

# REGULAMENT DE JOC

## REGULAMENT DE FUNCȚIONARE PENTRU PARIURILE LA DISTANȚĂ

ORGANIZATORUL pariurilor în cotă fixă este Superbet Interactive Ltd. Level G (Office 1/5597), Quantum House, 75, Abate Rigord Street Ta'Xbiex XBX, 1120 Malta.

### Secțiunea I - Termeni Generali

1. **Clientul** este persoana fizică majoră (care a împlinit 18 ani), deține un cont valid pe platforma online și care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul.
2. Contractul între Organizator și Client este "biletul de pariu" (denumit în continuare **BILET**), emis și înregistrat pe platforma online a organizatorului. Contractul cuprinde unul sau mai multe pariuri.
3. Prin **PARIU** se înțelege indicarea de către client a **pronosticului asupra rezultatului unui eveniment** ce urmează a avea loc după încheierea contractului, dacă nu există alte specificații (pariuri live, în desfășurare etc).
4. **PARIUL NUL** este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primește ulterior efectuării sale **cota 1.00**. Pentru pariurile cu o selecție sau mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se cota 1.00 pentru selecția / selecțiile declarate nule.
5. **MIZA** este suma de bani pe care dorește să o joace Clientul pe un bilet sau eveniment.
6. Evenimentele propuse pentru pariere de către Organizator, sunt cuprinse în oferta zilnică (denumită **LISTĂ**) și pot fi pariate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații.
7. **LISTA** cuprinde următoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții / restricții de pariere / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua și ora de start a evenimentului .
8. Informațiile din lista privind ora de start a evenimentelor, au doar rol orientativ.
9. Prin **COTĂ**, se înțelege o valoare numerică pe care Organizatorul o acordă unui pronostic.
10. **Câștigul** unui **BILET SIMPLU** se calculează prin înmulțirea cotelor tuturor evenimentelor (cota finală) cu **MIZA** și **adunarea** eventualului **BONUS** (dacă este cazul). **Câștigul** unui **BILET SISTEM** se calculează prin **adunarea** tuturor variantelor câștigătoare. Având în vedere acest calcul, deducem de aici că orice meci care primește **COTĂ 1** nu influențează statutul biletului în **CÂȘTIGĂTOR** sau **NECÂȘTIGĂTOR**. În cazul în care un meci primește COTĂ 1, clientul nu pierde biletul ci doar i se micșorează câștigul (eventual și treapta de bonusare unde este cazul)

11. Cotele evenimentelor fixate de Organizator pot fluctua în timp, până la ora de începere a evenimentului, însă cota acceptată de client și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.
12. În caz de **ERORI** de afișare, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în sistem, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule sau să le valideze folosind cotele corecte (eventual o medie a cotelor de pe piață acordate aceluiași eveniment), chiar dacă erorile sunt descoperite după sfârșitul Evenimentului.
13. Clientul selectează din listă pariurile dorite, stabilește pronosticurile, suma de bani pe care dorește să o joace (MIZA) și tipul de pariu. În baza acestor elemente, clientul încheie "contractul de pariere", materializat prin înregistrarea **biletului**.
14. Aceste Reguli (Regulile Generale) vor fi obligatorii pentru ambele părți (Organizator-Client) care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu.
15. Toate pariurile primite de către Organizator vor fi valabile doar dacă regulile jocului au fost respectate.
16. Ca Organizator de jocuri de noroc la distanță, Superbet Interactive ( Romania ) Ltd pune la dispoziție o platformă online unde se pot înregistra clienții, în condițiile legii. Regulamentul de joc (denumit în continuare "Regulament") este pus la dispoziția clienților și a persoanelor interesate, pe platforma online a companiei la adresa: [www.superbet.ro](http://www.superbet.ro).
17. Prezentul Regulament stipulează dispozițiile aplicabile tuturor contractelor de pariere (denumite în continuare CONTRACTE), încheiate între Superbet Interactive ( Romania ) Ltd (denumită în continuare ORGANIZATOR) și orice persoană fizică (denumită în continuare CLIENT).
18. Organizatorul își rezervă dreptul de a face modificări în prezentul regulament, așa cum le consideră adecvate, numai cu aprobarea Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc (denumit în continuare ONJN). Clienții trebuie să revizuiască Regulamentul la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare.
19. Organizatorul va actualiza Regulamentul cu eventualele modificări, după aprobarea acestora de către ONJN. Continuarea utilizării serviciilor Organizatorului indică acceptarea de către Client a versiunii curente a regulamentului.
20. Încheind orice contract, clientul declară pe propria răspundere că nu cunoaște rezultatul evenimentelor sportive pe care pariază, că are capacitate deplină de a dispune asupra mijloacelor bănești folosite pentru încheierea contractului și că a citit, a înțeles și este pe deplin de acord cu dispozițiile prezentului regulament.

## **Secțiunea II : Termeni și condiții de efectuare a pariurilor**

21. Organizatorul propune pariuri pentru evenimente din: fotbal, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, tenis, tenis de masa, badminton, box și alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, cricket, bandy, schi, baseball, polo, fotbal american, fotbal de plajă, futsal, floorbal, curse de automobile și motocicletă, curse de cai, curse de câini, snooker, darts, șah și altele.

22. Biletul cuprinde în mod obligatoriu următoarele date: data și ora emiterii, codul evenimentului și al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtări), pronosticul ales de client, cotele din acel moment ale fiecărui pronostic, cotă finală (cu excepția pariurilor sistem, caz în care se va tipări mențiunea COMBINAȚII / SISTEM), suma plătită de client, miza, taxele percepute, câștigul maxim posibil și este valabil doar dacă este o tranzacție valabilă înregistrată de sistemul informatic al Organizatorului.
23. Câștigul maxim pentru un bilet este de 150.000 lei (o sută cincizeci mii lei).
24. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cursurile, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim.
25. Organizatorul își rezervă dreptul de a înscrie pe bilete, un cod propriu (număr de ordine) pentru evidența internă sau alte mențiuni, inclusiv publicitate.
26. Un bilet poate conține maxim 35 evenimente.
27. De regulă, plata minimă acceptată de Organizator, pentru un singur bilet, este de 2 ron pentru pariurile în cotă fixă, cursele virtuale și pariurile live și 1 ron pentru pariurile pe numere. Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și / sau evenimentului. Mizele minime pe fiecare combinație pot fi între 0.00001 și 0.01 lei.
28. Organizatorul poate acorda un bonus jucătorilor, prin care câștigul este mărit procentual, în cazul în care jucătorul alege să parieze un anumit număr sau combinație de evenimente. Condițiile în care se oferă bonusul se aduc la cunoștință clienților prin afișarea pe site-ul companiei: [www.superbet.ro](http://www.superbet.ro).
29. Numărul de bilete ce pot fi solicitate de către un jucător este nelimitat. Organizatorul își rezervă însă dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic de la același jucător. De asemenea, Organizatorul, fără a fi obligat să ofere explicații asupra motivelor sale, își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri de la unii pariiori sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet.
30. Pariurile efectuate pe platforma online a Organizatorului nu pot fi anulate de către client.
31. Operatorul anunță public rezultatul oficial și pronosticul exact al evenimentelor, prin afișare pe site-ul companiei, în maximum 3 zile de la finalizarea evenimentului. Rezultatul oficial, în concepția Organizatorului, este cel de la sfârșitul evenimentului, indiferent dacă ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat.
32. De regulă, câștigurile se achită imediat după încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet. În mod excepțional, plata poate fi făcută în maximum 3 zile lucrătoare de la data afișării rezultatului ultimului eveniment jucat de pe bilet, conform informațiilor de pe site-urile oficiale ale evenimentelor / competițiilor.
33. Organizatorul nu are obligația de a achita câștigul în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt aranjate sau când există bănuială fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către participanți, sau de către terți, dacă se constată dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate, investighează, constată și fac public fraudarea / trucarea unui eveniment. În acest caz, cât și pentru orice reclamație, clientul se va adresa în scris, prin email la adresa: [suport@superbet.ro](mailto:suport@superbet.ro). Decizia va fi comunicată tot în scris, în termen de 30 zile lucrătoare de la primirea cererii, iar termenul de plată al câștigului, întrerupându-se până la soluționarea reclamației.

