110. *Echipa oaspete castiga dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare - si dupa executarea loviturilor de departajare – echipa oaspete castiga meciul VARIANTE : DA/NU

12.4.111. *Rezerva marcheaza ( inclusiv in reprizele de prelungiri)* – minim un jucator intrat din postura de rezerva reuseste sa marcheze minim un gol in meci ( inclusiv in reprizele de prelungire ale meciului)

12.4.112. *Marcheaza gol-* pariul pe goluri de jucator . Variante : DA-jucatorul marcheaza in meci

NU-jucatorul nu marcheaza in meci

Primul – jucatorul marcheaza primul gol in meci

2g+ - jucatorul marcheaza cel puțin 2 goluri

Prima repriza – jucatorul marcheaza in prima repriza A

doua repriza – jucatorul marcheaza in repriza a doua.

Pariurile sunt valabile pentru toți jucătorii care au luat parte la joc. Toate pariurile pe rezervele neutilizate vor primi cota 1.00

12.4.113. *TOTAL GOLURI ASIATICE* este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numărul de goluri marcate, dar cu reguli speciale.

- SUB 0.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu minimum 2 goluri.

- PESTE 0.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 1 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol.



- SUB 1.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 1.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 2 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol.
- SUB 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol.
- SUB 2,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol.
- SUB 2,5 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.5 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 2.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 3 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.



- SUB 3,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol, sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 3,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol, sau dacă se înscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3,75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 3,75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri.
- SUB 4 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 4 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri.

**CASA PARIURILOR** poate oferi pariuri de tip total goluri asiatice inclusiv pentru total goluri într-un meci, total goluri într-o repriză, total goluri pe jucător, total goluri pe echipă într-un meci sau într-o repriză etc., care vor fi validate însă după aceeași logică precum cea specificată mai sus.

12.4.114. In cazul meciurilor amicale in care meciul nu se joaca in conditiile standard 2x40, 2x45 minute, pariurile vor fi validate numai conform rezultatelor oficiale. Pariurile realizate la pauza vor fi anulate numai in cazul in care pauza dintre reprize nu poate fi definita (evenimentul nu a putut fi impartit in doua reprize).

## 12.5. TENIS

- 12.5.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre anunțurile oficiale.
- 12.5.2. În cazul în care jucatorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului din cauza abandonului unuia dintre ei (ex: accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se acorda cota 1.00.
- 12.5.3. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se acorda cota 1.00.
- 12.5.4. Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de catre organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar, se acorda cota 1.00.



12.5.5. Dacă unul dintre jucatori abandoneaza în timpul meciului, pariul pentru acest eveniment si derivatele care nu au fost deja determinate sunt nule și se acorda cota 1.00. Pentru rezultatul la tenis se va astepta pana la sfarsitul oficial al turneului.

## 12.6. Tipuri de pariuri tenis

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

### 12.6.1. Primul set:

La acest tip de pariuri se considera castigator cel care isi adjudeca primul set.

Variante:

1 - Primul set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta

2 - Primul set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta

### 12.6.2. Al doilea set:

La acest tip de pariuri se considera castigator cel care isi adjudeca al doilea set.

Variante:

1 - Al doilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta

2 - Al doilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta

### 12.6.3. Al treilea set

In cazul turneelor de Grand Slam unde se joaca 3 din 5 seturi:

La acest tip de pariuri se considera castigator cel care isi adjudeca al treilea set.

Variante:

1 - Al treilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta

2 - Al treilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta

### 12.6.4. Pariu Scor Corect

La acest tip de pariuri trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis.

Meciurile de tenis se joaca în general 2 din 3 seturi.

Variante: 2:0, 2:1, 0:2, 1:2.

Observații:

In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) seturi exista urmatoarele variante de scor:

3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

In cazul definirii eronate de catre **CASA PARIURILOR** a pariului scor corect/numar de seturi, evenimentul va fi considerat nul si se va calcula cursul 1.00.

### 12.6.5. Pariu Primul Set/Final Meci Variante:

1/1 - primul jucator castiga primul set si meciul

1/2 - primul jucator castiga primul set si al doilea jucator castiga meciul 2/1

- al doilea jucator castiga primul set si primul jucator castiga meciul

2/2 - al doilea jucator castiga primul set si meciul **PRECIZARE**. La meciurile care se decid prin metoda „super tie-break” (tie-break până la 10, în loc de set decisiv), numărul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele două seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat după regula „super tie-break”. Super tie-break este considerat fie un game fie un set .

### 12.6.6. Total game-uri - pariul se refera la numarul total de game-uri din meci Variante:

S - In Meci se realizeaza game-uri sub limita de “n” din oferta



P – In meci se realizeaza game-uri peste limita de “n” din oferta

12.6.7. **Primul jucator castiga cel putin un set** - pariul este castigator daca primul jucator castiga minim un set in meci

12.6.8. **Al doilea jucator castiga cel putin un set** - pariul este castigator daca al doilea jucator castiga minim un set in meci

12.6.9. **Numar seturi** - pariul se refera la numarul total de seturi din meci ( ex: 2,3,4 sau 5 ) -( se joaca sistemul 2 seturi din 3 la turnee clasice – si sistemul 3 seturi din 5 la turnee de grand slam – la masculin) .

Variante

S – sub numarul de “n” seturi indicat in oferta

P – peste numarul de “n” seturi indicat in oferta

12.6.10. **Handicap game-uri** – - primul jucator castiga meciul la handicap de “n” game-uri stabilit in oferta

-pariul se refera la numarul de game-uri care se ofera unui jucator ca si “handicap” – pentru ca pariul sa fie castigator – jucatorul ales trebuie sa acopere handicapul indicat in oferta

12.6.11. **Handicap seturi** - primul jucator castiga meciul la handicap de “n” seturi stabilit in oferta - pariul se refera la numarul de set-uri care se ofera unui jucator ca si “handicap” – pentru ca pariul sa fie castigator – jucatorul ales trebuie sa acopere handicapul indicat in oferta.

12.6.12. **Casigator meci (inclusiv prin abandon)** – pariul se refera la ce jucator va castiga meciul, inclusiv prin abandonul adversarului Variante:

Primul jucator castiga meciul in urma abandonului jucatorului 2

Al doilea jucator castiga meciul in urma abandonului jucatorului 1

In cazul meciurilor de dublu – prima pereche castiga in urma abandonului perechii 2

A doua pereche castiga in urma abandonului perechii 1

12.6.13. **Duel asi** – pariul se refera la ce jucator va avea mai multi asi in meci

Variante

Primul jucator va avea mai multi asi decat jucatorul 2

Al doilea jucator va avea mai multi asi decat jucatorul 1

12.6.14. **Duel double greseli** - pariul se refera la ce jucator va avea mai multi asi in meci

Variante

Primul jucator va avea mai multe double greseli decat jucatorul 2





Al doilea jucator va avea mai multe duble greseli decat jucatorul 1

12.6.15. **Total asi** – pariul se refera la numarul total de asi din meci Variante:

S – numarul total de asi, realizat in timpul meciului, de cei doi jucatori, este sub limita de “n” din oferta

P – numarul total de asi, realizat in timpul meciului, de cei doi jucatori, este peste limita de “n” din oferta

12.6.16. **Total duble greseli** - pariul se refera la numarul total de duble greseli din meci Variante:

S (sub)- numar total de duble greseli, realizate in timpul meciului, de cei doi jucatori, este sub limita de “n” din oferta

P (peste)- numar total de duble greseli, realizate in timpul meciului, de cei doi jucatori, este peste limita de “n” din oferta

12.6.17. **Jucatorul 1 – procent primul serviciu** – pariul se refera la procentul primului serviciu al jucatorului 1 Variante

S (sub) – primul jucator va avea procent la primul serviciu sub procentul indicat in oferta

P (peste) - primul jucator va avea procent la primul serviciu peste procentul indicat in oferta

12.6.18. **Jucatorul 2 – procent primul serviciu** - pariul se refera la procentul primului serviciu al jucatorului 2 Variante

S (sub) – al doilea jucator va avea procent la primul serviciu sub procentul indicat in oferta

P (peste) – al doilea jucator va avea procent la primul serviciu peste procentul indicat in oferta

12.6.19. **Castigatorul meciului va salva minim o minge de meci** – castigatorul meciului va salva, inainte de a castiga meciul, minim o minge de meci a adversarului  
Variante

Primul jucator castiga meciul, dupa ce salveaza minim o minge de meci a adversarului

Al doilea jucator castiga meciul dupa ce salveaza minim o minge de meci a adversarului

12.6.20. **Durata meci** - pariul se refera la durata efectiva de joc a meciului in minute  
Variante

S (sub) – durata meciului va fi sub limita de minute stabilita in oferta

P (peste) – durata meciului va fi peste limita de minute stabilita in oferta

12.6.21. **Primul jucator care castiga 2 game-uri / 3 game-uri** - pariul se refera la ce jucator va castiga 2/3 game-uri in meci



Variante

Primul jucator castiga primul 2 game-uri / 3 game-uri

Al doilea jucator castiga primul 2 game-uri/ 3 game-uri

12.6.22. **Meci/total game-uri** - pariul se refera la castigator meci combinat cu numar total game-uri in meci ( ex – jucator 1 castiga meci si sub/peste 40.5 game-uri in meci ) – pt ca pariul sa fie castigator ambele conditii trebuie indeplinite ( jucatorul ales sa castiga meciul – si numarul de game-uri sa fie de sub/peste limita stabilita )

Variante

1/sub – primul jucator castiga meciul si linia de game-uri este sub cea stabilita in oferta

1/peste - primul jucator castiga meciul si linia de game-uri este peste cea stabilita in oferta

2/sub – al doilea jucator castiga meciul si linia de game-uri este sub cea stabilita in oferta

2/peste – al doilea jucator castiga meciul si linia de game-uri este peste cea stabilita in oferta

12.6.23. **Total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din meci ( daca va fii par sau impar)

12.6.24. **Primul jucator total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de jucatorul 1 in meci

Variante

S (sub) –primul jucator castiga sub linia de game-uri stabilita in oferta

P ( peste) – primul jucator castiga peste linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.25. **Al doilea jucator total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de jucatorul 2 in meci

Variante

S (sub) – al doilea jucator castiga sub linia de game-uri stabilita in oferta

P ( peste) – al doilea jucator castiga peste linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.26. **Primul set- total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din primul set

Variante

S(sub) – in primul set vor fi mai putine game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

P(peste) – – in primul set vor fi mai multe game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.27. **Primul set- total game-uri** - pariul se refera la intervalul de game-uri din primul set Ex – 6-8 / 9-10 etc ....pentru ca pariul sa fie castigator – pariorul trebuie sa indice intervalul corect de gameouri ce se vor disputa in primul set



12.6.28. **Primul set scor corect** - pariul se refera la scorul exact la game-uri din primul set

12.6.29. **Primul jucator primul set total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de primul jucator in primul set

Variante

S(sub) – primul jucator va avea mai putine game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

P(peste) – primul jucator va avea mai multe game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

12.6.30. **Al doilea jucator primul set total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de al doilea jucator in primul set

Variante

S(sub) – al doilea jucator va avea mai putine game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

P(peste) – al doilea jucator va avea mai multe game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

12.6.31. **Scor dupa setul 2** - pariul se refera la scorul exact la seturi dupa primele doua seturi din meci ( ex: 1-1, 2-0, 0-2)

12.6.32. **Scor dupa setul 3** pariul se refera la scorul exact la seturi dupa primele doua seturi din meci ( ex: 2-1, 3-0, 0-3, 1-2)

12.6.33. **Tie-break in meci** - va fi sau nu tie-break in meci

12.6.34. **Tie-break in set 1/2/3** - va fi sau nu tie-break in setul 1/2/3/

12.6.35. **Set alb in meci** - pariul se refera daca va fi in meci minim un set care sa se termine 0-6 sau 6-0

12.6.36. **Mai multe game-uri – (set1/ set 2)**– pariul se refera la numarul de game-uri din setul 1 si setul doi . In ce set vor fii mai multe game-uri – setul 1 sau 2.

12.6.37. **Total game-uri set 2/ 3** - pariul se refera numarul total de game-uri din setul 2/3

12.6.38. **Set 2/3 scor corect** pariul se refera scorul exact la game-uri din set 2/3

12.6.39. **Setul 2- total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din setul 2

Variante

S(sub) – in setul 2 vor fi mai putine game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

P(peste) – in setul 2 vor fi mai multe game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.40. **Setul 2- total game-uri** - pariul se refera la numarul de game-uri din setul 2 ( sub/peste linia oferita)

Sistemul 2 seturi din 3 se joacă la turnee clasice – si sistemul 3 seturi din 5 la turnee de grand slam – la masculin)

**CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.7. BASCHET

### 12.7.1. Meci

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc Variante:



- 1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc
- X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc
- 1X - victorie gazde sau rezultat de egalitate
- X2 - rezultat de egalitate sau victorie oaspeti
- 12 - victorie gazde sau victorie oaspeti

12.7.2. **Castiga meciul (incl.prelungiri)**

La acest pariu va conta rezultatul final si dupa eventualele reprize de prelungiri.

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

12.7.3. **Total puncte (incl.prelungiri)** Variante:

Sub – Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, sub limita de "n" puncte din oferta

Peste - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, peste limita de "n" puncte din oferta.

1. **Total puncte (incl.prelungiri)**

Variante:

Sub – Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, sub limita de "n" puncte din oferta

Egal - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri este egala cu valoarea stabilita in oferta.

Peste - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, peste limita de "n" puncte din oferta.