34. Organizatorul poate iniția acțiuni publicitare în scopul stimulării vânzării care nu presupun taxă de participare, acțiuni aprobate de către O.N.J.N.
35. Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani cât și angajaților organizatorului, nu le este permisă participarea la pariere și înscrierea pe platforma online, în conformitate cu dispozițiile OG 92/2014. Organizatorul își rezervă dreptul de a nu achita biletele câștigătoare dacă se constată că sunt ale angajaților organizatorului sau persoanelor sub 18 ani.
36. Invocarea de către Client a necunoașterii sau neacceptării, în tot sau în parte a Regulamentului de Joc este nulă, fapt pentru care este general admisă prezumția absolută a cunoașterii Regulamentului de Joc.
37. Tentativa de a comite infracțiuni, atrage după sine nulitatea tranzacțiilor asociate și sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plângerilor penale.
38. Organizatorul prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele și prenumele, semnătura, codul numeric personal, seria și numărul actului de identitate. Observație: orice persoană are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opoziție poate fi exclus pentru anumite prelucrări prevăzute de lege (de ex.: prelucrări efectuate de serviciile financiare și fiscale, de poliție, de justiție, securitate socială). Orice persoană are dreptul de a se opune, în mod gratuit și fără nici o justificare, la prelucrările datelor sale personale în scopuri de marketing direct.
39. În cazul apariției unor situații care nu sunt prevăzute în acest regulament, Organizatorul are dreptul să decidă echitabil, corect și în baza acordului reciproc.

### **Secțiunea III - Reguli speciale de validare**

40. Cu ocazia publicării rezultatelor, Organizatorul aplică următoarele reguli:
- ca și rezultat oficial al concursului individual se recunoaște rezultatul realizat pe terenul sportiv în timp regulamentar, dacă nu există alte specificații.
  - nu se recunoaște rezultatul obținut în prelungiri sau prin hotărârea comisarului sau a unei comisii.
  - dacă din orice fel de motive, evenimentul se repetă, valabil este primul rezultat.
  - dacă un meci se joacă de două ori în aceeași zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.
41. Pentru toate disciplinele sportive, rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc (Ex: fotbal = 90 de minute, hochei = 60 de minute), aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Exemplu: meciurile amicale de fotbal pot avea timp regulamentar de joc diferit (60 minute etc)
42. Prin derogare de la prevederea anterioară, pariurile gen “calificare în runda următoare/ câștigător meci” iau în calcul și reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare. Pentru pariurile care privesc calificarea “Cine merge mai departe/ Cine se califică”, în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde, pariurile se vor omologa cu cota 1. Și în situația în care meciul retur este contramandat,

revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1. Pentru orice alte situații, rezultatul de pe teren rămâne valabil pentru omologarea biletelor.

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

- a) Exemplul 1: Dacă se pariază Total goluri prima repriză 2+, iar meciul se întrerupe în minutul 40, la scorul 1-1, atunci pariul este câștigător.
- b) Exemplul 2: Dacă se pariază Pauză / Final 1/1, iar meciul se întrerupe în minutul 60 cu un scor la pauză de 0-1, adică pronostic 2 la pauză, atunci biletul este necâștigător.
- c) Exemplul 3: Dacă se pariază Pauza / Final 1/1, meciul se întrerupe în minutul 40, iar în momentul întreruperii scorul este 1-1 ne confruntăm cu o situație care se clarifică în 48 de ore. Dacă meciul nu se rejoacă în decurs de 48 de ore, atunci se acordă cotă 1, iar în cazul în care meciul se rejoacă în decurs de 48 de ore, atunci se validează conform regulilor generale de validare.

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

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

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

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

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

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

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

51. Pentru tipurile de pariuri Total goluri ligă pe etapă / Total goluri ligă pe zi / Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți / Număr goluri gazde în ligă pe zi / Număr goluri oaspeți în ligă pe zi, în cazul în care numărul total de goluri este depășit, indiferent de numărul partidelor jucate se va omologa cu câștigător sau pierzător.

**Exemplu:** Liga 1 România total goluri pe etapă 17.5, două sau mai multe meciuri au fost amânate, dar în celelalte partide s-au marcat 18 goluri, pariurile pentru peste 17.5 goluri vor fi câștigătoare, iar pentru sub 17.5 goluri vor fi pierzătoare.

Această regulă va fi aplicată pentru toate tipurile de pariu: Total goluri ligă pe etapă / Total goluri ligă pe zi / Duel goluri ligă / Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți / Număr goluri gazde în ligă pe zi / Număr goluri oaspeți în ligă pe zi.

În orice alt caz, omologarea se va face astfel:

- a) Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci pentru omologare, acest meci va fi punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare în calcularea numărului Total goluri ligă pe etapă / Total goluri ligă pe zi / Duel goluri ligă / Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți / Număr goluri gazde în ligă pe zi / Număr goluri oaspeți în ligă pe zi.
- b) Dacă două evenimente sunt contramandate, revocate, suspendate sau întrerupte înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu sunt reluate în decurs de 48 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1 pentru tipurile de pariuri Total goluri ligă pe etapă / Total goluri ligă pe zi / Duel goluri ligă / Duel goluri în ligă pe zi gazde – oaspeți / Număr goluri gazde în ligă pe zi / Număr goluri oaspeți în ligă pe zi, în cazul în care pariurile sunt indecise.
- c) Pentru omologarea acestor tipuri de pariuri se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente (FIFA, UEFA, LPF, FRF etc.).

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

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

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

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

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

### **Pariuri pe total game-uri / Handicap game-uri**

56. Aceste reguli generale se aplică pentru Game-uri în seturi individuale, Game-uri în meci, Game-uri/Jucător și pariuri cu Handicap (în funcție de numărul de game-uri câștigate). În cazul

punctelor/game-urilor pierdute prin forfait, acestea se vor lua în considerare la deciderea finala a pariurilor.

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

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

- a) Ex. (1) - Un set este abandonat la 4-4. Pariurile Peste/Sub 9.5 game-uri în set (sau mai puține) sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 10 game-uri; pariurile Peste/Sub 10.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.
- b) Ex. (2) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 2-6. Pariurile Peste/Sub 23.5 game-uri în meci (sau mai puține) sunt decise ca fiind câștigătoare, respectiv necâștigătoare, din moment ce orice rezultat final ar fi presupus jucarea a cel puțin 24 game-uri; pariurile Peste/Sub 24.5 game-uri sau mai mult vor primi cota 1.
- c) Ex. (3) - Un meci de 3 seturi este abandonat la 6-4 4-6 5-5. Pariurile cu un handicap de +2.5 sau mai mult pe oricare dintre jucători vor fi decise ca fiind câștigătoare, pariurile pe oricare dintre jucători cu un handicap de -2.5 sau mai puțin vor fi decise ca necâștigătoare, iar pariurile pe egalitate cu un handicap de +/- 3 sau mai mult vor fi decise ca necâștigătoare. Toate pariurile pe handicapuri de la -2 la +2 vor primi cota 1

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

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

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

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

63. În cazul în care concursul nu s-a desfășurat așa cum a fost menționat în lista de pariuri, de exemplu, dacă concurentul menționat ca și gazdă nu a fost gazdă, se va considera că pariul este nul. Prevederea anterioară nu se referă la concursuri care se desfășoară pe teren neutru

sau pentru meciurile care se desfășoară în turnee unde oricare din echipe poate fi gazdă. Miza se înapoiază și în caz de modificare a regulilor concursului, intervenită după încheierea pariului.

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

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

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

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

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

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

70. Pentru **atletism**, **înot**, sporturi de iarnă, **Formula 1** și **Moto GP** în cazul tipului de pariu "duel", se consideră câștigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pistă / bazine de înot. În situația în care concurenții care participă la duel, abandonează în același tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu cota 1. Pentru atletism, înot și sporturi de iarnă, dacă un sportiv nu se califică în finala sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel puțin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câștigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâștigătoare.

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



## Secțiunea IV - Tipurile de pariuri

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

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

73. **Pariul simplu, fără combinații** implică selectarea mai multor evenimente și înscrierea lor pe același bilet (minim 2 - maxim 35, respectând condițiile de restricție). În acest caz, cota finală se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment. Condiția de câștig a acestui tip de pariu este indicarea corectă, a pronosticului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucată. Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa selectarea pe același bilet a numărului de evenimente dintr-un anumit campionat sau competiție (ex: din campionatul național de fotbal al Sloveniei se acceptă un singur meci pe bilet). Aceste restricții vor fi aduse la cunoștința jucătorilor prin afișare pe site.

74. **Pariul sistem** implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente (minim 2, maxim 35) pentru care clientul optează pentru o anumită condiție de minim în indicarea pronosticurilor corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula combinațiilor de 'n' luate câte 'k'.

- a) **Pariul sistem simplu** presupune indicarea corectă a numărului de pronosticuri minim ales, în acest caz câștigul maxim calculându-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit pronosticurile exacte. Cu cât pronosticurile exacte sunt mai multe față de minimul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.
- b) **Pariul sistem cu fixe** presupune selectarea pe lângă evenimentele din combinații (pentru care se respectă condiția de minim) a unui număr de evenimente (între 1 și 33) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact. Acest pariu este o combinație între pariul simplu și pariul sistem simplu, câștigul maxim fiind în funcție de miza jucată, de produsul cotelor evenimentelor selectate în sistem și a cotei calculate conform alineatului precedent pentru evenimentele din combinații.

### Exemplu:

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

Să presupunem că, cele 5 meciuri au cotele  $c_1, c_2, c_3, c_4, c_5$ , iar miza jucată pe bilet este 5 Ron, înseamnă că el a jucat pe o combinație 5 ron / 5 variante = 1 ron (miza pe combinație).

Cele 5 variante vor fi:

$C_2 * C_3 * C_4 * C_5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 1

$C_1 * C_3 * C_4 * C_5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 2

$C_1 * C_2 * C_4 * C_5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 3

$C_1 * C_2 * C_3 * C_5 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 4

$C_1 * C_2 * C_3 * C_4 * 1$  (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Câștig 5

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

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

Dacă va pierde 2 meciuri biletul este necâștigător.

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

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

- c) **Pariu sistem cu duble și / sau triple** presupune selectarea unuia sau mai multor evenimente cu 2 sau 3 pronosticuri diferite. Numărul de combinații posibile este determinat prin următoarea formula matematică: se înmulțește numărul de pronosticuri de la fiecare eveniment. Exemplu la 2 evenimente pe bilet cu câte 2 pronosticuri diferite, numărul de combinații este 4. La acest tip de pariu găsim 2 situații diferite exemplificate mai jos:
- ü Situația în care pronosticurile alese sunt compatibile. Exemplu: Clientul a ales pe un bilet meciul Steaua - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și 2-3 goluri. Dacă meciul se termină 2-1, Steaua a câștigat și sunt și 3 goluri. În această situație câștigul potențial maxim afișat pe bilet este identic.
  - ü Situația în care pronosticurile alese sunt contradictorii. Exemplu: Clientul a ales pe un bilet meciul Steaua - Dinamo și joacă Rezultat final 1 și Rezultat final X. Dacă meciul se termină 2-1, Steaua a câștigat dar nu există egalitate În această situație câștigul potențial maxim afișat pe bilet nu este identic.

## Secțiunea V - Rezultatele

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

## Secțiunea VI - Pariuri Speciale

76. **SUPER 6:** 6 meciuri de fotbal prestabilite cu opțiuni de pariere: 1, x, 2 și cotă fixă pentru fiecare eveniment. Biletul se pariază simplu.

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

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

### PARIURI În cotă fixă

#### 79. FOTBAL

Următoarele tipuri de pariuri la fotbal sunt valabile pentru timpul regulamentar de joc, de 90 de minute, incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Modalitățile de scriere ale pariurilor sunt exemplificate printr-un cod al meciului "1036".

- (a) **Rezultat final (RF)** este tipul de pariu prin care se indică pronosticul de la finalul meciului, cu cele șase opțiuni de pariere:
- i. **1** victoria echipei gazdă (1036 – 1 sau 1036 – RF 1)
  - ii. **X** egalitate (1036 – X sau 1036 – RF X)
  - iii. **2** victoria echipei oaspete (1036 – 2 sau 1036 – RF 2)
  - iv. **1X** victoria echipei gazdă sau egal (1036 - 1X sau 1036 – RF 1X sau SD 1X)
  - v. **12** victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete (1036 – 12 sau 1036 – RF 12 sau SD 12)
  - vi. **X2** victoria echipei oaspete sau egal (1036 - X2 sau 1036 – RF X2 sau SD X2)
- (b) **Prima repriză (1r)** se referă strict la rezultatul meciului după finalul primei reprize (45 minute) și are ca opțiuni de pariere:
- i. **1** echipa gazdă câștigă prima repriză (1036 – 1r 1)
  - ii. **X** egalitate la pauză (1036 – 1r x)
  - iii. **2** echipa oaspete câștigă prima repriză (1036 – 1r 2)
  - iv. **1X** conduce echipa gazdă sau este egalitate la pauză (1036 – 1r 1X)
  - v. **X2** conduce echipa oaspete sau este egalitate la pauză (1036 – 1r X2)
  - vi. **12** conduce echipa gazdă sau oaspeții la pauză (1036 – 1r 12)
- (c) **A două repriză (2r)** se referă strict la rezultatul meciului în cea de-a două repriză de joc (45' – 90' minute), se consideră că cea de-a două repriză începe de la 0-0 și are ca opțiuni de pariere:
- i. **1** echipa gazdă câștigă a două repriză (1036 – 2r 1)
  - ii. **X** a două repriză se termină la egalitate (1036 – 2r X )

- iii. **2** echipa oaspete câștigă a doua repriză (1036 - 2r 2)
  - iv. **1X** câștigă gazdele sau egalitate a doua repriză(1036 – 2r 1X)
  - v. **X2** este egalitate sau câștigă echipa oaspete a doua repriză (1036 – 2r X2)
  - vi. **12** câștigă gazdele sau oaspeții a doua repriză (1036 – 2r 12)
- (d) **HANDICAP ±** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește (i se alocă) fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de goluri (precizat pentru fiecare meci în parte. Din numărul de goluri înscrise, dacă semnul este “-” se scade numărul de goluri primei echipe, iar dacă este fără semn se subînțelege “+” și se adună numărul de goluri primei echipe.
- i. **H 1** câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă numărul de goluri scris în paranteză primei echipe (1036 – H 1)
  - ii. **H 2** câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă numărul de goluri scris în paranteza echipei gazdă (1036 – H 2)

### **Exemplu pentru acest tip de pariu:**

#### **Handicap -1.5:**

- ✓ pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 2-0, 3-0, 3-1, 4-0, 4-1, 4-2, 5-0, 5-1, 5-2, 5-3 etc.
- ✓ pentru pronostic H2: GAZDELE să nu câștige la cel puțin 2 goluri diferență, sau OASPEȚII să câștige, să fie egal, sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-2, 2-2, 2-1 etc.
- ✓ la scorul de 2-1 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5$  adică mai mic decât 1 deci pronostic 2 cu handicap
- ✓ la scorul de 3-0 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci  $3-1.5=1.5$  adică mai mare decât 1 deci pronostic 1 cu handicap
- ✓ la scorul de 2-2 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5$  adică mai mic decât 2 deci pronostic 2 cu handicap
- ✓ la scorul de 2-3 dacă aplicăm HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5$  mai mic decât 3 deci pronostic 2 cu handicap

#### **Handicap 1.5 (se subînțelege +1.5):**

- ✓ pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige, să fie egal sau să piardă la maxim 1 gol diferență: 1-0, 2-2, 1-2 etc.
- ✓ pentru pronostic H2: OASPEȚII trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 0-2, 0-3, 1-3 etc.
- ✓ la scorul de 1-2 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $1+1.5=2.5$  mai mare decât 2 deci pronostic 1 cu handicap
- ✓ la scorul de 0-3 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $0+1.5=1.5$  mai mic decât 3 deci pronostic 2 cu handicap
- ✓ la scorul de 2-2 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $2+1.5=3.5$  mai mare decât 2 deci pronostic 1 cu handicap
- ✓ la scorul de 3-2 dacă aplicăm HANDICAPUL +1.5 atunci  $3+1.5=4.5$  mai mare decât 2 deci pronostic 1 cu handicap