12.7.4. **Handicap (incl. prelungiri)** Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri cu handicapul de "n" puncte din oferta

12.7.5. **Total puncte gazde (incl. prelungiri)**

Sub - gazdele inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai putine puncte decat granita stabilita

Peste - gazdele inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai multe puncte decat granita stabilita

12.7.6. **Total puncte oaspeti (incl. prelungiri)**

Sub - oaspetii inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai putine puncte decat granita stabilita

Peste - oaspetii inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai multe puncte decat granita stabilita

12.7.7. **Primul sfert** Variante:

1 – castiga echipa gazda primul sfert

X – rezultat de egalitate in primul sfert



2 – castiga echipa oaspete primul sfert

**12.7.8. Primul sfert: Handicap**

1 - Echipa gazda castiga primul sfert cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga primul sfert cu handicapul de "n" puncte din oferta

**12.7.9. Prima repriza Variante:**

1 – castiga echipa gazda prima repriza

X – rezultat de egalitate la sfarsitul primei reprize

2 – castiga echipa oaspete prima repriza

**12.7.10. Handicap prima repriza Variante:**

1 - Echipa gazda castiga prima repriza cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga prima repriza cu handicapul de "n" puncte din oferta

**12.7.11. Pauza/final**

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 si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

2/2-Oaspetii conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

**12.7.12. Pauza sau final Variante:**

1-1 gazdele conduc la pauza sau castiga la final in timpul regulamentar de joc

X-X rezultatul trebuie sa fie egal ori la pauza, ori la final in timpul regulamentar de joc

2-2 oaspetii conduc la pauza sau castiga la final in timpul regulamentar de joc

**12.7.13. Total puncte jucator (incl. prelungiri)**

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar de puncte, astfel:

“-“ sub granita de "n" puncte din oferta,

“+” peste granita de “n” puncte din oferta,

**CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

**12.8. HOCHEI / FLOORBALL / HOCHEI PE STRADA**

**12.8.1. Meci**

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

1 castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc



X rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

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

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

12 castiga echipa gazda sau echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

#### 12.8.2. Castiga meciul

1 castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare

3 castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare

#### 12.8.3. Total goluri

SUB se inscriu sub "n" goluri in timp regulamentar

PESTE se inscriu peste "n" goluri in timp regulamentar

#### 12.8.4. Total goluri (include gol decisiv dupa 60 de minute)

SUB se inscriu sub "n" goluri (include si eventualele prelungiri/gol decisiv la lovituri de departajare)

PESTE se inscriu peste "n" goluri (include si eventualele prelungiri/gol decisiv la lovituri de departajare).

#### 12.8.5. Meci/Total goluri

1/-n castiga echipa gazda si sub n goluri in timp regulamentar

1/+n castiga echipa gazda si peste n goluri in timp regulamentar x/-

n rezultat de egalitate si sub n goluri in timp regulamentar x/+n

rezultat de egalitate si peste n goluri in timp regulamentar 2/-n

castiga echipa oaspete si sub n goluri in timp regulamentar

2/+n castiga echipa oaspete si peste n goluri in timp regulamentar

#### 12.8.6. Prima perioada

1 castiga echipa gazda in prima perioada

X rezultat de egalitate in prima perioada

2 castiga echipa oaspete in prima perioada

1X castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima perioada

X2 castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in prima perioada

12 castiga echipa gazda sau echipa oaspete in prima perioada

#### 12.8.7. Prima perioada : Total goluri

SUB se inscriu sub "n" goluri in prima perioada

PESTE se inscriu peste "n" goluri in prima perioada

#### 12.8.8. Handicap 0:1.5

Castiga echipa gazda la diferenta de minim doua goluri(ex: 2:0 ; 3:1 ; 4:2) 12.8.9.

#### Handicap 1.5:0

Castiga echipa oaspete la diferenta de minim doua goluri(ex: 0:2 ; 1:3 ; 2:4) 12.8.10.

#### Handicap 0:2.5

Castiga echipa gazda la diferenta de minim trei goluri(ex: 3:0 ; 4:1 ; 5:2) 12.8.11.

#### Handicap 2.5:0

Castiga echipa oaspete la diferenta de minim trei goluri(ex: 0:3 ; 1:4 ; 2:5)



**12.8.12. Prima perioada total goluri gazde**

**SUB** echipa gazda inscrie sub "n" goluri in prima perioada

**PESTE** echipa gazda inscrie peste "n" goluri in prima perioada

**12.8.13. Prima perioada total goluri oaspeti**

**SUB** echipa oaspete inscrie sub "n" goluri in prima perioada

**PESTE** echipa oaspete inscrie peste "n" goluri in prima perioada

**12.8.14. Prima perioada/final**

1/1 castiga echipa gazda prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar

1/X castiga echipa gazda in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

1/2 castiga echipa gazda in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar

X/1rezultat de egalitate in prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar X/X

1rezultat de egalitate in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

X/2 rezultat de egalitate in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar

2/1 castiga echipa oaspete in prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar 2/X

castiga echipa oaspete in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

2/2 castiga echipa oaspete in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar

**12.8.15. Prima perioada: ambele marcheaza**

**DA** ambele echipe marcheaza in prima perioada cel putin un gol in prima perioada

**NU** nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza in in prima perioada 12.8.16.

**Prima perioada: scor corect**

Scorul exact dupa prima perioada(ex:1:0,2:0,2:1,0:0,1:1,1:2,0:2,0:1)

**Alt scor** alte scoruri in afara de scorurile corecte de mai sus (ex: 3:1,1:3,3:2,2:3,4:1,1:4,4:2,2:4)

**12.8.17. Prima perioada sau final**

1-1 castiga echipa gazda in prima perioada sau castiga echipa gazda la finalul meciului in timp regulamentar

**X-X** rezultat de egalitate in prima perioada sau rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

2-2castiga echipa oaspete in prima perioada sau castiga echipa oaspete la finalul meciului in timp regulamentar

**12.8.18. Victorie fara egal**

1castiga echipa gazda in timp regulamentar sau in cazul in care meciul se termina la egalitate miza va fi returnata

2castiga echipa oaspete in timp regulamentar sau in cazul in care meciul se termina la egalitate miza va fi returnata

**12.8.19. Ambele marcheaza**

1+echipa gazda marcheaza cel putin un gol si echipa oaspete marcheaza cel putin un gol

2+echipa gazda marcheaza cel putin doua goluri si echipa oaspete marcheaza cel putin doua goluri

3+echipa gazda marcheaza cel putin trei goluri si echipa oaspete marcheaza cel putin trei goluri

**12.8.20. Total goluri gazde**

**SUB** echipa gazda inscrie sub "n" goluri in timp regulamentar

**PESTE** echipa gazda inscrie peste "n" goluri in timp regulamentar



#### 12.8.21. Total goluri oaspeti

**SUB** echipa oaspete inscrie sub “n” goluri in timp regulamentar

**PESTE** echipa oaspete inscrie peste “n” goluri in timp regulamentar

#### 12.8.22. Scor corect

Scorul exact dupa finalul meciului in timp regulamentar:

(ex:1:0,2:0,2:1,3:0,3:1,3:2,4:0,4:1,4:2,4:3,5:0,5:1,5:2,5:3,5:4,5:5...)

#### 12.8.23. A2-a perioada

**1** castiga echipa gazda in a doua perioada

**X** rezultat de egalitate in a doua perioada

**2** castiga echipa oaspete in a doua perioada

**1X** castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua perioada

**X2** castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in a doua perioada

**12** castiga echipa gazda sau echipa oaspete in a doua perioada

#### 12.8.24. A 2-a perioada total goluri

**SUB** se inscriu sub “n” goluri in a doua perioada

**PESTE** se inscriu peste “n” goluri in a doua perioada

#### 12.8.25. A 2-a perioada total goluri gazde

**SUB** echipa gazda inscrie sub “n” goluri a doua perioada

**PESTE** echipa gazda inscrie peste “n” goluri in a doua perioada

#### 12.8.26. A 2-a perioada total goluri oaspeti

**SUB** echipa oaspete inscrie sub “n” goluri a doua perioada

**PESTE** echipa oaspete inscrie peste “n” goluri in a doua perioada

#### 12.8.27. Primul gol

**1** echipa gazda inscrie primul gol in timp regulamentar **niciunul**

niciuna dintre echipe nu inscriu in timp regulamentar **2** echipa

oaspete inscrie primul gol in timp regulamentar

#### 12.8.28. Interval goluri gazde

**0-1** echipa gazda inscrie maxim un gol in timp regulamentar

**2-3** echipa gazda inscrie exact doua sau trei goluri in timp regulamentar

**4-5** echipa gazda inscrie exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar

**6+** echipa gazda inscrie minim sase goluri in timp regulamentar

#### 12.8.29. Interval goluri oaspeti

**0-1** echipa oaspete inscrie maxim un gol in timp regulamentar

**2-3** echipa oaspete inscrie exact doua sau trei goluri in timp regulamentar

**4-5** echipa oaspete inscrie exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar

**6+** echipa oaspete inscrie minim sase goluri in timp regulamentar

#### 12.8.30. Gazdele castiga la 0

**DA** echipa gazda castiga fara sa primeasca gol

**NU** toate celelalte variante

#### 12.8.31. Oaspetii castiga la 0

**DA** echipa oaspete castiga fara sa primeasca gol

**NU** toate celelalte variante





#### 12.8.32. Numar goluri

**0-4** se inscriu maxim patru goluri in timp regulamentar

**5** se inscriu exact cinci goluri in timp regulamentar

**6** se inscriu exact sase goluri in timp regulamentar

**7** se inscriu exact sapte goluri in timp regulamentar

**8** se inscriu exact opt goluri in timp regulamentar

**9+** se inscriu minim noua goluri in timp regulamentar

#### 12.8.33. Interval goluri

**0-3** se inscriu maxim trei goluri in timp regulamentar

**4-5** se inscriu exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar

**4-7** se inscriu exact patru sau sapte goluri in timp regulamentar

**6-7** se inscriu exact sase sau sapte goluri in timp regulamentar

**8+** se inscriu minim opt goluri in timp regulamentar

#### 12.8.34. Marcheaza gol

**DA** Jucatorul respectiv va marca gol in meci, nu se ia in considerare autogolul

**NU** Jucatorul respectiv nu va marca gol in meci

**Primul** jucatorul respectiv va marca primul gol in meci

**Ultimul** jucatorul respectiv va marca ultimul gol in meci

**2+** jucatorul respectiv va marca cel putin doua goluri in meci

**3+** jucatorul respectiv va marca cel putin trei goluri in meci

12.8.35. **Goluri jucător** – se iau în considerare golurile înscrise de către jucătorul ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariare, inclusiv cele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate);

12.8.36. **Pase de gol (Assist)** – se iau în considerare pasele de gol ale jucătorului ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariare, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției, inclusiv pasa de gol din eventualele prelungiri;

12.8.37. **Puncte jucător** – se iau în considerare toate golurile și pasele de gol decisive (assist), ale jucătorului ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariare, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției.

Gol jucător = 1 punct;

Assist jucător = 1 punct

La suma combinată a golurilor și a paselor decisive se adaugă și reușitele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate).

**CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.9. HANDBAL



12.9.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

12.9.2. **Meci de baza** Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

12.9.3. **Pariul Prima repriza/A doua repriza**

Variante:

1 - castiga echipa gazda Prima repriza/A doua repriza

X - rezultat de egalitate in Prima repriza/A doua repriza

2 - castiga echipa oaspete Prima repriza/A doua repriza

Se considera ca a doua repriza incepe de la scorul de 0:0.

12.9.4. **Pariul Total Goluri/Prima Repriza Total Goluri / A doua repriza Total Goluri** Variante:

S - numarul total de goluri este **sub** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

P - numarul total de goluri este **peste** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

12.9.5. **Pariul Total Goluri Gazde/Total Goluri Oaspeti** Variante:

S - numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **sub** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar

P - numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **peste** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar

12.9.6. **Pariul In ce repriza se marcheaza mai mult** Variante:

1- in prima repriza se inscriu mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza

X - numarul de goluri inscris in cele doua reprize este acelasi

2- in repriza a doua se inscriu mai multe goluri decat in prima

12.9.7. **Pariul Handicap/Prima Repriza Handicap/A doua Repriza Handicap** Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta

2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta

La acest tip de pariuri se pot oferi mai multe variante de handicap

12.9.8. **Pariul Pauza/Final**

- gazdele conduc la pauza si castiga la final (1/1)

- gazdele conduc la pauza, egal la final (1/X)

- gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final (1/2)

- egal la pauza, gazdele castiga la final (X/1)

- egal atat la pauza, cat si la final (X/X)

- egal la pauza, oaspetii castiga la final (X/2)

- oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final (2/1)

- oaspetii conduc la pauza, egal la final (2/X)

- oaspetii conduc la pauza si castiga la final (2/2)



### 12.9.9. Pariul Primul Gol

- 1 – Echipa gazda inscrie primul gol in meci
- 2 – Echipa oaspete inscrie primul gol in meci

### 12.9.10. Par/Impar Variante:

PAR – numarul de goluri in scris in timpul regulamentar de joc este unul par

IMP – numarul de goluri in scris in timpul regulamentar de joc este unul impar

### 12.9.11. Pariul de tip PAUZA sau FINAL (PSF) in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul la pauza sau la final.

Precizare: In cazul pariului de tip PAUZA sau FINAL exista 3 tipuri de pronosticuri:

- pentru pronostic 1, gazdele conduc la pauza sau castiga la final
- pentru pronostic X, rezultatul trebuie sa fie egal ori la pauza, ori la final
- pentru pronostic 2, oaspetii conduc la pauza sau castiga la final.

### 12.9.12. Pariuri speciale

- a) Cine merge mai departe
- b) Cine câștigă meciul
- c) Total lovituri de la 7 metri
- d) Total eliminări de 2 minute
- e) Total goluri jucător - Pentru acest tip de pariu se iau în considerare doar golurile marcate în timp regulamentar. Golurile marcate în prelungiri sunt luate în considerare doar în caz că acest lucru este menționat în ofertă. Dacă jucătorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul și primește cota de 1.0.
- f) Câștigă competiția, clasare.