(e) **Handicap asiatic:**

- i. **Handicap (0)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (0) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă - pariul este câștigător - se termină egal - miza pariului este returnată - Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- ii. **Handicap (+0.25 sau 0, +0.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+0.25) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă - pariul este câștigător - se termină egal - jumătate din miza pariului este câștigată - Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- iii. **Handicap (+0.50)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+0.5) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă sau se termină egal - pariul este câștigător - Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- iv. **Handicap (+0.75 sau +0.5, +1)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+0.75) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă sau egal - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la un gol - jumătate din miza pariului este pierdută - Real Madrid pierde la două sau mai multe goluri diferență - pariul este pierdut.
- v. **Handicap (+1)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă sau egal - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la un gol diferență - miza pariului este returnată - Real Madrid pierde la cel puțin două goluri diferență - pariul este pierdut.
- vi. **Handicap (+1.25 sau +1, +1.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1.25) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă sau se termina egal - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la exact un gol - jumătate din miza pariului este câștigată - Real Madrid pierde la cel puțin două goluri diferență - pariul este pierdut.
- vii. **Handicap (+1.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1.5) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă, se termină egal sau Real Madrid pierde la un gol diferență - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la cel puțin două goluri diferență - pariul este pierdut.
- viii. **Handicap (+1.75 sau +1.5, +2)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+1.75) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă, se termină egal sau Real Madrid pierde la un gol diferență - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la exact două goluri diferență - jumătate din miză este pierdută - Real Madrid pierde la cel puțin trei goluri diferență - pariul este pierdut.
- ix. **Handicap (+2)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+2) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă, se termină egal sau pierde la un un gol diferență - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la exact două goluri diferență - miza pariului este returnată - Real Madrid pierde la cel puțin trei goluri diferență - pariul este pierdut.

- x. **Handicap (+2.25 sau +2, +2.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+2.25) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă, se termină egal sau pierde la un un gol diferență - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la exact două goluri diferență - jumătate din miză este câștigată - Real Madrid pierde la cel puțin trei goluri diferență - pariul este pierdut.
- xi. **Handicap (+2.5)** - Real Madrid – Bayern Munchen pronostic Real Madrid (+2.5) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă, se termină egal sau Real Madrid pierde la maxim două goluri diferență - pariul este câștigător - Real Madrid pierde la cel puțin trei goluri diferență - pariul este pierdut..
- xii. **Handicap (-0.25 sau 0, -0.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-0.25) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă - pariul este câștigător - se termină egal - jumătate din miza pariului este pierdută - Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- xiii. **Handicap (-0.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-0.5) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă - pariul este câștigător - se termină egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- xiv. **Handicap (-0.75 sau -0.5, -1)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-0.75) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la două sau mai multe goluri - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la un gol - jumătate din miza pariului este câștigată - se termină egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- xv. **Handicap (-1)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la două sau mai multe goluri - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la exact un gol - miza pariului este returnată - se termină egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- xvi. **Handicap (-1.25 sau -1, -1.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1.25) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la două sau mai multe goluri - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la exact un gol - jumătate din miza pariului este pierdută - se termină egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- xvii. **Handicap (-1.50)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1.5) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la două sau mai multe goluri - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la un gol diferență, se termină egal sau pierde - pariul este pierdut.
- xviii. **Handicap (-1.75 sau -1.5, -2)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-1.75) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la trei sau mai multe goluri diferență - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la exact două goluri diferență - jumătate din miza pariului se înmulțește cu cota și este câștigătoare - Real Madrid câștigă la un gol diferență, se termină egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.

- xix. **Handicap (-2)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-2) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la cel puțin trei goluri diferență - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la exact două goluri diferență - miza pariului este returnată - Real Madrid câștigă la un gol, se termină egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- xx. **Handicap (-2.25 sau -2, -2.5)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-2.25) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la cel puțin trei goluri diferență - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la exact două goluri diferență - jumătate din miza pariului este pierdută - Real Madrid câștigă la un gol, se termină egal sau Real Madrid pierde - pariul este pierdut.
- xxi. **Handicap (-2.50)** - Real Madrid - Bayern Munchen pronostic Real Madrid (-2.5) avem următoarele situații: - Real Madrid câștigă la trei sau mai multe goluri - pariul este câștigător - Real Madrid câștigă la maxim două goluri diferență, se termină egal sau pierde - pariul este pierdut.

(f) **Primele 10 minute**

- i. **10'-1** - echipa gazdă conduce în minutul zece al meciului
- ii. **10'-X** - egalitate în minutul zece al meciului
- iii. **10'-2** - echipa oaspete conduce în minutul zece al meciului

(g) **WINNER (RF)** este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1,00.

- i. **DNB 1** - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 –DNB 1)
- ii. **DNB 2** - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – DNB 2)

(h) **WINNER LA Pauză (PR)** este un pariu special în care se pariază pe victoria în prima repriză a uneia dintre echipe, iar în cazul în care la pauză este egalitate, pariul primește cota 1,00.

- i. **I DNB 1** - la pauză câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 –DNB 1 I)
- ii. **I DNB 2** - la pauză câștigă echipa oaspete, în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – DNB 2 I)

(i) **Pauză – Final (P/F)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul atât la pauză cât și la finalul meciului. Opțiuni de pariere: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2

- i. **1-1** - La pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele (Ex: 1-0 pauză, 2-1 final)
- ii. **1-X** - La pauză conduc gazdele, la final se termina egal (Ex: 1-0 pauză, 2-2 final)
- iii. **1-2** - La pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspetii (Ex: 1-0 pauză, 2-3 final)
- iv. **X-1** - La pauză este egal, la final câștigă gazdele (Ex: 1-1 pauză, 2-1 final)
- v. **X-X** - La pauză este egal, la final se termină egal (Ex: 1-1 pauză, 2-2 final)
- vi. **X-2** - La pauză este egal, la final câștigă oaspetii (Ex: 1-1 pauză, 2-3 final)

- vii. **2-1** - La pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele (Ex: 1-2 pauză, 3-2 final)
- viii. **2-X** - La pauză conduc oaspeții, la final se termină egal (Ex: 1-2 pauză, 2-2 final)
- ix. **2-2** - La pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții (Ex: 1-2 pauză, 2-3 final)
- (j) **Pauză sau final (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele la pauză sau la finalul meciului.
- i. **PsF 1** - la pauză și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa gazdă (1036 – PsF 1) (echipa gazdă sau conduce la PAUZĂ, sau câștigă MECIUL, sau ambele)
  - ii. **PsF X** - la pauză și / sau la final de meci este egalitate (1036 – PsF X) (sa fie EGAL sau la PAUZĂ, sau la FINAL, sau ambele)
  - iii. **PsF 2** - la pauză și/ sau la final de meci conduce / câștigă echipa oaspete (1036 – PsF 2) (echipa oaspete sau conduce la PAUZĂ, sau câștigă MECIUL, sau ambele)
- (k) **Succesiune de evenimente (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și numărul de goluri înscris în meci (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI și final și număr goluri)
- ✓ **1&2+** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 2 goluri în meci (1036 – SE 1&2+) (Ex: 2-0, 3-2)
  - ✓ **1&3+** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci (1036 – SE 1&3+) (Ex: 2-1, 3-2)
  - ✓ **1&4+** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci (1036 – SE 1&4+) (Ex: 3-1, 5-0)
  - ✓ **1&5+** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează cel puțin 5 goluri în meci (1036 – SE 1&5+) (Ex: 4-1, 5-0)
  - ✓ **2&2+** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 2 goluri în meci (1036 – SE 2&2+) (Ex: 0-2, 2-3)
  - ✓ **2&3+** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci (1036 – SE 2&3+) (Ex: 1-2, 0-3)
  - ✓ **2&4+** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci (1036 – SE 2&4+) (Ex: 2-3, 3-5)
  - ✓ **2&5+** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează cel puțin 5 goluri în meci (1036 – SE 2&5+) (Ex: 1-4, 0-5)
  - ✓ **1&0-2** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 2 goluri în meci (1036 – SE 1&0-2) (Ex: 1-0, 2-0)
  - ✓ **1&0-3** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 3 goluri în meci (1036 – SE 1&0-3) (Ex: 1-0, 2-0, 2-1, 3-0)
  - ✓ **1&0-4** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează maxim 4 goluri în meci (1036 – SE 1&0-4) (Ex: 1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 4-0)
  - ✓ **1&2-3** - echipa gazdă câștigă meciul și se înscriu minim 2 sau maxim 3 goluri în meci (1036 – SE 1&2-3) (Ex: 2-1, 2-0)
  - ✓ **1&2-4** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci (1036 – 1&2-4) (Ex: 2-0; 3-0; 3-1)
  - ✓ **1&2-5** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci (1036 – 1&2-5) (Ex: 2-0; 3-0; 3-1; 3-2)



- ✓ **1&2-6** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci (1036 – 1&2-6) (Ex: 2-0; 3-0; 3-1; 3-2; 4-2)
- ✓ **1&3-5** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci (1036 – 1&3-5) (Ex: 2-1; 3-0; 3-1; 3-2)
  - ✓ **1&3-6** - echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci (1036 – 1&3-6) (Ex: 2-1; 3-0; 3-1; 3-2; 4-2)
- ✓ **2&0-2** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 2 goluri în meci (1036 – 2&0-2) (Ex: 0-1; 0-2)
  - ✓ **2&0-3** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 3 goluri în meci (1036 – 2&0-3) (Ex: 0-1; 0-2; 1-2; 0-3)
- ✓ **2&0-4** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează maxim 4 goluri în meci (1036 – 2&0-4) (Ex: 0-1; 0-2; 1-2; 0-3; 1-3; 0-4)
- ✓ **2&2-3** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează 2 sau 3 goluri în meci (1036 – SE 2&2-3) (Ex: 1-2, 0-2)
- ✓ **2&2-4** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci (1036 – 2&2-4) (Ex: 0-2; 0-3; 1-3)
- ✓ **2&2-5** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci (1036 – 2&2-5) (Ex: 0-2; 0-3; 1-3; 2-3)
- ✓ **2&2-6** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci (1036 – 2&2-6) (Ex: 0-2; 0-3; 1-3; 2-3; 2-4)
- ✓ **2&3-5** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci (1036 – 2&3-5) (Ex: 1-2; 0-3; 1-3; 2-3)
- ✓ **2&3-6** - echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci (1036 – 2&3-6) (Ex: 1-2; 0-3; 1-3; 2-3; 2-4)
- ✓ **1&I1+** - echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 1 gol
- ✓ **1&I2+** - echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 2 goluri (1036 – 1&2+I) (Ex: 2-0 pauză, 3-1 final)
- ✓ **1&II1+** - echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 1 gol
- ✓ **1&II2+** - echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 2 goluri
- ✓ **2&I1+** - echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 1 gol
- ✓ **2&I2+** - echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se marchează minim 2 goluri (1036 – 2&2+I) (Ex: 1-1 pauză, 1-3 final)
- ✓ **2&II1+** - echipa oaspete câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 1 gol
- ✓ **2&II2+** - echipa oaspete câștigă meciul și în a doua repriză se marchează minim 2 goluri
- ✓ **1&I>II** - echipa gazdă câștigă meciul și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză

- ✓ **1&I=II** - echipa gazdă câștigă meciul și în ambele reprize se marchează același număr de goluri
- ✓ **1&I<II** - echipa gazdă câștigă meciul și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
- ✓ **2&I>II** - echipa oaspete câștigă meciul și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
- ✓ **2&I=II** - echipa oaspete câștigă meciul și în ambele reprize se marchează același număr de goluri
- ✓ **2&I<II** - echipa oaspete câștigă meciul și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
- ✓ **1&PGG** - echipa gazdă câștigă meciul și echipa gazdă marchează primul gol
- ✓ **1&PGO** - echipa gazdă câștigă meciul și echipa oaspete marchează primul gol
- ✓ **2&PGG** - echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă marchează primul gol
- ✓ **2&PGO** - echipa oaspete câștigă meciul și echipa oaspete marchează primul gol
- ✓ **1&G2+** - echipa gazdă câștigă meciul și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în meci
- ✓ **2&O2+** - echipa oaspete câștigă meciul și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în meci
- ✓ **1&I1+&II1+** - echipa gazdă câștigă meciul și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
- ✓ **2&I1+&II1+** - echipa oaspete câștigă meciul și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
- ✓ **X&0-2** - egalitate și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **X&2+** - egalitate și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **X&4+** - egalitate și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **X&2-4** - egalitate și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X&I>II** - egalitate și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
- ✓ **X&I=II** - egalitate și în ambele reprize se marchează același număr de goluri
- ✓ **X&I<II** - egalitate și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
- ✓ **1/1&2+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în meci (Ex: 1-0 pauză, 2-0 final)
- ✓ **1/1&3+** - echipa gazdă conduce la pauză, câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri (1036 - 1/1&3+) (Ex: 1-0 pauză, 3-1 final)
- ✓ **2/2&2+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **2/2&3+** - echipa oaspete conduce la pauză, câștigă meciul și se marchează înscris cel puțin 3 goluri (1036 - 2/2&3+) (Ex: 1-2 pauză, 3-4 final)
- ✓ **VDG** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză (1036 – SE 1r1&2r1VD1) (Ex: 1-0 pauză, 3-1 final, înseamnă ca repriza a 2 a fost 2-1 deci ambele reprize câștigate de echipa GAZDĂ)

- ✓ **VDO** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză (1036 – SE 1r&2rVD2) (Ex: 0-2 pauză, 0-3 final, înseamnă ca repriza a 2 a fost 0-1 deci ambele reprize câștigate de echipa OASPETE)
- ✓ **VSDG** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză și echipa oaspete nu marchează
- ✓ **VSDO** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză și echipa gazdă nu marchează
- ✓ **VDG&4+** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **VDO&4+** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **I1+&II1+** - în fiecare dintre cele două reprize se înscrie minim 1 gol (1036 – 1+I&1+II), (Ex: 1-0 la pauză, 1-1 final meci)
- ✓ **I1+&II2+** - în prima repriză se înscrie minim un gol și în repriza a doua se înscriu minim două goluri (1036 – SE 1+I&2+II) (Ex: 3-0 pauză, 3-2 final)
- ✓ **I1+&II3+** - în prima repriză se marchează minim 1 gol și a doua repriză se marchează minim 3 goluri
- ✓ **I2+&II1+** - în prima repriză se înscriu minim două goluri și în repriza a doua se înscrie minim un gol (1036 –SE 2+I&1+II)(Ex: 3-0 pauză, 3-2 final)
- ✓ **I2+&II2+** - în prima repriză se marchează minim 2 goluri și a doua repriză se marchează minim 2 goluri
- ✓ **I2+&II3+** - în prima repriză se marchează minim 2 goluri și a doua repriză se marchează minim 3 goluri
- ✓ **I3+&II1+** - în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 1 gol
- ✓ **I3+&II2+** - în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 2 goluri
- ✓ **I3+&II3+** - în prima repriză se marchează minim 3 goluri și a doua repriză se marchează minim 3 goluri
- ✓ **I0-1&II0-1** -nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol a doua repriză
- ✓ **I0-1&II0-2** - nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim două goluri a doua repriză
- ✓ **I0-1&II0-3** - nu se marchează sau se marchează 1 gol în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri a doua repriză
- ✓ **I0-2&II0-1** - nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol a doua repriză
- ✓ **I0-2&II0-2** - nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim două goluri a doua repriză
- ✓ **I0-2&II0-3** - nu se marchează sau se marchează maxim două goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri a doua repriză
- ✓ **I0-3&II0-1** - nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim 1 gol a doua repriză