### 12.9.13. In cazul anumitor pariuri speciale, CASA PARIURILOR va anunta dacă va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

### 12.9.14. CASA PARIURILOR poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.10. VOLEI

12.10.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

12.10.2. **Rezultat final meci** pariul se refera la rezultatul final al partidei

VARIANTE

1 – castiga prima echipa

2- - castiga echipa a doua

12.10.3. **Total puncte** – pariul se refera la numarul total de puncte din meci

12.10.4. **Set 1** – pariul se refera la echipa care va castiga primul set

VARIANTE –  
1 / 2



12.10.5. **Scor corect** – pariul se refera la scorul corect final al meciului VARIANTE –  
3-0 / 3-1 / 3-2 / 0-3/1-3/2-3

12.10.6. **Handicap seturi** – Variante:

1 – Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de “n” seturi din oferta 2 –

Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de “n” seturi din oferta

12.10.7. **Handicap puncte** – Variante:

1 – Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de “n” puncte din oferta

2 – Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de “n” puncte din oferta

12.10.8. **Total puncte in primul set** – pariul se refera la numarul total de puncte din primul set VARIANTE  
– S (sub) / P (peste) – linia oferita

12.10.9. **Primul set / meci** – pariul se refera la echipa care va castiga primul set cat si la castigatorul meciului . Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie corecte. Ex : 1/2 – echipa gazda castiga primul set si echipa 2 castiga meciul

12.10.10. **Primul set – handicap puncte** – pariul se refera la echipa care va castiga setul 1 – in urma handicapului stabilit in oferta

Ex : Primul set H<sub>1</sub>( -3,5) – pentru ca pariul sa fie castigator - in primul set echipa gazda trebuie sa castige cu minim 4 puncte mai mult decat echipa oaspete

12.10.11. **Echipa gazda – total puncte** – pariul se refera la numarul total de puncte pe care le va castiga echipa gazda in meci

VARIANTE – S (sub) / P (peste) - linia oferita

12.10.12. **Echipa oaspete – total puncte** – pariul se refera la numarul total de puncte pe care le va castiga echipa oaspete in meci

VARIANTE – S (sub) / P (peste) - linia oferita

12.10.13. **Numar de seturi** – pariul se refera la numarul total de seturi din meci Ex:

Sub sau Peste 3,5 seturi in meci

12.10.14. **Set 2** – pariul se refera la echipa care va castiga setul 2 VARIANTE

– 1 / 2

12.10.15. **Numar puncte in setul 2** – pariul se refera la numarul total de puncte din setul 2 VARIANTE

– S (sub) / P (peste) – linia oferita

12.10.16. **Set 2 – handicap puncte** – pariul se refera la echipa care va castiga setul 2 – in urma handicapului stabilit in oferta



12.10.17. *Set 3* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 3 **VARIANTE**

- 1 / 2

12.10.18. *Numar puncte in setul 3* – pariul se refera la numarul total de puncte din setul 3 **VARIANTE**

- S (sub) / P (peste) – linia oferita.

12.10.19. *Set 3 – handicap puncte* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 3 – in urma handicapului stabilit in oferta

## **VOLEI PE PLAJA**

12.10.20. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.10.21. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.10.22. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.

12.10.23. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

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

## **12.11. POLO**

12.11.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

12.11.2. Meci de baza Variante:

1 - echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar

X - se consemneaza rezultat de egalitate in timpul regulamentar 2

- echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

12.11.3. Pariul primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert. Variante:

1 - castiga echipa gazda primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

X - rezultat de egalitate in primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert. 2

- castiga echipa oaspete primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

12.11.4. Pariul Handicap/ Primul sfert Handicap/ Al doilea sfert Handicap/Al treilea sfert Handicap/ Al patrulea sfert Handicap/ Prima repriza Handicap/ A doua repriza Handicap Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar/Primul sfert / Al doilea sfert /Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta



2 - Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar/ Primul sfert / Al doilea sfert/Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta La acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap.

12.11.5. Pariul Total goluri Variante:

S - Se inscriu sub "n" goluri in timpul regulamentar

P - Se inscriu peste "n" goluri in timpul regulamentar

12.11.6. Pariul Total goluri gazde/Total goluri oaspeti Variante:

S - Echipa gazda/oaspete inscrie sub "n" goluri in timpul regulamentar

P - Echipa gazda/oaspete inscrie peste "n" goluri in timpul regulamentar

12.11.7. Pariul Par/Impar Variante:

PAR – numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc este unul par

IMP – numarul de goluri inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar

12.11.8. Pariuri speciale

a) castigator competitie

b) Clasare in competitie

c) Etc.

12.11.9. In cazul anumitor pariuri speciale, **CASA PARIURILOR** va anunta si va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

12.11.10. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.12. FOTBAL DE SALA / MINI-FOTBAL

12.12.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care **CASA PARIURILOR** hotaraște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.

12.12.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.12.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, handicap, total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine se califica, Cine merge mai departe, etc.

12.12.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

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

## 12.13. FOTBAL PE PLAJA



- 12.13.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care **CASA PARIURILOR** hotărăște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente contează rezultatul final, stabilit după prelungiri și/sau executarea loviturilor de penalitate.
- 12.13.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.13.3. Pentru această disciplină sportivă pot exista următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Prima repriza, A doua repriza, A treia repriza, Handicap, Total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine câștigă meciul, etc.
- 12.13.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.13.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

#### 12.14. FOTBAL AMERICAN

- 12.14.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, incluzând în timpul de joc și eventualele scurțuri, decizii luate în conformitate cu regulile ce guvernează acest tip de sport.
- 12.14.2. Pentru această disciplină sportivă pot exista următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Primul sfert, Al doilea sfert, Al treilea sfert, Al patrulea sfert, Handicap, Total puncte, Total Puncte Gazde/Oaspeți, Par/Impar, Cine câștigă meciul, Cine merge mai departe, etc.
- 12.14.3. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.14.4. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

#### 12.15. FOTBAL AUSTRALIAN

- 12.15.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale.
- 12.15.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.15.3. Pentru această disciplină sportivă pot exista următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Handicap, Total puncte, Par/Impar, etc.
- 12.15.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.15.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

#### 12.16. HOCHEI PE IARBA/BANDY/IN-LINE HOCKEY

- 12.16.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul de joc regulamentar, cu excepția tipului de pariu "Cine câștigă meciul (CM)" caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare.



- 12.16.2. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.16.3. Pentru aceste discipline sportive se poate paria și pe prima repriza, pe a doua repriza, Handicap, Total Goluri clasare în competiție, etc.
- 12.16.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.16.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.17. BASEBALL

- 12.17.1. Rezultatul final se omologhează după terminarea evenimentului, incluzând în timpul de joc eventualele prelungiri sau scurtări, decizii luate în conformitate cu regulile ce guvernează acest tip de sport.
- 12.17.2. Evenimentele/partidele trebuie jucate la data programată când pariurile aferente au fost plasate, pentru ca acestea să fie valabile. Cu titlu de excepție evenimentele/partidele reprogramate și jucate în aceeași zi, pariurile inițial plasate vor rămâne valabile. În situația în care un eveniment/o partidă este reprogramat/ă la o dată calendaristică diferită, toate pariurile inițiale vor fi anulate.
- 12.17.3. Pariurile vor fi luate în considerare pentru pitcher listați doar dacă nu se specifică altfel. Dacă pitcherii de start nu sunt listați sau cotați exact, pariurile aferente vor fi nule. Un pitcher va fi considerat că a luat parte la start după ce a aruncat prima lovitură. Tipurile de pariuri vor fi ajustate în concordanță dacă există o modificare a loviturii înainte de începutul jocului.
- 12.17.4. În cazul în care 2 echipe joacă în aceeași zi mai multe meciuri și meciurile nu sunt diferențiate cu informații suplimentare (de ex: meciul 1, meciul 2, etc), obiectul pariului este mereu doar primul meci.
- 12.17.5. Organizatorul poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

### 12.18. CRICKET

- 12.18.1. Oferta pentru cricket poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: a) Rezultat Final;
- b) Handicap;
- c) Total Puncte;
- d) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde/ Oaspeti;
- e) Total run-uri – Sub/ Peste;
- f) Total run-uri echipa gazda – Sub/ Peste;
- g) Total run-uri echipa oaspete – Sub/ Peste;
- h) Runs echipa gazda;
- i) Runs echipa oaspete;
- j) Număr impar/par de runs – impar/ par;
- k) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri;
- l) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri – gazde/ egalitate/ oaspeti; m) Va fi un superover? – da/ nu;
- n) Va fi egalitate? – da/ nu;





- o) Care echipă va conduce după x overs? – gazde/ egalitate/ oaspeti;
- p) Total runs echipa gazdă după x overs – peste/ sub;
- q) Total runs echipa oaspete după x overs – peste/ sub;

12.18.2. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over, cu excepția cazului când este specificat în oferta de pariere.

### 12.19. RUGBY

- 12.19.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul de joc regulamentar. Există și excepții de la această regulă, în cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, etc.) dar **CASA PARIURILOR** va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri.
- 12.19.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.19.3. Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, Victorie, Par/Impar, etc.
- 12.19.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.19.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.20. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, SPEEDWAY, CICLOCROSS, CICLISM, CURSE DE CAI, CURSE DE CAINI, CURSE DE TRAP

- 12.20.1. Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale.
- 12.20.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.20.3. Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia până la finalul următoarelor zile, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculează cursul 1.00. Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiției se calculează cursul 1.00.
- 12.20.4. Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera că a participat la competiție.
- 12.20.5. Dacă evenimentul se reia pe același circuit până la finalul următoarelor zile, se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.20.6. Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri: Castigator cursa, clasare, Duel, castigator competiție, etc.
- 12.20.7. La competițiile din categoria Turul Franței (Tour de France), pot apărea următoarele tipuri de pariuri:
  - Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Verde după etapă/la finalul competiției.
  - Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb cu buline roșii după etapă/la finalul competiției.



- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb după etapă /la finalul competiției.
- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Galben după etapă /la finalul competiției.
- Număr de tricouri Galbene câștigate de-a lungul Turului de către un ciclist – sub/peste.
- Câți concurenți au purtat tricoul Galben de-a lungul Turului – sub/peste.
- Echipă câștigătoare Tur/etapă.
- Număr participanți care trec linia de sosire la finalul Turului/etapei.
- Diferența de timp înregistrată între primul clasat și cel de-al doilea la finalul Turului/etapei.

12.20.8. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

#### 12.21. FORMULA 1

12.21.1. Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.21.2. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri: a)

##### **Pariul pe cursa** Variante:

- 1-1 – pilotul pariat castiga cursa la final
- 1-2 – pilotul pariat termina cursa in primii doi (locul 1 sau locul 2)
- 1-3 - pilotul pariat termina cursa in primii trei
- 1-5 - pilotul pariat termina cursa in primii cinci
- 1-10 - pilotul pariat termina cursa in primii zece

**În cazul in care pilotul abandoneaza sau din oricare alt motiv nu se clasifica la sfârșitul oficial al acesteia se considera ca nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.**

##### **b) Pariul pe calificari la cursa** Variante:

- 1-1 – pilotul pariat castiga calificarile (locul 1 – pole position)
- 1-2 – pilotul pariat termina calificarile in primii doi
- 1-3 - pilotul pariat termina calificarile in primii trei
- 1-5 - pilotul pariat termina calificarile in primii cinci
- 1-10 - pilotul pariat termina calificarile in primii zece

##### **c) Pariul Duel in cursa**

Care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul cursei.

**Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**

##### **d) Alte tipuri de pariuri**

Diferenta intre locul 1 si locul 2 la finalul cursei (Avans timp castigator cursa)

Diferenta intre locul 1 si locul 2 la finalul calificarilor (Avans timp castigator pole-position) Pleaca din pole-position si castiga cursa?



Tur rapid: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit in cursa (se considera timpii stabiliți de catre primele anunțuri oficiale)

Se clasifica/ Nu se clasifica la finalul cursei: Pilotul respectiv este clasat la sfarsitul cursei indiferent de distanța la care se afla de câștigătorul cursei.

Nr. de monoposturi care se clasifica la finalul cursei: Cate monoposturi se clasifica la finalul cursei(se iau in considerare toate monoposturile clasate la sfirsitul cursei indiferent de distanta sau nr. de tururi de circuit situate fata de cistigatorul cursei)

12.21.3. **Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anuntat de catre organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA).**

12.21.4. Pe același Bilet nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

12.21.5. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.22. SNOOKER

12.22.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.22.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.22.3. Daca un jucator se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de catre respectivul jucator sunt considerate nule si se acorda cota 1.00.

12.22.4. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Cine castiga primul frame?, Primul frame/final meci, Handicap, Total Frame-uri, Castigator competitie, etc.

12.22.5. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

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

## 12.23. DARTS

12.23.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.23.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.23.3. Daca un jucator se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de catre respectivul jucator sunt considerate nule si se acorda cota 1.00.

12.23.4. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Duel, Total leg-uri, Handicap leg-uri, Castigator Competitie, Clasare.

12.23.5. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

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

## 12.24. SPORTURI DE CONTACT



- 12.24.1. Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de către primele anunțuri oficiale.
- 12.24.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.24.3. Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc.
- 12.24.4. Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariu: Meci de baza, castigator competitie, in ce repriza se va produce KO, clasare, etc.
- 12.24.5. Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca învingător.
- 12.24.6. În cazul în care unul dintre concurenți nu termina meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul rămas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cursul jucat.
- 12.24.7. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea meciului, din cauza abandonului unuia dintre concurenți, se ofera cota 1.00.
- 12.24.8. **Dacă unul dintre concurenți abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
- 12.24.9. Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia până la finalul următoarei zile se va calcula curs 1.00. Dacă evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.24.10. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.24.11. Pariul sub X.5 va fi validat ca fiind castigator dacă meciul nu va trece de jumătatea reprizei a (X+1)a (1 minut și 30 de secunde în cazul reprizei de 3 minute, și 2 minute și 30 de secunde în cazul reprizei de 5 minute)
- 12.24.12. Pariul peste X.5 va fi validat ca fiind castigator dacă meciul va trece de jumătatea reprizei a (X+1)a (1 minut și 30 de secunde în cazul reprizei de 3 minute, și 2 minute și 30 de secunde în cazul reprizei de 5 minute)
- 12.24.13. În caz ca meciul va fi declarat NO CONTEST toate pariurile vor fi considerate nule (se acorda cota 1).