- ✓ **I0-3&I10-2** - nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim două goluri a doua repriză
- ✓ **I0-3&I10-3** – nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri în prima repriză și nu se marchează sau se marchează maxim trei goluri a doua repriză
- ✓ **I1+&2+** - se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **I1+&3+** - se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **I1+&4+** - se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **I2+&3+** - se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **I2+&4+** - se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **I2+&5+** - se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **1X&2+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **1X&3+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **1X&4+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **1X&5+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **1X&0-2** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **1Xx&0-3** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **1X&0-4** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează maxim 4 goluri în meci
- ✓ **1X&2-3** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
- ✓ **1X&2-4** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **1X&2-5** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **1X&2-6** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **1X&3-5** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **1X&3-6** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **1X&I1+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză
- ✓ **1X&I2+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **1X&I1+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză

- ✓ **1X&II2+** - victoria echipei gazdă sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **1X&GG** - victoria echipei gazdă sau egal și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
- ✓ **1X&I>II** - victoria echipei gazdă sau egal și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
- ✓ **1X&I=II** - victoria echipei gazdă sau egal și în ambele reprize se marchează același număr de goluri
- ✓ **1X&I<II** - victoria echipei gazdă sau egal și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
- ✓ **1X&PGG** - victoria echipei gazdă sau egal și echipa gazdă marchează primul gol
- ✓ **1X&PGO** - victoria echipei gazdă sau egal și echipa oaspete marchează primul gol
- ✓ **1X&I1+&II1+** - victoria echipei gazdă sau egal și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
- ✓ **X2&2+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **X2&3+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **X2&4+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **X2&5+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **X2&0-2** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **X2&0-3** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **X2&0-4** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X2&2-3** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
- ✓ **X2&2-4** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X2&2-5** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **X2&2-6** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **X2&3-5** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **X2&3-6** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **X2&I1+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză

- ✓ **X2&I2+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **X2&II1+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză
- ✓ **X2&II2+** - victoria echipei oaspete sau egal și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **X2&GG** - victoria echipei oaspete sau egal și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
- ✓ **X2&I>II** - victoria echipei oaspete sau egal și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
- ✓ **X2&I=II** - victoria echipei oaspete sau egal și în ambele reprize se marchează același număr de goluri
- ✓ **X2&I<II** - victoria echipei oaspete sau egal și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
- ✓ **X2&PGG** - victoria echipei oaspete sau egal și echipa gazdă marchează primul gol
- ✓ **X2&PGO** - victoria echipei oaspete sau egal și echipa oaspete marchează primul gol
- ✓ **X2&I1+&II1+** - victoria echipei oaspete sau egal și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
- ✓ **12&2+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **12&3+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **12&4+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **12&5+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **12&0-2** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **12&0-3** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **12&0-4** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează maxim 4 goluri în meci
- ✓ **12&2-3** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
- ✓ **12&2-4** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **12&2-5** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **12&2-6** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci

- ✓ **12&3-5** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **12&3-6** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **12&11+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză
- ✓ **12&12+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **12&111+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză
- ✓ **12&112+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **12&GG** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
- ✓ **12&I>II** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză
- ✓ **12&I=II** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în ambele reprize se marchează același număr de goluri
- ✓ **12&I<II** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în a doua repriză se marchează mai multe goluri decât în prima repriză
- ✓ **12&PGG** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și echipa gazdă marchează primul gol
- ✓ **12&PGO** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și echipa oaspete marchează primul gol
- ✓ **12&11+&111+** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete și în fiecare dintre cele două reprize se marchează minim 1 gol
- ✓ **1&GG** - echipa gazdă câștigă meciul și echipa oaspete marchează cel puțin 1 gol în meci
- ✓ **2&GG** - echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă marchează cel puțin 1 gol în meci
- ✓ **1/1&4+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se se marchează minim patru goluri în meci
- ✓ **1/1&5+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se se marchează minim cinci goluri în meci
- ✓ **1/1&0-2** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **1/1&0-3** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **1/1&0-4** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 4 goluri în meci
- ✓ **1/1&2-3** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci

- ✓ **1/1&2-4** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **1/1&2-5** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **1/1&2-6** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **1/1&3-5** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **1/1&3-6** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **1/1&4-6** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **1/1&I2+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză(1036 – 1/1&2+I) (Ex: 2-0 pauză, 3-1 final)
- ✓ **1/1&II2+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **2/2&4+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim patru goluri în meci
- ✓ **2/2&5+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **2/2&0-2** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **2/2&0-3** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **2/2&0-4** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 4 goluri în meci
- ✓ **2/2&2-3** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 sau maxim 3 goluri în meci
- ✓ **2/2&2-4** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **2/2&2-5** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **2/2&2-6** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **2/2&3-5** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **2/2&3-6** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **2/2&4-6** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **2/2&I2+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză(1036 – 2/2&2+I) (Ex: 1-2 pauză, 3-5 final)



- ✓ **2/2&H2+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **1/1&GG** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci (Ex.: 1-0 pauza, 2-1 final)
- ✓ **1/1&NGG** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează (Ex.: 1-0 pauza, 2-0 final)
- ✓ **2/2&GG** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci (Ex.: 0-2 pauza, 1-2 final)
- ✓ **2/2&NGG** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează (Ex.: 0-2 pauza, 0-2 final)
- ✓ **1/1&H1(-1.5)** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele și câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat
- ✓ **2/2&H2(+1.5)** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții și câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat
- ✓ **1/1X** – la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau egal
- ✓ **1/X2** – la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei oaspete sau egal
- ✓ **1/12** – la pauză conduc gazdele, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
- ✓ **X/1X** – la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau egal
- ✓ **X/X2** – la pauză este egal, la final victoria echipei oaspete sau egal
- ✓ **X/12** – la pauză este egal, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
- ✓ **2/1X** – la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau egal
- ✓ **2/X2** – la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei oaspete sau egal
- ✓ **2/12** – la pauză conduc oaspeții, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
- ✓ **1X/1** – la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câștigă gazdele
- ✓ **1X/X** – la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final se termină egal
- ✓ **1X/2** – la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final câștigă oaspeții
- ✓ **X2/1** – la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câștigă gazdele
- ✓ **X2/X** – la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final se termină egal
- ✓ **X2/2** – la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final câștigă oaspeții
- ✓ **12/1** – la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câștigă gazdele
- ✓ **12/X** – la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final se termină egal
- ✓ **12/2** – la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final câștigă oaspeții
- ✓ **1X/1X** - la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal
- ✓ **1X/X2** – la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal
- ✓ **1X/12** – la pauză conduc gazdele fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
- ✓ **X2/1X** – la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau egal

- ✓ **X2/X2** - la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei oaspete sau egal
- ✓ **X2/12** - la pauză conduc oaspeții fie este egalitate, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
- ✓ **12/1X** - la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau egal
- ✓ **12/X2** - la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei oaspete sau egal
- ✓ **12/12** - la pauză conduce una dintre cele două echipe, la final victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete
- ✓ **X/1&2+** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **X/1&3+** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **X/1&4+** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **X/1&5+** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **X/1&0-2** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **X/1&0-3** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **X/1&0-4** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X/1&2-3** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 3 goluri în meci
- ✓ **X/1&2-4** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X/1&2-5** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **X/1&2-6** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 2 goluri și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **X/1&3-5** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 goluri și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **X/1&3-6** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează minim 3 goluri și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **X/1&I2+** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **X/1&II2+** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **X/1&GG** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci

- ✓ **X/1&NGG** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează (Ex.: 0-0 pauza, 1-0 final)
- ✓ **X/1&H1(-1.5)** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele și câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat
- ✓ **X/2&2+** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ✓ **X/2&3+** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **X/2&4+** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **X/2&5+** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **X/2&0-2** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **X/2&0-3** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **X/2&0-4** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X/2&2-3** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 3 goluri în meci
- ✓ **X/2&2-4** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X/2&2-5** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **X/2&2-6** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 2 goluri și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **X/2&3-5** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 goluri și maxim 5 goluri în meci
- ✓ **X/2&3-6** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează minim 3 goluri și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **X/2&I2+** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **X/2&II2+** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **X/2&GG** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
- ✓ **X/2&NGG** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și nicio echipă sau una dintre ele nu marchează (Ex.: 0-0 pauza, 0-2 final)
- ✓ **X/2&H1(+1.5)** - la pauză este egal, la final câștigă oaspeții și câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de goluri specificat
- ✓ **X/X&2+** - la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în meci