## 12.25. ATLETISM

- 12.25.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.25.2. Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea următoarele tipuri de pariu:
- 12.25.3. Castigator disciplina, castigator competitie, clasare, duel concurenți etc.
- 12.25.4. Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia până la finalul următoarei zile, se va calcula cursul 1.00. Dacă evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.25.5. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculează cursul 1.00.
- 12.25.6. **Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**



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

12.25.8. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

#### **12.26. GOLF**

12.26.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale (care are valoare și în cazul în care competiția se desfășoară doar cu 15 gropi din 18).

12.26.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

12.26.3. Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri: Castigator turneu, clasare, duel etc.

12.26.4. Dacă evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculează cursul 1.00.

12.26.5. Dacă evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.

12.26.6. **Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**

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

#### **12.27. BOWLS**

12.27.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

12.27.2. Acest sport se joacă pe seturi, până la desemnarea castigatorului, neexistând posibilitatea ca evenimentul să se termine la egalitate.

12.27.3. Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariuri: Meci de bază, Castigator turneu, clasare, duel etc.

12.27.4. Dacă evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cursul 1.00.

12.27.5. Dacă evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.

12.27.6. Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

12.27.7. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

#### **12.28. SPORTURI DE IARNA**



- 12.28.1. Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare întotdeauna clasamentele stabilite de către primele anunțuri oficiale.
- 12.28.2. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.28.3. În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se acorda cota 1.00. Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia până la finalul următoarei zile, se acorda cota 1.00. În cazul schimbării locului de desfășurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se calculează cursul 1.00. **Dacă unul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
- 12.28.4. Dacă evenimentul este reluat până la finalul următoarei zile pe aceeași pârție, trambulina, traseu se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.28.5. La categoria sporturi de iarnă întalnim următoarele discipline: schi alpini, schi fond, biatlon, sarituri cu schiurile, bob, sanie, patinaj artistic, curling, skeleton, combinata nordică, patinaj viteză, snowboarding, etc.
- 12.28.6. Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariu: Castigator cursa /etapa/competitie/faza/turneu, clasare, duel, etc.
- 12.28.7. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

#### 12.29. TENIS DE MASA / BADMINTON

- 12.29.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale.
- 12.29.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.29.3. Pentru această disciplină sportivă putem avea următoarele tipuri de pariu: Meci de bază, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.
- 12.29.4. **În cazul în care jucătorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se calculează cursul 1.00.**
- 12.29.5. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se acorda cota 1.00.
- 12.29.6. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.29.7. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

#### 12.30. SPORTURI ELECTRONICE (eSports)



- 12.30.1. Deciderea pariurilor se va baza pe rezultatului oficial declarat de către forul relevant de reglementare al competiției specifice. Nu se poate paria pe cei care nu participă.
- 12.30.2. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia până la finalul următoarei zile, se va calcula cota 1.00.
- 12.30.3. Pariurile vor fi nule dacă jocul este listat incorect.
- 12.30.4. Dacă un meci este jucat înainte de data/ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora actuală de start vor fi nule. Toate pariurile plasate înainte de ora actuală de start vor fi valabile.
- 12.30.5. Obiectivul jocului este ca echipa să câștige meciul/să câștige harta – dacă un meci sau o hartă este rejucată după un rezultat de egalitate, meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată. În cazul în care un meci sau o hartă începe dar nu este terminată, atunci toate pariurile vor fi nule doar dacă, după startul jocului, un jucător a fost descalificat, caz în care jucătorul/echipa care se califică la runda următoare sau căruia îi este atribuită victoria de către forul de reglementare al competiției specifice va fi considerat câștigătorul în scopuri de decizie a pariurilor.
- 12.30.6. Dacă un meci sau o hartă este rejucată din cauza unei deconectări, toate pariurile în secțiunea specifică vor fi nule doar dacă rezultatul final este deja determinat. Meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată.
- 12.30.7. Dacă un jucător/echipă câștigă la masa verde (walkover) cel puțin o hartă înainte de începerea meciului, toate pariurile vor fi nule.
- 12.30.8. Pariurile de handicap / total hartă / scor corect / Prima echipă care ajunge la sunt nule dacă numărul de hărți conform regulamentului este modificat sau diferă de cele oferite în scopul parierii. În cazul în care un meci începe dar nu este finalizat, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

#### 12.30.9. **StarCraft II**

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule, cursa câștigătoare / națiunea jucătorului câștigător: în cazul în care un meci începe dar nu se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

#### 12.30.10. **CS:GO (Counter Strike)**

Deciderea pariurilor se va face numai în timpul regulamentar

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariul să câștige harta va fi decis de rezultatul din prelungiri Pariuri handicap runde – pariurile sunt nule dacă numărul regulamentar de runde s-a modificat sau diferă de cele oferite pentru pariere. În cazul în care un meci începe dar se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

Toate posibilele turnee - Meci

Variante: 1 x 2

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

X – rezultat de egalitate în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

#### 12.30.11. **DOTA2/ League of Legends**

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule

Pariurile pentru primul kill: vor fi decise în baza scorurilor oficiale



Toate pariurile pe bază de timp sunt decise pe baza ceasului din joc și nu cuprind perioada înainte ca minionii/creepi să fie spawnați. În cazul în care un meci începe dar nu se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

Toate posibilele turnee - Câștigător meci

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

Toate posibilele turnee

Harta 1/2/3 câștigător-La acest tip de pariu se considera câștigător cel care își adjudecă Harta 1/2/3.

Variante:

1 – harta 1/2/3 este câștigată de jucătorul trecut primul în ofertă

2 – harta 1/2/3 este câștigată de al doilea jucător în ofertă Pariul Handicap la hărți (-1,5) Variante:

1 – echipa gazdă câștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți

2 – echipa oaspete câștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți Pariu Total hărți (2,5)

Variante:

S – numărul total de hărți, realizat în meci, este sub granița de 2,5

P – numărul total de hărți, realizat în meci, este peste granița de 2,5 Scor

corect - Se indică scorul corect, pe hărți, la finalul meciului:

Varinate:

2-0, 2-1,1-2,0-2

Minim o Hartă câștigător 1 - Prima echipă câștigă minim o hartă în meci

Minim o Hartă câștigător 2 - A doua echipă câștigă cel puțin o hartă în meci

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

### **Pariuri speciale**

Clasare în competiție – loc ocupat

Castigator competiție

Cine merge mai departe

**CASA PARIURILOR** își rezerva dreptul de a introduce și alte tipuri de sporturi, a căror pariuri vor fi explicate în oferta sau vor fi folosite tipuri de pariuri deja explicate la alte sporturi în acest regulament.

12.31 Casa Pariurilor poate să ofere pariuri pe câștigător/meci pentru orice alte sporturi olimpice sau minore (însemnând sporturi precum Tir, Arc, Șah, Squash, Triatlon, Canotaj, Înot și altele. Regulile pentru validarea pariurilor diferă de la sport la sport și pentru validare se vor lua în considerare regulile de validare stabilite prin alte sporturi prevăzute în prezentul regulament.

## **CAPITOLUL XIII Pariuri pe loterii internaționale**





### 13.1. Parierea pe numere

- 13.1.1. Pariurile pe numere sunt definite ca fiind pariurile efectuate de jucatori pe evenimente constand in extrageri de numere efectuate la loteriile internationale, de catre societati internationale autorizate in acest sens, cu exceptia extragerilor efectuate de catre Loteria Romana.
- 13.1.2. Activitatea de pariere pe numere se va desfasura in toate punctele de lucru **CASA PARIURILOR**. Pariurile pe numere extrase la loteriile internationale nu presupun participarea efectiva a jucatorilor la loteriile din oferta **CASA PARIURILOR**.
- 13.1.3. **CASA PARIURILOR** stabileste prin oferta ora pana la care se poate paria. Aceasta poate fi diferită de ora reala a extrageri . Orice pariu înregistrat dupa ora extrageri este considerat nul, si va primi cota 1.
- 13.1.4. Rezultatul luat in calcul de catre **CASA PARIURILOR** este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza. **Numerele suplimentare nu sunt considerate valabile.**
- 13.1.5. In cazul in care va avea loc extragere suplimentara la o loterie, aceasta nu va fi luata in considerare. Ora inscrisa este ora Romaniei.
- 13.1.6. Daca o extragere programata intr-o zi nu se va efectua in acea zi, atunci toate biletele jucate pentru acea loterie vor primi cota de 1.0!
- 13.1.7. Selectiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariere si nici nu se pot combina doua sau mai multe extrageri in pariuri cumulative.
- 13.1.8. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de catre societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor inscrise in site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.
- 13.1.9. **CASA PARIURILOR** isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.
- 13.1.10. Regulile **CASA PARIURILOR** se vor aplica in orice cazuri neacoperite de regulile privind parierea pe numere.
- 13.1.11. Oferta de pariere va fi adusa la cunostinta jucatorjucatorilor inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor) prin afisare la sediul agentiilor/punctelor de lucru, teletext, web site, publicatii, etc.

#### 13.1.12. Instructiuni de Pariere

##### a) Pariul simplu

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre un numar si maximul stabilit de Organizator pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet simplu sa fie castigator trebuie indicate corect toate numerele, in caz contrar Biletul este necastigator.

**Castigul maxim acordat pentru un Bilet simplu este de 500.000 lei.**

##### b) Pariul combinat

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre unul si maximul de numere stabilite de **CASA PARIURILOR**, pentru fiecare loterie in parte, cu posibilitatea de a opta pentru o anumita combinatie. Se poate conditiona un maxim de numere dintr-o marja de numere, stabilita de catre **CASA PARIURILOR**, pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet combinat sa fie castigator trebuie sa indeplineasca conditia de minim a combinatiei alese, in caz contrar Biletul este necastigator.

**Castigul maxim acordat pentru un Bilet combinat este de 500.000 LEI.**



Pe Biletele combinate exista posibilitatea de a se juca simultan mai multe combinatii.

## **CAPITOLUL XIV Pariuri pe evenimente sportive live**

### **14.1. Pariuri live**

- 14.1.1. Pariurile LIVE sunt pariuri in cota fixa in care jucatorul poate indica rezultatele evenimentelor sportive propuse pe parcursul desfasurarii lor.
- 14.1.2. **CASA PARIURILOR**, in punctele de lucru unde este posibil tehnic, va asigura transmisia TV a evenimentelor si va organiza pariuri pe parcursul desfasurarii evenimentului („pariuri LIVE”).
- 14.1.3. Pariurile Live vor fi stabilite de **CASA PARIURILOR** si anuntate jucatorilor inainte de efectuarea biletelor. **Biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tiparirea acestuia.** Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului.
- 14.1.4. Cotele care au fost valabile in momentul plasarii pariului pot fi schimbate pana la tiparirea biletului. Cotele din oferta de pariuri pot suferi modificari în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile, privind fiecare schimbare de cota, se transmit automat pe monitoarele din punctele de lucru **CASA PARIURILOR**.

#### **14.1.5. Conditii pentru Pariurile Live**

##### **a) Conditii Generale**

Nu se pot paria pe un singur bilet derivatele aceluasi eveniment.

Pe un bilet de pariere se accepta maxim 20 evenimente;

Pe orice bilet se ADAUGA taxa de administrare (C.C.) de 5 % din valoarea mizei;

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

În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depășește ora de inchidere a agentiei pariurile efectuate si validate ca fiind castigatoare pot fi platite incepand cu ziua imediat urmatoare.

Biletele pot fi jucate simplu, sau cu combinații (tip sistem) sau multiplu (cuprinde o serie de evenimente ce sunt omologate individual, miza pe eveniment rezultând din împărțirea mizei jucate la numărul de evenimente). Pe un bilet multiplu se pot juca minim un eveniment și maxim 15 evenimente.

Daca un eveniment este contramandat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat din minutul intreruperii până la finalul următoarei zile, pariul pentru acel eveniment este nul și se acorda cota 1.00.

Dreptul pariorului la ridicarea câștigului expiră după 15 zile de la data terminării evenimentului.

##### **b) Bonusuri pentru Pariuri Live**

**CASA PARIURILOR** poate acorda un bonus jucatorilor in quantum de 5% aplicat la valoarea castigului obtinut pe bilet(fara a depasi castigul maxim). Acest bonus se acorda biletelor de pariere castigatoare, simple si de tip sistem, plasate doar la ghiseu, pe evenimente sportive de tip Live din oferta **CASA PARIURILOR**.



În situația în care pe biletul de pariere sunt evenimente sportive pentru care se acordă cota 1.00 indiferent de motiv, aceasta nu va influența acordarea bonusului pe biletul de pariere.