- ✓ **X/X&4+** - la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **X/X&0-2** - la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **X/X&2-4** - la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **X/X&12+** - la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **X/X&112+** - la pauză este egal, la final se termină egal și se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **1/2&4+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **1/2&5+** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă oaspeții și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **2/1&4+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **2/1&5+** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă gazdele și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- ✓ **NU 1/1** - nu conduc gazdele la pauză și câștigă la final
- ✓ **NU 2/2** - nu conduc oaspeții la pauză și câștigă la final
- ✓ **NU X/1** - nu va fi la pauză egal iar la final să câștige gazdele
- ✓ **NU X/X** - nu va fi la pauză egal iar la final egalitate
- ✓ **NU X/2** - nu va fi la pauză egal iar la final să câștige oaspeții
- ✓ **GG4+** - ambele echipe marchează în meci și se marchează în total minim 4 goluri
- ✓ **1sau11** - echipa gazdă câștigă prima repriză sau echipa gazdă câștigă a doua repriză
- ✓ **IXsau1X** - egalitate la pauză sau a doua repriză se termină la egalitate
- ✓ **I2sau12** - echipa oaspete câștigă prima repriză sau echipa oaspete câștigă a doua repriză
- ✓ **1sau3+** - victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **1sau4+** - victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **1sau2+** - victoria echipei gazdă sau se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **2sau3+** - victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **2sau4+** - victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- ✓ **2sau2+** - victoria echipei oaspete sau se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză
- ✓ **Xsau0-2** - egalitate sau se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **Xsau3+** - egalitate sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **I2+sau12+** - se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **I2+sau4+** - se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 4 goluri în meci

- ✓ **I3+sauI3+** - se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză sau se marchează cel puțin 3 goluri în a doua repriză
- ✓ **GGsau3+** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci sau se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- ✓ **NGGsau0-2** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează sau se marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **1/1sauX/1** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele sau la pauză este egal, la final câștigă gazdele
- ✓ **1/1sau2/2** - la pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele sau la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții
- ✓ **2/2sauX/2** - la pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții
- ✓ **X/XsauX/1** - la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câștigă gazdele
- ✓ **X/XsauX/2** - la pauză este egal, la final se termină egal sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții
- ✓ **X/1sauX/2** - la pauză este egal, la final câștigă gazdele sau la pauză este egal, la final câștigă oaspeții

(I) **Primul gol (PG)** – trebuie indicată echipa care înscrie primul gol din meci

- i. **PGG** - echipa gazdă înscrie primul gol din meci (1036 – PG-1)
- ii. **PGO** - echipa oaspete înscrie primul gol din meci (1036 – PG-2)
- iii. **PGG&2+** - echipa gazdă marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- iv. **PGG&3+** - echipa gazdă marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- v. **PGG&4+** - echipa gazdă marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- vi. **PGG&GG** - echipa gazdă marchează primul gol în meci și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
- vii. **PGG&G2+** - echipa gazdă marchează primul gol în meci și echipa gazdă marchează în meci minim 2 goluri
- viii. **PGO&2+** - echipa oaspete marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 2 goluri în meci
- ix. **PGO&3+** - echipa oaspete marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 3 goluri în meci
- x. **PGO&4+** - echipa oaspete marchează primul gol în meci și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- xi. **PGO&GG** - echipa oaspete marchează primul gol în meci și fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci
- xii. **PGO&O2+** - echipa oaspete marchează primul gol în meci și echipa oaspete marchează în meci minim 2 goluri

Nota: Dacă nu se înscrie niciun gol în meci, atunci pariul este pierdut!

- (m) ***Dă gol nu dă gol în meci*** – trebuie precizată/e echipa / echipele care înscrie / înscriu sau nu înscrie / înscriu în meci. Opțiuni de pariere:
- ✓ **G1+** - echipa gazdă înscrie minim 1 gol (1036 – G1+)
  - ✓ **O1+** - echipa oaspete înscrie minim 1 gol (1036 – O1+)
  - ✓ **GNG** - echipa gazdă nu înscrie niciun gol (1036 – G0)
  - ✓ **ONG** - echipa oaspete nu înscrie niciun gol (1036 – O0)
  - ✓ **GG** - fiecare echipă înscrie cel puțin 1 gol în meci (1036 – GG)
  - ✓ **NGG** - nicio echipă sau una dintre ele nu marchează (1036 – NGG)
  - ✓ **VSG** - echipa gazdă câștigă și echipa oaspete nu marchează
  - ✓ **VSO** - echipa oaspete câștigă meciul și echipa gazdă nu marchează
  - ✓ **GG3+** - ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minim 3 goluri (1036 –GG3+)
  - ✓ **NGG3+** - va fi 0-2 goluri și/sau NGG (1036-NGG3+)
  - ✓ **NGG4+** - va fi 0-3 goluri și/sau NGG (1036-NGG4+)
  - ✓ **G2+** - echipa gazdă marchează în meci minim două goluri (1036 – G2+)
  - ✓ **O2+** - echipa oaspete marchează în meci minim două goluri (1036 – O2+)
  - ✓ **IG1+&IIG1+** - echipa gazdă marchează în ambele reprize (1036 - DG1-1r2r)
  - ✓ **IG1+&IIG2+** - echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
  - ✓ **IG1+&IIG3+** - echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 3 goluri în a doua repriză
  - ✓ **IG2+&IIG1+** - echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă marchează în a doua repriză
  - ✓ **IG2+&IIG2+** - echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
  - ✓ **IG0-1&IIG0-1** - echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
  - ✓ **IG0-1&IIG0-2** - echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
  - ✓ **IG0-2&IIG0-1** - echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
  - ✓ **IG0-2&IIG0-2** - echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
  - ✓ **IGNG&IIG1+** - echipa gazdă nu marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează în a doua repriză
  - ✓ **IGNG&IIG2+** - echipa gazdă nu marchează în prima repriză și echipa gazdă marchează minim 2 goluri în a doua repriză
  - ✓ **IG1+&IIGNG** - echipa gazdă marchează în prima repriză și echipa gazdă nu marchează în a doua repriză

- ✓ **IG2+&IIGNG** - echipa gazdă marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa gazdă nu marchează în a doua repriză
- ✓ **IGNG&IIGNG** - echipa gazdă nu marchează în cel puțin o repriză (1036 – G0IsG0II)
- ✓ **IO1+&IIO1+** - echipa oaspete marchează în ambele reprize (1036 – O1+I&O1+II)
- ✓ **IO1+&IIO2+** - echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **IO1+&IIO3+** - echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 3 goluri în a doua repriză
- ✓ **IO2+&IIO1+** - echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete marchează în a doua repriză
- ✓ **IO2+&IIO2+** - echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **IO0-1&IIO0-1** - echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
- ✓ **IO0-1&IIO0-2** - echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **IO0-2&IIO0-1** - echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
- ✓ **IO0-2&IIO0-2** - echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete nu marchează sau marchează 1 sau maxim 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **IO0&IIO1+** - echipa oaspete nu marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează în a doua repriză
- ✓ **IO0&IIO2+** - echipa oaspete nu marchează în prima repriză și echipa oaspete marchează minim 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **OIO1+&IIONG** - echipa oaspete marchează în prima repriză și echipa oaspete nu marchează în a doua repriză
- ✓ **IO2+&IIONG** - echipa oaspete marchează minim 2 goluri în prima repriză și echipa oaspete nu marchează în a doua repriză
- ✓ **OIONG&IIONG** - echipa oaspete nu marchează în cel puțin o repriză (1036 – O0IsO0II )
- ✓ **I G1+** - echipa gazdă marchează în prima repriză (1036 – G1+I)
- ✓ **I GNG** - echipa gazdă nu marchează în prima repriză (1036 – G0I)
- ✓ **I G2+** - echipa gazdă marchează minim două goluri în prima repriză (1036 – G2+I)
- ✓ **I O1+** - echipa oaspete marchează în prima repriză (1036- O1+I)
- ✓ **I ONG** - echipa oaspete nu marchează în prima repriză (1036 - O0I)