#### **14.2. Situații speciale – FOTBAL**

- 14.2.1. În cazul în care evenimentul se întrerupe (incidente în timpul meciului, timp nefavorabil etc.) pariurile primite sunt valabile până la finalul următoarei zile, iar în cazul în care evenimentul nu se reia pariul este nul (curs 1.00) b) în cazul în care se acordă un cartonaș (galben sau roșu) unui jucător după ce arbitrul fluieră finalul meciului, acesta nu va fi luat în considerare. Cartonașele (galben sau roșu) acordate la pauză sunt luate în considerare pentru repriza a doua.
- 14.2.2. Toate cartonașele jucătorilor indicate de arbitru se vor lua în considerare (și cele din afara terenului), conform raportului oficial de meci. Nu se iau în considerare cartonașele indicate antrenorilor sau altor membri ai staff-ului.
- 14.2.3. La tipul de pariu “Da gol din Penalty”, dacă portarul apără penalty-ul și în continuarea acțiunii se da gol, acesta va fi luat în considerare ca penalty ratat.
- 14.2.4. La tipul de pariu “Cine da primul gol, al doilea gol marcat, etc.”, dacă după sfârșitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** acceptă efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.2.5. La tipul de pariu “Cine are primul corner, al doilea corner, etc.”, dacă după sfârșitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** acceptă efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.2.6. La tipul de pariu “Cine are primul penalty, al doilea penalty, etc.”, dacă după sfârșitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** acceptă efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.2.7. La tipul de pariu “Cartonaș roșu în meci” cu variantele “Da/Nu”, dacă după sfârșitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** acceptă efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.2.8. Fiecare pariu a cărui cota în momentul acceptării, realizării, desfășurării pariului nu corespunde cotei reale de pe piață, va primi cota 1.0.
- 14.2.9. În cazul întreruperii transmisiei din motive tehnice, care poate provoca lipsa de date pentru **CASA PARIURILOR**, anumite pariuri deschise vor putea fi considerate nule (curs 1.00).
- 14.2.10. În toate cazurile când se realizează pariuri pe cartonașe galbene, cartonașul roșu nu se va lua în considerare. Dacă un jucător a primit două cartonașe galbene se va lua în considerare doar un cartonaș galben.

#### **14.3. Situații speciale – TENIS**

- 14.3.1. În cazul în care jucătorii au terminat jocul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.3.2. Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului, toate pariurile sunt deschise în continuare și sunt considerate valide (până la terminarea meciului sau turneului).
- 14.3.3. Dacă în meciul de tenis a fost schimbată perechea, respectiv pe teren nu se prezintă perechea care a fost anunțată, toate pariurile vor fi nule și se va acorda cota 1.00.
- 14.3.4. Fiecare pariu a cărui cota în momentul acceptării, realizării, desfășurării pariului nu corespunde cotei reale de pe piață, va primi cota 1.0.



14.3.5. La meciurile de dublu, care se decid prin metoda super tie-break (tie-break până la 10, în loc de set decisiv), numărul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele două seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat după regula super tie-break.

Exemplu: Rezultatul unui meci de dublu a fost de 2-1 (6-4, 4-6, 10-7). Numărul de game-uri se va calcula astfel:  $10 (6+4) + 10 (4+6) + 1$  (pentru super tie-break) = 21 game-uri

#### **14.4. Situatii speciale – BASCHET**

14.4.1. **La tipul de joc “Rezultat final” se vor lua in considerare si eventualele prelungiri.**

14.4.2. La tipul de joc “Cine castiga sfertul” (1, 2, 3, 4) este pariul de tip Victorie. In cazul in care scorul este egal la sfarsitul sfertului, jucatorul va primi inapoi suma de bani platita.

14.4.3. La tipul de joc “Total puncte in meci” sunt luate in considerare punctele obtinute in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).

14.4.4. La tipul de joc “Handicap” sunt luate in considerare pariurile efectuate pentru timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).

14.4.5. Pentru pariurile la care se cunosc rezultatele anterior acceptarii biletelor de catre **CASA PARIURILOR**, se va calcula cursul de 1.00.

14.4.6. Fiecare pariuri a carui cotă in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

#### **14.5. RIDICAREA SI IMPOZITAREA CASTIGULURILOR**

14.5.1. Castigurile vor putea fi achitate imediat dupa finalizarea evenimentelor;

14.5.2. Castigurile se pot achitate in orice punct de lucru **CASA PARIURILOR**, dupa terminarea meciului sau a unei parti din meci (prima repriza, cine marcheaza primul gol, etc)

14.5.3. In cazul in care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depaseste ora de inchidere a agentiei pariurile efectuate se vor plati in ziua imediat urmatoare.

14.5.4. **Dreptul platii castigului la pariurile LIVE este valabil 15 zile.**

#### **14.6. Tipuri de pariuri**

14.6.1. La pariurile live, in functie de categoriile de sporturi, putem intalni urmatoarele tipuri de pariuri:

##### **14.6.1.1. FOTBAL:**

CINE CASTIGĂ MECIUL – variante:

1 – victoria echipei gazdă;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

URMATORUL GOL- se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar; 2

– echipa oaspete inscrie urmatorul gol;

CINE MARCHEAZA PRIMUL GOL – variante:

1- echipa gazda inscrie primul gol;



X – nici una dintre echipe nu inscrie;

2 – echipa oaspete inscrie primul gol;

CINE CASTIGA PRIMA REPRIZA/A DOUA REPRIZA– variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2– victoria echipei oaspete;

SUB/PESTE “n” goluri– se refera la numarul de goluricare se vor marca in timpul regulamentar de joc – variante:

1– sub “n” goluri;

2 – peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri prima repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza – variante:

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri a doua repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in repriza a doua – variante:

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri GAZDA /OASPETE– se pariaza pe numarul de goluri realizat de echipa gazda/echipa oaspete in timpul de joc regulamentar: variante:

1– sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri;

HANDICAP – poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc. variante:

1, X, 2

#### **14.6.1.2. HANDICAPURI ASIATICE**

##### **14.6.1.2.1. Handicap (o) (zero)**

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate ((o) zero goluri diferență), suma pariată va fi returnată. Acest pariu este echivalentul unui pariu de tip Victorie. Exemplu: Pariezi pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (o - zero), Dacă Echipa 1 câștigă, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină egal, miza este rambursată.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

##### **14.6.1.2.2. Handicap (+0.25)**

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariezi 100 LEI pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+0.25) la o cotă de 2.00. Dacă meciul se termină cu o remiză câștigați 150 LEI pentru că jumătate din miză (50 LEI) a fost returnată, iar pariul pe cealaltă jumătate de miză a fost câștigător la o cotă de 2.00 (50 X 2.00). Dacă Echipa 1 se impune câștigați 200 LEI, iar dacă este învinsă pierdeți toți banii.

##### **14.6.1.2.3. Handicap (+0.50)**

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa 2, opțiunea Echipa1 (+0.50).



Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.4. Handicap (+0.75)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa 2, opțiunea Echipa1 (+0.75).

Dacă Echipa1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, primiți înapoi 50 LEI iar ceilalți 50 LEI mizați sunt pierduți. Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.5. Handicap (+1)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, suma pariată va fi returnată integral.

Exemplu: Pariati pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+1.00).

Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, primiți înapoi suma mizată.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.6. Handicap (+1.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pariul se împarte în două – o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+1.25), la o cotă de 2.00 Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 X 2.00 = 100 LEI), iar cealaltă jumătate de miză este rambursată. Asta înseamnă că aveți un câștig total de 150 LEI. Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.7. Handicap (+1.5)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență.

Exemplu: Pariati pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa 1 (+1.50).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.8. Handicap (+1.75)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+1.75).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două goluri diferență, primiți înapoi 50 LEI iar ceilalți 50 LEI mizați sunt pierduți.

Dacă Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.9. Handicap (+2)



Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, miza pariată va fi returnată.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa 1 vs Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+2.00).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două goluri diferență, primiți înapoi suma mizată.

Dacă Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.10. Handicap (+2.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pariul se împarte în două – o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+2.25), la o cotă de 2.00

Dacă Echipa1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa1 pierde la două goluri diferență, jumătate din pariu este câștigător ( $50 \times 2.00 = 100$  LEI), iar cealaltă jumătate de miză este rambursată. Asta înseamnă că ai un câștig total de 150 LEI. Dacă Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.11. Handicap (+2.5)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la mai puțin de trei goluri diferență.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+2.50).

Dacă Echipa1 se impune, termină la egalitate sau pierde la 1 sau 2 goluri diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.12. Handicap (-0.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge la cel puțin un gol diferență. Dacă partida se încheie la egalitate, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-0.25).

Dacă Echipa1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pierdeți 50 LEI iar ceilalți 50 LEI sunt rambursați. Dacă Echipa1 pierde, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.13. Handicap (-0.5)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-0.5).

Dacă Echipa1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

#### 14.6.1.2.14. Handicap (-0.75)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pariul se împarte în două – o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 ( -0.75), la o cotă de 2.00 Dacă Echipa1 se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa1 se impune la exact un gol diferență, jumătate din pariu este câștigător ( $50 \text{ LEI} \times 2$ ) iar cealaltă jumătate (50 LEI) din miză este rambursată, deci aveți un câștig total de 150 LEI.



Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.15. Handicap (-1)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, miza pariată vi se returnează.

Exemplu: Pariati pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa 1 (-1.0).

Dacă Echipa 1 se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență, miza este rambursată. Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.16. Handicap (-1.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (-1.25).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la exact un gol diferență, pierdeți 50 LEI iar ceilalți 50 LEI sunt rambursați. Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.17. Handicap (-1.50)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență.

Exemplu: Pariati pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-1.50).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.18. Handicap (-1.75)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pariul se împarte în două - o jumătate se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-1.75), la o cotă de 2.00. Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la exact două goluri diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 LEI X2), iar cealaltă jumătate (50 LEI) de miză este rambursată, ceea ce înseamnă un câștig total de 150 LEI. Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.19. Handicap (-2)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, miza pariată va fi returnată.

Exemplu: Pariati pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-2.0).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la exact două goluri diferență, miza este rambursată integral.

Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.20. Handicap (-2.25)





Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariati 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-2.25).

Dacă Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 se impune la exact două goluri diferență, primiți 50 LEI înapoi iar ceilalți 50 LEI sunt pierduți.

Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.21. Handicap (-2.50)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență.

Exemplu: Pariati pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (-2.50).

Dacă Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 se impune la 1 sau 2 goluri diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.22. CINE ARE AL “n” – LEA CORNER– variante:

1 – echipa gazda;

X – nu se va mai executa nici un corner;

2 – echipa oaspete;

14.6.1.2.23. URMATORUL CARTONAS ROSU – variante:

1– echipa gazda;

2– echipa oaspete

14.6.1.2.24. VICTORIE– pariul de tip V (în caz de egalitate, miza se returnează) – variante: 1 –

câștigă echipa gazdă;

2– câștigă echipa oaspete

14.6.1.2.25. SUB/PESTE“n”CARTONASE GALBENE– se refera la numarul de cartonase galbene care se acorda in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – sub “n” cartonase galbene;

2– peste “n” cartonase galbene

14.6.1.2.26. CINE ARE PRIMUL PENALTY/URMATORUL– se refera la timpul regulamentar de joc – variante:

1– echipa gazda;

X – nici una dintre echipe;

2 – echipa oaspete

CARTONAS ROSU, PENALTY, AMBELE ECHIPE MARCHEAZA GOL, CAȘTIGĂ AMBELE REPRIZE GAZDA/OASPETE, GAZDELE MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, OASPETII MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, TOTAL CORNERE/ INTERVAL TOTAL CORNERE, ULTIMUL CORNER, CINE CASTIGA COMPETITIA, MERGE MAI DEPARTE, LOVITURA DE INCEPERE, PRONOSTIC/SCOR CORECT/URMATORUL GOL PE INTERVAL DE TIMP, SE DA GOL INTR-UN INTERVAL DE TIMP, CINE DA ULTIMUL GOL, PRIMUL/URMATORUL/ULTIMUL CARTONAS GALBEN, MARCHEAZA DIN PENALTY, ETC.

1& P- castiga gazdele si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri

1 & S- castiga gazdele si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

2 & P castiga oaspetii si se marcheaza peste 2,5/3,5 goluri



2 & S castiga oaspetii si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

X & P- rezultat de egalitate si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri X

& S- rezultat de egalitate si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

14.6.1.2.27. Șansă dublă și Total Goluri – variante:

1X & P 2,5 /3,5 – câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri

1X & S 2,5 /3,5 - câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri

X2 & P 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri

X2 & S 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri

14.6.1.2.28. Câștigă gazdele/oaspeții și ambele echipe marchează – variante:

1 și ambele echipe marchează – da

2 și ambele echipe marchează – da

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la FOTBAL.

#### 14.7. BASCHET:

14.7.1. CINE CASTIGA MECIUL(timp regulamentar) – variante:

1- victoria echipei gazda;

X - egalitate;

2- Victoria echipei oaspete

14.7.2. CINE CASTIGA MECIUL – se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu-se cont si de eventualele prelungiri- variante:

1- victoria echipei gazda;

2- victoria echipei oaspete

14.7.3. RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar punctele marcate dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:

1- victoria echipei gazda;

X - egalitate;

2 - victoria echipei oaspete

14.7.4. SUB/PESTE “n” puncte/ in primul sfert/ al doilea sfert/in prima repriza/ etc – se refera la numarul de puncte care se vor marca in timpul regulamentar de joc/ in primul sfert/ al doilea sfert/in prima repriza/ etc – variante:

1 – sub “n” puncte;

2- peste “n” puncte

14.7.5. HANDICAP– poate fi de 0-N, N-0, etc- variante:

1, X, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

14.7.6. HANDICAP – poate de 0-N,5; N,5-0; etc- variante:

1, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

14.7.7. VICTORIE – pariul de tip V (in caz de egalitate, miza se returneaza) – variante: 1 – castiga echipa gazda;

2- castiga echipa oaspete

(se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)



Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.3) BASCHET.

#### 14.8. HOCHEI

14.8.1. **CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar)** – variante:

1– victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2– victoria echipei oaspete;

14.8.2. **CINE CASTIGA MECIUL**– se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu-se cont si de eventualele prelungiri sau de loviturile de penalitate – variante:

1– victoria echipei gazda;

2– victoria echipei oaspete

14.8.3. **RESTUL MECIULUI**– indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar golurile inscise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete

14.8.4. **URMATORUL GOL**– se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar; 2

– echipa oaspete inscrie urmatorul gol

14.8.5. **SUB/PESTE “n” goluri/ in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc** – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc / in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc – variante: 1 – sub “n” goluri;

2 – peste “n” goluri

14.8.6. **HANDICAP**– poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc– variante:1,x,2

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.4) HOCHEI.

#### 14.9. TENIS

14.9.1. **CINE CAȘTIGĂ MECIUL**– variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.2. **CINE CAȘTIGĂ GAME-UL URMATOR**– variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.3. **CINE CAȘTIGĂ SETUL 1 (2, 3, 4, 5)** – variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.4. **RESTUL MECIULUI**– indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar punctele realizate dupa acceptarea pariului – variante:

1 – câștigă jucatorul 1;

2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.5. **TOTAL GAME-URI/SETURI**– sub/peste N,5 – variante:



1 – sub N,5;

2– peste N,5 (se poate aplica pe numar total game-uri in meci, pe numar game-uri in seturi); 14.9.6.

**HANDICAP GAME-URI** – poate fi de 0-N, N-0, etc- variante:

1, X, 2 (se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci,etc);

14.9.7. **HANDICAP GAME-URI** – poate fi de 0-N,5; N,5-0; etc- variante:

1, 2 (se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci,etc);

14.9.8. **HANDICAP SETURI** – variante:

1,2;

**CINE CASTIGA URMATORUL PUNCT (IN CADRUL GAME-ULUI), SE AJUNGE LA 40-40?, ETC.**

#### **14.10. HANDBAL**

14.10.1. **CINE CASTIGA MECIUL** – in timp regulamentar

– variante:

1– victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2– Victoria echipei oaspete;

14.10.2. **RESTUL MECIULUI** – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar golurile marcate dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete

14.10.3. **URMATORUL GOL** – se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante: 1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol;

14.10.4. **SUB/PESTE “n” goluri** – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri;

14.10.5. **SUB/PESTE “n” goluri prima repriza** – se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza – variante:

1 – sub “n” goluri;

2– peste “n” goluri

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la HANDBAL.

In oferta de **PARIURI LIVE** se pot introduce si alte discipline sportive. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

## **CAPITOLUL XV Pariuri pe evenimente non sportive**



#### 15.1. Pariuri pe evenimente nonsportive

- 15.1.1. Pariul pe evenimente nonsportive este tipul de pariu realizat de jucatori pe orice fel de eveniment de interes general care nu are un caracter sportiv (de natura sociala, politica, economica, etc.).
- 15.1.2. **CASA PARIURILOR** va lua in considerare rezultatele inregistrate la locul desfasurarii evenimentului.
- 15.1.3. Eventualele investigatii ulterioare realizate de catre autoritatile competente vor fi luate in considerare la validarea rezultatului doar daca sunt realizate in aceeasi zi cu cea a finalizarii evenimentului. Orice investigatie realizata ulterior nu va fi luata in considerare.
- 15.1.4. In cazul in care un eveniment este amanat, se va astepta pana la desfasurarea lui.
- 15.1.5. In cazul in care un eveniment este anulat, **CASA PARIURILOR** va acorda cota 1.00.

### CAPITOLUL XVI Pariuri pe curse de câini preinregistrate - la ghiseu

#### 16.1. Pariuri pe curse de caini – Greyhound Races

- 16.1.1. *Pariurile pe curse de caini – Greyhound Races* sunt tipuri de pariuri realizate de catre jucator pe evenimente constand in curse difuzate de catre **CASA PARIURILOR** – si anume - curse de caini preinregistrate si care se difuzeaza pe monitoarele instalate in agentii/puncte de lucru.
- 16.1.2. Cursele de caini sunt transmise simultan pe monitoarele aflate in punctele de lucru **CASA PARIURILOR**.
- 16.1.3. Cursele de caini Greyhound Races preinregistrate vor rula pe toata durata de desfasurare a programului **CASA PARIURILOR**, la un interval de 5 minute fiecare, sub formă de rundă.
- 16.1.4. Inregistrările curselor de caini sunt identificate printr-un numar de ordine al rundei si vor fi transmise in pe monitoarele aflate in punctele de lucru, fara interventia **CASA PARIURILOR**. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de **CASA PARIURILOR**. In acest sens, **CASA PARIURILOR** nu poate influenta in niciun fel alegerea cursei, rezultatul cursei sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.
- 16.1.5. Programul de gestionare a activitatii de pariere, care contine inregistrarile curselor difuzate, este pus la dispozitia **CASA PARIURILOR** de catre Furnizori autorizati metrologic in Uniunea Europeana.
- 16.1.6. Inregistrarile curselor de caini nu constau in evenimente personalizate (avand inscise data si locul evenimentului, locatia, denumirea cursei, etc.), fiind identificate doar printr-un numar de ordine al rundei si contin efectiv desfasurarea evenimentului dintre momentul startului cursei si finalul acesteia.
- 16.1.7. Cursele preinregistrate (inregistrari ale unor curse de caini desfasurate anterior) sunt stocate intr-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul software utilizat de **CASA PARIURILOR** alege in mod aleator (dupa numar) o cursa pe care o va transmite in pe monitoarele aflate in Agentii.



- 16.1.8. La fiecare 5 (cinci) minute, persoanele aflate in agentie sunt informate despre cotele de pariere, iar in minutele preliminare fiecarei curse, se afiseaza, pe monitoarele aflate in punctele de lucru setul cotelor de pariere pentru cursa respectiva.
- 16.1.9. In minutele preliminare cursei se accepta si se efectueaza pariurile pentru runda respectiva.
- 16.1.10. Dupa fiecare cursa jucatorii sunt informati despre rezultatele rundei.
- 16.1.11. Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul poate fi schimbat sau stornat pana la momentul inceperii cursei, cu maximum 10 secunde inainte de start.
- 16.1.12. **CASA PARIURILOR** va achita castigul pe curse de caini in termen de 15 (cincisprezece) zile de la momentul terminarii rundei.
- 16.1.13. Cursele de caini se desfasoara cu un numar de 6 (sase) caini. La fiecare cursa de caini participa sase caini, avand inscise numerele de concurs de la 1 la 6.
- 16.1.14. Tipurile de pariere sunt urmatoarele:
- a) **PARIUL PE CASTIGATOR** – pariul pe victoria unuia dintre cainii participanti la cursa;
  - b) **PRIMII DOI ORDINE EXACTA** - pariul pe doi caini, care, potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se claseaza pe primul, respectiv al doilea loc;
  - c) **PARIUL COMBINAT** – pariul efectuat in sistem de combinatii ordine exacta;
  - d) **LOCUL 1-2** - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se claseaza pe unul din primele doua locuri;
  - e) **PRIMII DOI ORICE ORDINE** – pariul pe 2 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele doua locuri, indiferent de ordinea clasarii;
  - f) **LOCUL 1-2-3** - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se claseaza pe unul din primele trei locuri;
  - g) **PARIUL PAR/IMPAR** – pariul pe numerele pare/impare de concurs ale cainilor care castiga cursa;
- Pariul par* este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs pare: 2, 4, 6;  
*Pariul impar* este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs impare: 1, 3, 5;
- a) **PARIUL MIC/MARE** – pariul pe numerele mici/mari de concurs ale cainilor care castiga cursa;  
*Pariul mic* este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs mici: 1, 2, 3;  
*Pariul mare* este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs mari: 4, 5, 6;
- 16.1.15. In ultimele 10 secunde preliminare inceperii rundei nu se mai pot efectua pariuri. Pe bilete se pot juca mai multe pariuri, combinatii.
- 16.1.16. Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita în asa fel încât câștigul din cursul indicat sa nu poata depasi câștigul maxim de 500.000 LEI, atat pentru un Bilet simplu, cat si pentru un Bilet combinat.
- 16.1.17. Daca produsul dintre cota si miza pariată depaseste, prin aceste reguli, valoarea maxima a posibilelor castiguri, **CASA PARIURILOR** va limita plata castigului la sumamaxima de 500.000 lei stabilita in acest regulament.
- 16.1.18. Castigul minim poate fi mai mic decat valoarea insumata a taxei administrative si a mizei puse in joc, in situatiile in care au fost jucate anumite pariuri combinate.



## 16.2. Pariuri pe curse de caini preinregistrate – la terminal

16.2.1. Pariurile pe curse de 6 caini, la terminalul de pariere, sunt tipuri de pariuri pe evenimente constand in curse de caini preinregistrate si selectate aleatoriu de sistemul informatic, transmise de catre Organizator prin difuzarea lor pe monitoarele terminalelor sau TV instalate special in acest scop in agentie/punct de lucru.

16.2.2. Aceeasi cursa este transmisa simultan pe toate sistemele TV dedicate din agentiile Organizatorului.

16.2.3. Jucatorul are posibilitatea de a paria pe maxim doua curse pe acelasi bilet.

16.2.4. Cursele de caini se desfasoara cu un numar de 6 (sase) caini. La fiecare cursa de caini participa sase caini, avand inscise numerele de concurs de la 1 la 6.

16.2.5. Tipurile de pariere sunt urmatoarele:

a) **CASTIGATOR:** Pentru acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul cainelui) care va trece primul linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata)

b) **PRIMII DOI:** La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul sau al doilea linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata).

c) **PRIMII TREI:** La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul, al doilea sau al treilea linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata).

d) **EXACTA:** : La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul si al doilea linia de sosire, in ordinea aleasa (pariul poate fi plasat pentru mai multe ordini deodata).

e) **TRIFECTA:** La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire, in ordinea aleasa (pariul poate fi plasat pentru mai multe ordini deodata).

f) **COMBINATIE 1-2 :** La acest tip de pariu se vor preciza cainii (numarul cainilor) care vor trece primul si al doilea linia de sosire, indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi plasat pentru mai multe combinatii deodata).

g) **COMBINATIE 1-2-3:** La acest tip de pariu se vor preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire, indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi plasat pentru mai multe combinatii deodata).

16.2.6. Toate pariurile primite dupa inceperea cursei vor fi anulate. Organizatorul poate, la libera sa alegere, sa nu mai primeasca pariuri pentru cursa inainte de inceperea acesteia, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii.

16.2.7. Organizatorul nu este raspunzator pentru orice paguba sau pierdere a Jucatorului care poate aparea din cauza unor defectiuni ale sistemului de comunicatii sau echipamentelor din cauza unor circumstante exceptionale (de forta majora, etc.). Pentru orice circumstante eventuale care nu intra sub incidenta prezentului articol, se aplica celelalte dispozitii ale normelor jocurilor de noroc ale Organizatorului pariurilor.



16.2.8. La cursele de caini, deseori este dificil de stabilit vizual ordinea exacta la terminarea cursei, din cauza lipsei luminii pe pista sau a unghiului de filmare a camerei care inregistreaza cursa. Ca si rezultate finale se vor lua in considerare numai rezultatele oficiale publicate in ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al Organizatorului.

16.2.9. Organizatorul ofera Jucatorilor care pariaza la cursele de 6 caini (la terminal), indiferent daca au un bilet castigator sau nu, sansa unui castig suplimentar, astfel:

- a) Jackpot Local este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de catre Organizator intr-o anumita agentie de pariere.
- b) Jackpot Global este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de catre Organizator in agentiile sale de pariere.

Valorile acumulate ale Jackpot-urilor (Jackpot Local si Jackpot Global), precum si ultimul Jackpot extras, vor fi afisate pe monitor. Valoarea Jackpot-ului este afisata pe monitor; in momentul extragerii Jackpotului, vor fi afisate urmatoarele informatii: valoarea castigului, ID-ul si numele terminalului pe care a fost inregistrat biletul, precum si adresa locatiei. In situatia in care exista mai multi castigatori ai Jackpot-ului, valoarea castigului se va imparti in mod egal intre acestia. Castigurile suplimentare sunt acordate din fondurile proprii ale Organizatorului.

## **CAPITOLUL XVII Pariuri pe Virtual Soccer**

- 17.1. Virtual Soccer reprezintă un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.
- 17.2. Evenimentele constau în meciuri de fotbal virtual care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici Organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel. Meciurile de fotbal virtual pot fi vizualizate pe monitoarele din agențiile Organizatorului în care se acceptă aceste pariuri. Câștigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.
- 17.3. Jucătorii au posibilitatea de paria pe rezultatele a cel mult 3 meciuri în avans, cotele acestora înmulțindu-se, cu mențiunea că există o limită și anume un pariu pe un meci. De asemenea, este posibil, de exemplu, pariul doar pe meciul 2 sau 3.
- 17.4. Tipurile de pariu disponibile sunt: rezultatul final, prima repriza, suma golurilor și rezultatul exact.
- 17.5. Pariul este considerat câștigător în cazul în care toate evenimentele de pe bilet au fost indicate corect.





**17.6.** Sistemul de pariere pe meciuri de fotbal virtual este un sistem computerizat dedicat (hardware și software securizat), având la baza un program (software) specializat, care alege în mod aleator meciurile virtuale și cotele aferente acestora, pe care le afișează în sistemul TV al Organizatorului.

**17.7.** Nu există posibilitatea de a schimba cota pe durata meciului. Meciurile de fotbal virtual sunt identificate printr-un număr de ordine și vor fi transmise în sistemul TV fără intervenția Organizatorului. Alegerea Meciurilor de fotbal virtual va fi făcută în mod aleatoriu de către programul software utilizat de Organizator. De asemenea, organizatorul nu poate influența în niciun fel alegerea meciurilor de fotbal virtual, rezultatul meciului sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.

**17.8.** Procentul de returnare la jucător aplicabil pentru acest produs este de 90%.

**17.9.** O rundă de pariere cuprinde următoarele 3 etape:

1. *Perioada de pariere:* perioada în care pot fi plasate pariurile pe următorul meci și care durează aproximativ 3:45 minute.

2. *Afișarea fazelor importante:* perioada de pariere este succedată de afișarea unui rezumat al meciului, în care sunt prezentate cele mai importante faze ale meciului, acțiunea și golurile, care poate dura de la 30 la 90 de secunde.

3. *Afișarea rezultatului meciului:* perioada în care este prezentat rezultatul meciului.

Pariurile pot fi plasate pe următoarele 2 meciuri în perioadele de afișare a fazelor importante și de afișare a rezultatului meciului curent.

Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul poate fi schimbat sau stornat până la începerea primului meci virtual înscris pe bilet.

Intervalul de timp până la începerea următorului meci virtual este afișat pe ecran.

**17.10.** Tipurile de pariere pentru jocul VSoccer sunt:

*Rezultatul final:*

- 1 - Victoria gazdelor
- 2 - Victoria echipei în deplasare
- X - Egalitate
- 1X - Victoria gazdelor sau egalitate (în acest caz jucătorul pierde doar dacă câștigă oaspeții)
- X2 - victoria echipei oaspete sau jocul terminat la egalitate (în acest caz jucătorul pierde doar dacă câștigă gazdele).

*Pariu pe rezultatul de la sfârșitul primei reprize:*

- 1 - Avantajul gazdelor
- 2 - Avantajul echipei în deplasare
- X - Egalitate
- 1X - Avantajul gazdelor sau egalitate
- X2 - Avantajul echipei oaspete sau jocul terminat la egalitate.



*Suma golurilor* – la acest tip de pariu jucătorul pariază dacă suma golurilor la sfârșitul unui meci va fi mai mică sau mare decât numerele definite dinainte

- -1.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 1.5)
- -2.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 2.5)
- -3.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 3.5) • -4.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 4.5).

*Pariul pe un rezultat exact al unui meci* – jucătorul pariază pe unul din rezultatele oferite ale meciului, iar acestea sunt:

- 1:0
- 2:0
- 2:1
- 0:1
- 0:2
- 1:2
- 1:1
- 2:2
- 0:0
- Altele : Dacă jucătorul dorește să parieze pe un rezultat exact dar nu dorește să aleagă una dintre variantele de rezultate enumerate, poate selecta opțiunea de a paria pe celelalte rezultate (opțiunea Altele). Această opțiune cuprinde rezultatele care nu sunt enumerate anterior și, având în vedere acest lucru, jucătorul nu poate selecta un rezultat la întâmplare (de exemplu 3:1) ci va alege opțiunea “Altele”.

## **CAPITOLUL XVIII Pariuri virtuale pe numere**

### **18.1. Win&Go Premium**

Win&Go Premium este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea **CASA PARIURILOR**, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent. Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici **CASA PARIURILOR**, nici o terta parte nu pot interveni in vreun fel.

Extragerile sunt redade live, putand fi vizualizate pe monitoarele TV instalate special pentru acest scop/ecranul de sus al Terminalelor de pariere.

### **18.2. DESCRIEREA JOCULUI**

Win&Go Premium este organizat in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aprox. 5 minute. In fiecare runda a jocului sunt afisate 35 numere din intreaga baza de numere cuprinse intre 1 si 48. Jucatorul trebuie sa indice corect 6 dintre cele 35 de numere afisate pentru a castiga.

Rundele de afisare sunt independente una de alta (numerele afisate si ordinea acestora intr-un ciclu, nu influenteaza ciclul urmator). Numerele afisate nu pot fi stabilite sau alterate in vreun fel de catre **CASA**



**PARIURILOR**, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa **CASA PARIURILOR** sau a angajatilor sai.

### **18.3. PARIUL SIMPLU**

Afisarea numerelor este facuta de catre sistemul video de pariere pe numere afisate. Pariul este castigator daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc intre cele 35 de numere afisate in cadrul rundei, castigul fiind calculat inmultind suma pariata cu cota determinata.

Valoarea cotei este determinata de numarul de afisari efectuate de catre sistem, in cadrul unei runde, pana la momentul in care toate cele 6 numere alese de Jucator sunt afisate, astfel:

- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 6 bile afisate, castigul este 10.000,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 7 bile afisate, castigul este 7.500,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 8 bile afisate, castigul este 5.000,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 9 bile afisate, castigul este 2.500,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 10 bile afisate, castigul este 1.000,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 11 bile afisate, castigul este 500,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 12 bile afisate, castigul este 300,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 13 bile afisate, castigul este 200,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 14 bile afisate, castigul este 150,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 15 bile afisate, castigul este 100,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 16 bile afisate, castigul este 90,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 17 bile afisate, castigul este 80,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 18 bile afisate, castigul este 70,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 19 bile afisate, castigul este 60,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 20 bile afisate, castigul este 50,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 21 bile afisate, castigul este 40,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 22 bile afisate, castigul este 30,00x suma pariata;



- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 23 bile afisate, castigul este 25,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 24 bile afisate, castigul este 20,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 25 bile afisate, castigul este 15,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 26 bile afisate, castigul este 10,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 27 bile afisate, castigul este 9,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 28 bile afisate, castigul este 8,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 29 bile afisate, castigul este 7,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 30 bile afisate, castigul este 6,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 31 bile afisate, castigul este 5,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 32 bile afisate, castigul este 4,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 33 bile afisate, castigul este 3,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 34 bile afisate, castigul este 2,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 35 bile afisate, castigul este 1,00x suma pariata.

In alegerea numerelor pariate jucatorul are, de asemenea, urmatoarele posibilitati de alegere a acestora:

-Numere Aleatorii - Jucătorul are posibilitatea de a paria pe 6 numere alese aleatoriu de catre sistemul de pariere cu optiunea de pariere rapida.

-Culoarea bilelor – exista posibilitatea alternativa de pariere pe culoarea bilelor, alegand unul dintre cele 8 grupuri de numere de o anumita culoare.

Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe de culori , de cate 6 bile fiecare. Grupele de culori sunt: rosu, verde, albastru, mov, maro, galben, portocaliu si negru.

In cazul pariurilor pe o anumita culoare, biletul este castigator atunci cand toate cele 6 bile, avand culoarea pariata, se regasesc intre cele 35 de bile afisate in cadrul runde de pariere.

#### **18.4. PARIUL SISTEM**

Ofera posibilitatea de a juca, pe un bilet, cel mult 10 numere dintre care cel puțin 6 trebuie sa se regaseasca intre cele 35 afisate in cadrul unei runde. Pentru bilete sistem, minimul posibil de plata creste. Pariuri sistem posibile: - 6/7 cu 7 combinatii posibile;

- 6/8 cu 28 combinatii posibile; -

6/9 cu 84 combinatii posibile; -

6/10 cu 210 combinatii posibile.

#### **18.5. ALTE TIPURI DE PARIERE**



Jucatorul are la dispozitie si urmatoarele tipuri de pariere:

1. Culoarea primei bile - Jucătorul poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur bilet.

Cotele sunt de 7.20 daca jucatorul pariaza pe 1 culoare, 3.60 daca jucatorul pariaza pe 2 culori si 1.80 daca jucatorul pariaza pe 4 culori.

2. Primul numar (par/impar) - Jucatorul are posibilitatea de a paria daca prima bila extrasa in cadrul rundei va fi un numar par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cat și pentru impar.

3. Par/Impar in primele 5 bile - Jucatorul poate paria daca in primele cinci bile afisate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este castigat atunci cand cel putin 3 dintre cele 5 bile afisate au calitatea indicata de pariu (par/impar).

Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par si 1.80 pentru impar.

4. Pariul pe un numar in primele 5 bile - Jucatorul poate paria ca numarul ales de el va fi afisat in primele 5 bile extrase. Cota pentru acest tip de pariu este 8.00.

5. Primul numar afișat mai mare (Peste) sau mai mic de 24.5 (Sub) - Jucătorul poate paria ca primul numar afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5.

Cotele sunt de 1.80 pentru mai mare si 1.80 pentru mai mic.

6. Suma numerelor (sub /peste 122.5) - Jucătorul are posibilitatea de a paria că suma primelor 5 bile extrase să fie mai mică sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cât și pentru peste.

#### **18.6. TRIFOI CASTIGATOR**

In tabelul numerelor sunt afișate, de asemenea, 2 simboluri "trifoi", care determina un posibil castig suplimentar, astfel:

-In cazul in care toate cele 6 numere pariate se regasesc intre cele 35 de numere afisate, iar unul dintre cele 6 numere se afla in unul dintre cele doua campuri marcate cu simbolul "trifoi", castigul este inmultit cu 2.

-In cazul in care toate cele 6 numere pariate se regasesc intre cele 35 de numere afisate, iar doua dintre cele 6 numere jucate se afla in cele doua campuri marcate cu simbolul trifoi, castigul este inmultit cu 3. Simbolurile trifoi nu se regasesc intotdeauna in acelasi camp si nu pot fi prezise in avans.

#### **18.7. PARIURI PE RUNDE CONSECUTIVE**

Jucatorul poate utiliza acelasi pariu pentru 2 pana la 10 runde de afisare consecutive.

#### **18.8. MULTITICKET**

Jucatorul are posibilitatea de a juca pe un singur bilet mai multe grupe de pariuri. Pe un bilet Multiticket pot fi jucate, atat grupe de 6 numere, caz in care se vor aplica cotele corespunzatoare pariului simplu, grupe de 7 - 10 numere pentru care se aplica cotele si miza minima corespunzatoare pariului sistem, cat si alte pariuri (culoare, par/impar, mai mic/ mai mare, etc.). Cotele se aplica fiecărei grupe de numere jucate in parte. Miza minima reprezinta suma mizelor minime pentru fiecare tip de pariu inclus pe multiticket.

#### **18.9. JACKPOT WIN & GO Premium**

Jackpot Win & Go Premium se aplica doar la pariurile de tip simplu sau sistem efectuate pe minim 6 numere. Jackpot-ul nu este eligibil pentru tipul de pariuri speciale: Culoarea primei bile, Primul numar par/impar, Pariul pe un numar in primele 5, Par/impar in primele 5 bile, Primul numar afisat este mai mare (Peste) sau mai mic de 24,5 (Sub) si Suma numerelor (sub/peste 122,5).



Jackpot Win&Go Premium – este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de **CASA PARIURILOR** in agentiile sale de pariere in care acest joc este disponibil.

La terminarea extragerii, numarul Jackpot-ului Win&Go este afisat pe ecranul de sus. Jackpot-ul este castigat daca numarul afisat pe ecran corespunde cu cel de pe biletul printat, din dreptul Jackpot-ului Win&Go.

#### **18.10. ALTE PREVEDERI**

Pariul este efectuat in momentul efectuării biletului. Acceptarea pariurilor se opreste la inceperea rundeii. **CASA PARIURILOR** poate, la libera sa alegere sa nu mai primeasca pariuri pentru runda inainte de inceperea acesteia, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii.

**CASA PARIURILOR** nu este raspunzator pentru orice paguba sau pierdere a Jucatorului care poate aparea din cauza unor defectiuni ale sistemului de comunicatii sau echipamentelor din cauza unor circumstante exceptionale.

Pentru orice circumstante eventuale care nu intra sub incidenta prezentului articol, se aplica celelalte dispozitii ale Regulamentului de Joc si / sau Ghidului de pariere al **CASA PARIURILOR** de Joc. Ca si rezultate finale se vor lua in considerare, numai rezultatele stocate pe suportul electronic al **CASA PARIURILOR**.

#### **18.11. LUCKY SIX**

Pariul Lucky Six este un pariu in cota fixa, bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea **CASA PARIURILOR**. Evenimente sunt generate aleatoriu de un sistem complet independent si separat de sistemul de pariere utilizat de **CASA PARIURILOR**.

Lucky Six constă in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aproximativ 5 minute. La fiecare runda a jocului sunt afișate 35 numere din intreaga baza de numere cuprinse intre 1 si 48. Pentru a castiga, Jucatorul trebuie sa indice corect 6 dintre cele 35 de numere afisate.

Rundele de afisare sunt independente una de alta (numerele afisate si ordinea acestora intr-un ciclu, nu influenteaza ciclul urmator). Numerele afisate nu pot fi stabilite sau alterate in vreun fel de catre **CASA PARIURILOR**, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa **CASA PARIURILOR**.

#### **18.12. Pariul simplu**

Afisarea numerelor se realizeaza prin intermediul sistemului video de pariere pe numere afisate. Pariul este castigat daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc intre cele 35 de numere afisate in cadrul rundeii, castigul fiind calculat inmultind suma pariata cu cota determinata.

Valoarea castigului este determinata de numarul de afisari efectuate de catre sistem in cadrul unei runde, pana la momentul in care toate cele 6 numere alese de jucator sunt afisate. Astfel, daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 6 bile afisate, castigul este cota maximă x suma pariata. De asemenea, daca cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc la a 35-a bila afisata, castigul este de 1,00 x suma pariata;

In alegerea numerelor pariata, jucatorul poate alege numere aleatorii, respectiv alegerea a 6 numere generate aleatoriu de catre sistemul de pariere.

Alte tipuri de pariuri de tip simplu:

Culoarea bilelor – exista ca si alternativa de pariere, parierea pe culoarea bilelor, alegand unul dintre cele 8 grupuri de numere de o anumita culoare.



Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe de culori, de cate 6 bile fiecare. Grupele de culori sunt: rosu, verde, albastru, mov, maro, galben, portocaliu si negru.

In cazul pariurilor pe o anumita culoare, biletul este castigator atunci cand toate cele 6 bile, avand culoarea pariata, se regasesc intre cele 35 de bile afisate in cadrul runde de pariere.

### 18.13. Pariul sistem:

Ofera posibilitatea jucatorului de a juca, pe un bilet, cel mult 10 numere dintre care cel puțin 6 trebuie sa se regaseasca intre cele 35 afisate in cadrul unei runde. Pentru biletele de tip sistem, castigul minim creste. Pariuri sistem posibile: - 6/7 cu 7 combinatii posibile;

- 6/8 cu 28 combinatii posibile; -

6/9 cu 84 combinatii posibile; -

6/10 cu 210 combinatii posibile.

*Culoarea primei bile* - Jucatorul poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur bilet.

*Primul numar (par/impar)* - Jucatorul are posibilitatea de a paria daca prima bila extrasa in cadrul runde va fi un numar par sau unul impar.

*Par/Impar in primele 5 bile* - Jucatorul poate paria daca in primele cinci bile afisate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este castigator atunci cand cel puțin 3 dintre cele 5 bile afisate au calitatea indicata de pariu (par/impar). *Pariul pe un numar ales dintre primele 5 bile afisate* - Jucatorul poate paria ca numarul ales de el va fi afisat in primele 5 bile extrase.

*Primul numar afișat - mai mare sau mai mic de 24.5* - jucatorul poate paria ca primul numar afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5.

*Suma primelor 5 (cinci) numere (sub / peste 122.5)* - Jucatorul are posibilitatea de a paria ca suma primelor 5 bile extrase sa fie mai mica sau mai mare de 122.5.

*Pariuri pe runde consecutive* - jucatorul poate repeta acelasi pariu pentru doua pana la zece runde de afisare consecutive.

Exceptie: In cazul pariului sistem de tip 6/9, jucatorii au posibilitatea de a repeta acelasi sistem in cel mult 5 runde consecutive, iar in cazul sistemului 6/10 jucatorii au posibilitatea de a repeta acelasi sistem in cel mult 2 runde consecutive.

Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita în asa fel încât câștigul din cursul indicat sa nu poata depasi câștigul maxim de 500.000 LEI, atat pentru un Bilet simplu, cat si pentru un Bilet combinat.

Daca produsul dintre cota si suma pariata depaseste valoarea castigului maxim mentionat mai sus, **CASA PARIURILOR** va limita plata castigului la valoarea sumei maxime menționată mai sus, respectiv de 500.000 lei.

Castigul minim poate fi mai mic decat valoarea insumata a taxei administrative si a mizei puse in joc, in situatiile in care au fost jucate anumite pariuri de tip sistem.

Valoarea cotei este determinata de numarul de afisari efectuate de catre sistem, in cadrul unei runde, pana la momentul in care toate cele 6 numere alese de jucator sunt afisate, astfel:

Număr bile extrase	Cotă	Număr bile extrase	Cotă	Număr bile extrase	Cotă



6	25,000	16	70	26	10
7	7,500	17	60	27	9
8	5,000	18	50	28	8
9	2,000	19	40	29	7
10	1,000	20	30	30	6
11	500	21	25	31	5
12	300	22	20	32	4
13	200	23	15	33	3
14	100	24	13	34	2
15	80	25	11	35	1

Dreptul pariorului la ridicarea premiului expiră după 15 zile calendaristice de la data terminării tragerii.

**18.14.** Programul software utilizat de **CASA PARIURILOR** poate acorda, în mod aleatoriu, pe biletele la cursele de câini și (sau) la și (sau) Lucky Six premii suplimentare, astfel: „Jackpot Local” – la nivel de agentie și „Jackpot Global” – la nivel național. Premiul Jackpot Global și premiul Jackpot Local se poate acorda la biletele efectuate la cursele de câini și (sau) la cele efectuate la Lucky Six. Premiul Jackpot Global poate fi divizat, conform criteriilor **CASA PARIURILOR**, în două sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate în mod aleatoriu jucătorilor, în baza selecției realizate de programul software. Fiind acordate în mod aleatoriu, premiile nu au o valoare minimă sau maximă prestabilită de către **CASA PARIURILOR**. **CASA PARIURILOR** își rezerva dreptul de a elimina acordarea premiilor „Jackpot Global” și „Jackpot Local” în orice moment, cu condiția anunțării în prealabil a jucătorilor, respectiv cu 48 de ore înainte de eliminare și cu informarea și aprobarea în prealabil a Comitetului de Supraveghere al Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

**18.15 Ruleta Virtuală** este un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente care se desfășoară fără implicarea **ORGANIZATORULUI**, prin extragere aleatorie de către un sistem acreditat independent (RNG).

Extragerile, denumite „**RUNDE**” sunt transmise în timp real în **Agențiile ORGANIZATORULUI**. În fiecare rundă este extras un singur număr, care va fi considerat numărul câștigător. Fiecare număr corespunde unei culori, deci numărul câștigător va genera culoarea câștigătoare.

Rundele sunt împărțite în **3 segmente**:

**Numărătoarea inversă:** include instrucțiunile de pariere împreună cu statisticile jocului.

**Rotirea:** vizualizarea extragerii.

**Rezultatele:** rezultatul rotirii împreună cu tipurile de pariuri câștigătoare.

**Roata ruletei** este marcată cu numere de la **0 la 36**.





**Statisticile extragerilor** sunt prezentate în partea dreaptă a ecranului, în cadrul segmentului „Numărătoarea inversă”. Aceste statistici sunt disponibile atât pentru fiecare număr separat, cât și pentru diverse tipuri de pariuri. Frecvența de apariție a fiecărui număr este reprezentată atât numeric, cât și grafic, prin culori care variază de la albastru la roșu. Albastru reprezintă numerele reci (cu frecvență mai mică de apariție), iar roșu reprezintă numerele fierbinți (cu frecvență mai mare de apariție).

### Tipuri de pariuri:

#### PARIURI INTERIOARE:

**Pariul EXACT ( Straight Up )**: Se plasează pe numere individuale, inclusiv zero (0).-

**Pariul COȘ ( Baschet )**: Acoperă numerele 0, 1, 2 și 3.-

**Pariul SEPARAT ( Split )**: Acoperă două numere adiacente (pe verticală sau pe orizontală).-

**Pariul STRADĂ ( Street )**: Acoperă 3 numere pe o linie verticală.-

**Pariul TRIO ( Trio )**: Permite jucătorului să parieze pe 0, 1 și 2 sau pe 0, 2 și 3.-

**Pariul COLȚ ( Corner )**: Acoperă 4 numere învecinate care se ating toate între ele (descriu un pătrat).-

**Pariul STRADĂ DUBLĂ ( Double Street )**: Acoperă două linii succesive pe verticală (echivalent cu selecția a două pariuri STRADĂ).-

#### PARIURI EXTERIOARE:

**Pariul Coloană ( 2 to 1 )**: O coloană conține 12 numere, iar la capătul ei apare notația „2 to 1”. Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

**Pariul MARE/MIC ( 1 to 18 / 19 to 36 )**: Se plasează pe numerele mici (de la 1 la 18), sau pe numerele mari (de la 19 la 36). Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

**Pariul PAR/IMPĂR ( Even/Odd )**: Se plasează pe numerele PARE (EVEN), sau pe numerele IMPARE (ODD). Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

**Pariul ROȘU/NEGRU ( Red/Black )**: Se plasează pe numerele roșii (selecția ROSU/ RED), sau pe numerele negre (selecția NEGRU/ BLACK). Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

**Pariul DUZINĂ**: Se plasează pe grupuri de 12 numere (duzini), fie șirul de la 1 la 12, fie șirul de la 13 la 24, fie șirul de la 25 la 36.

Pariurile se plasează în mod individual, cotele nu se pot cumula (nu se înmulțesc între ele).



Pe un bilet de pariere pot exista mai multe pariuri individuale cu câștiguri aferente.

Pariurile vor fi suspendate cu 5 minute înainte ca runda de joc să înceapă.

Durata unei runde de joc este de 02:30 minute însă poate fi ajustată.

Stornarea/anularea biletelor de joc, pentru acest tip de pariu, este posibilă până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea.

<u>Pariu</u>	<u>Plată</u>	<u>Cotă</u>
<u>Pariu EXACT ( Straight Up )</u>	<u>35 : 1</u>	<u>36</u>
<u>Pariu COȘ ( Baschet )</u>	<u>8 : 1</u>	<u>9</u>
<u>Pariu SEPARAT( Split )</u>	<u>17 : 1</u>	<u>18</u>
<u>Pariu STRADĂ( Street )</u>	<u>11 : 1</u>	<u>12</u>
<u>Pariu TRIO( Trio )</u>	<u>11 : 1</u>	<u>12</u>
<u>Pariu COLȚ( Corner )</u>	<u>8 : 1</u>	<u>9</u>
<u>Pariu STRADĂ DUBLĂ (Double Street )</u>	<u>5 : 1</u>	<u>6</u>
<u>Pariu COLOANĂ ( 2 to 1 )</u>	<u>2 : 1</u>	<u>3</u>
<u>Pariu MARE / MIC ( 1 to 18 / 19 to 36 )</u>	<u>1 : 1</u>	<u>2</u>
<u>Pariu PAR / IMPAR ( Even / Odd )</u>	<u>1 : 1</u>	<u>2</u>
<u>Pariu ROȘU / NEGRU</u>	<u>1 : 1</u>	<u>2</u>
<u>Pariu DUZINĂ</u>	<u>2 : 1</u>	<u>3</u>



Procentajul de returnare la jucător este de 97.30%.

#### 18.16 Rocket Jet

Rocket Jet reprezintă un pariu în cota fixă, bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea Organizatorului. Evenimentele sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

Evenimentele constau în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici Organizatorul, și nicio terță persoană nu poate interveni în niciun fel.

Evenimentele sunt redactate în timp real în agențiile Organizatorului și poartă denumirea de runde. Pe parcursul unei runde este extras un singur multiplicator care va fi considerat câștigător. Runda se încheie în momentul în care nava se prăbușește.

Jucătorul își alege multiplicatorul dorit iar pariurile se plasează înainte ca nava să decoleze. Multiplicatorul câștigului începe de la 1x și crește din ce în ce mai mult, pe măsură ce nava decolează.

Pariul este câștigător dacă nava se prăbușește după ce va ajunge sau va depăși multiplicatorul ales. Câștigul se calculează prin înmulțirea multiplicatorului ales cu miza pariată. Pariul este pierdut dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci când nava se prăbușește.

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/ software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate iar toate pariurile afectate vor primi cota 1.

Pariurile sunt plasate în mod individual, cotele nu se înmultesc între ele.

Un bilet poate conține mai multe pariuri individuale cu câștiguri aferente.

Stornarea biletelor nu este posibilă.

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

Procentajul de returnare la jucător este de 97.00%.

### **CAPITOLUL XIX Cardul de membru CASA PARIURILOR**

Cardul de membru poate fi emis în agențiile CASA PARIURILOR tuturor persoanelor care acceptă condițiile de eliberare.

Cardul de membru este unic, nominal și netransmisibil și reprezintă instrumentul de participare la condițiile Regulamentului. Cardul de membru se oferă în următoarele condiții:



- a) sunt de acord și completează formularul de înscriere;
- b) nume de utilizator;
- c) furnizează angajatului din cadrul punctelor de lucru ale Organizatorului informații corecte despre numele, prenumele, codul numeric personal așa cum apar acestea în actul de identitate;
- d) furnizează angajatului din cadrul punctelor de lucru număr de telefon mobil pentru verificare și o adresă de e-mail;
- e) primesc SMS și validează cu succes codul destinat verificării numărului de telefon mobil ce urmează a fi folosit pentru cardul de membru;
- f) își setează un cod PIN de securitate.

Cardul de membru este destinat clienților care utilizează serviciile de pariuri în cotă fixă tradiționale (pariuri sportive prematch sau live, loterii internaționale) organizate de Organizator în oricare dintre punctele sale de lucru. Cardul de membru va fi utilizat pentru cumularea de puncte de loialitate.

Cardul de membru nu va ține locul actului de identitate ca document de identificare, este necesar ca toți Participanții să aibă asupra lor documentele de identitate atunci când vizitează punctele de lucru.

Folosirea cardului de membru se poate face numai de către Participantul înrolat. Participantul își asumă întreaga responsabilitate privind orice problemă care poate să apară în legătură cu utilizarea necorespunzătoare sau înstrăinarea cardului de membru.

Utilizarea unui card de membru de către o persoană care nu este titular duce automat la anularea cardului de membru.

Fiecare Participant are dreptul la un singur card de membru activ și validat. În situația pierderii, furtului, deteriorării sau distrugerii cardului de membru, Participantul are obligația și dreptul de a cere Organizatorului, prin intermediul angajaților din punctele de lucru, înlocuirea cu un nou card în mod gratuit. Înlocuirea cardului de membru se face în baza actului de identitate oferit în original de Participant.

CASA PARIURILOR este îndreptățită să ia toate măsurile necesare în caz de tentativă de fraudă, abuz sau orice alte tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului și/sau colaboratorilor săi implicați în organizarea Campaniei.

Înregistrarea unui bilet de pariuri prin intermediul cardului de membru nu oferă dreptul titularului de card să încaseze contravaloarea câștigului decât dacă biletul de pariuri este prezentat în original în agențiile CASA PARIURILOR.

CASA PARIURILOR nu își asumă răspunderea pentru;

- Pierderile, întârzierile sau orice alte probleme la înscrierea, cauzate de providerul de internet sau de conexiunea la internet din punctele de lucru;
- Întreruperile/disfuncționalitățile neanunțate ale providerului de internet sau blocarea accesului intern datorită aglomerării rețelelor pe perioade de trafic intens;



- În cazul activităților de mentenanță care nu pot fi amânate, desfășurate de către operatorii serviciilor de internet, precum și a serverelor ce gazduiesc interfața campaniei promoționale, dacă prin acestea, interfața nu poate fi accesat pentru efectuarea înscrierilor;
- În caz de forță majoră;
- Dacă înscrierile în au fost efectuate pe bază de informații false, viciate, eronate, incomplete, inexacte sau incorecte.

Toate datele personale furnizate de participantul la joc către CASA PARIURILOR sunt utilizate în conformitate cu Politica de confidențialitate privind prelucrarea datelor cu caracter personal, așa cum aceasta e modificată sau actualizată periodic pe site.

**Hattrick Bet S.R.L.,**  
**Odovincă - Neghirlă Andreea - Oana**  
**Administrator**

---