- ✓ **I O2+** - echipa oaspete marchează minim două goluri în prima repriză (1036 – O2+I)
- ✓ **I G3+** - echipa gazdă marchează minim 3 goluri în prima repriză
- ✓ **I G0-1** - echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză
- ✓ **I G1-2** - echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în prima repriză
- ✓ **I O3+** - echipa oaspete marchează minim 3 goluri în prima repriză
- ✓ **I O0-1** - echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în prima repriză
- ✓ **I O1-2** - echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în prima repriză
- ✓ **II G1+** - echipa gazdă marchează în a doua repriză (1036 – G1+II)
- ✓ **II GNG** - echipa gazdă nu marchează în a doua repriză (1036 – G0II)
- ✓ **II G2+** - echipa gazdă marchează minim două goluri în a doua repriză (1036 – G2+II)
- ✓ **II O1+** - echipa oaspete marchează în a doua repriză (1036- O1+I)
- ✓ **II ONG** - echipa oaspete nu marchează în a doua repriză (1036 - O0I)
- ✓ **II O2+** - echipa oaspete marchează minim două goluri în a doua repriză (1036 – O2+I)
- ✓ **II G3+** - echipa gazdă marchează minim 3 goluri în a doua repriză
- ✓ **II G0-1** - echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
- ✓ **II G1-2** - echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **II O3+** - echipa oaspete marchează minim 3 goluri în a doua repriză
- ✓ **II O0-1** - echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în a doua repriză
- ✓ **II O1-2** - echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în a doua repriză
- ✓ **I GG** - ambele echipe marchează în prima repriză (1036 – GGI)
- ✓ **I NGG** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză (1036 – NGGI)
- ✓ **II GG** - ambele echipe marchează în a doua repriză (1036 – GGII)
- ✓ **II NGG** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză (1036 – NGGII)
- ✓ **GG&G2+** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și echipa gazdă marchează în meci minim 2 goluri
- ✓ **GG&O2+** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și echipa oaspete marchează în meci minim 2 goluri
- ✓ **GG&2-3** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 2 și maxim 3 goluri în meci
- ✓ **GG&2-4** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
- ✓ **GG&3-5** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci



- ✓ **GG&3-6** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în meci și se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
- ✓ **GG&G2+O2+** - ambele echipe marchează minim 2 goluri în meci
- ✓ **GIGG&IIGGI** - ambele echipe marchează în prima repriză și ambele echipe marchează în a doua repriză
- ✓ **IGG&IINGG** - ambele echipe marchează în prima repriză și nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză
- ✓ **INGG&IIGG** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză și ambele echipe marchează în a doua repriză
- ✓ **INGG&IINGG** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima repriză și nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în a doua repriză
- ✓ **IGGsauIIGG** - ambele echipe marchează în prima repriză sau ambele echipe marchează în a doua repriză
- ✓ **G3+** - echipa gazdă înscrie minim 3 goluri în meci (1036 – G3+)
- ✓ **O3+** - echipa oaspete înscrie minim 3 goluri în meci (1036 – O3+)
- ✓ **G4+** - echipa gazdă înscrie minim 4 goluri în meci (1036 – G4+)
- ✓ **O4+** - echipa oaspete înscrie minim 4 goluri în meci (1036 – O4+)
- ✓ **G0-1** - echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci
- ✓ **G0-2** - echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **G0-3** - echipa gazdă nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **G1-2** - echipa gazdă marchează 1 sau 2 goluri în meci
- ✓ **G1-3** - echipa gazdă marchează 1,2 sau 3 goluri în meci
- ✓ **G2-3** - echipa gazdă marchează 2 sau 3 goluri în meci
- ✓ **GE1** - echipa gazdă marchează exact 1 gol în meci
- ✓ **GE2** - echipa gazdă marchează exact 2 goluri în meci
- ✓ **GNE1** - echipa gazdă nu marchează exact 1 gol în meci
- ✓ **GNE2** - echipa gazdă nu marchează exact 2 goluri în meci
- ✓ **00-1** - echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 1 gol în meci
- ✓ **00-2** - echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 2 goluri în meci
- ✓ **00-3** - echipa oaspete nu marchează sau marchează maxim 3 goluri în meci
- ✓ **01-2** - echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri în meci
- ✓ **01-3** - echipa oaspete marchează 1,2 sau 3 goluri în meci
- ✓ **02-3** - echipa oaspete marchează 2 sau 3 goluri în meci
- ✓ **0E1** - echipa oaspete marchează exact 1 gol în meci
- ✓ **0E2** - echipa oaspete marchează exact 2 goluri în meci
- ✓ **0NE1** - echipa oaspete nu marchează exact 1 gol în meci
- ✓ **0NE2** - echipa oaspete nu marchează exact 2 goluri în meci

(n) **Total goluri prima repriză (TG1)** se referă la numărul de goluri marcat strict în prima repriză. Opțiunile de pariere indică limita inferioară sau intervalul de goluri ce poate fi înscris în prima repriză: **0-1, 0-2, 1-2, 1-3, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:

- (o) **Total goluri care implica 2 limite, inferioara și superioara în PRIMA REPRIZA și anume: 0-1, 2-3; pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stânga și maximul din dreapta:**
- i. **I 0-1** - minim 0 și maxim 1 gol în prima repriză (Ex: 0-0, 1-0, 0-1 la pauză)
  - ii. **I 0-2** - minim 0 și maxim 2 goluri în prima repriză (Ex: 0-0, 1-0, 0-1, 2-0, 0-2 la pauză)
  - iii. **I 0-3** - minim 0 și maxim 3 goluri în prima repriză (Ex: 0-0, 1-0, 0-2, 2-1, 0-3 la pauză)
  - iv. **I 1-2** - minim 1 gol și maxim 2 goluri în prima repriză (Ex: 1-0, 0-1, 1-1, 2-0, 0-2 la pauză)
  - v. **I 1-3** - se marchează minim 1 și maxim 3 goluri în prima repriză (Ex: 1-0, 0-1, 1-1, 2-0, 0-2, 1-2, 2-1, 0-3, 3-0 la pauză)
  - vi. **I 2-3** - minim 2 goluri și maxim 3 goluri în prima repriză (Ex: 1-1, 1-2, 2-1 la pauză)
- (p) **Total goluri care implică o singură limită, și anume limita inferioară de goluri care trebuiesc marcate în PRIMA REPRIZA**
- i. **I 1+** - se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză (Ex: 1-0, 2-0, 2-1 etc la pauză)
  - ii. **I 2+** - se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză (Ex: 2-0, 1-1, 2-1 etc la pauză)
  - iii. **I 3+** - se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză (Ex: 3-0, 1-2, 3-1 etc la pauză)
  - iv. **I 4+** - se marchează cel puțin 4 goluri în prima repriză (Ex: 4-0, 1-4, 3-1 etc la pauză)
- (q) **Total goluri care implică EXACT numărul de goluri care trebuie marcate în PRIMA REPRIZA:**
- i. **I E1** - se marchează exact un gol în prima repriză
  - ii. **I E2** - se marchează exact 2 goluri în prima repriză
  - iii. **I NE1** - nu se marchează exact un gol în prima repriză
  - iv. **I NE2** - nu se marchează exact 2 goluri în prima repriză
- (r) **Total goluri repriza secundă (TG II)** se referă la numărul de goluri marcat strict în cea de-a doua repriză. Avem aceleași opțiuni de pariere prezente la tipul de pariu anterior: **0-1, 0-2, 1-2, 1-3, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 2 categorii:
- (s) **Total goluri care implica 2 limite, inferioară și superioară în REPRIZA A DOUA și anume: 0-1, 2-3; pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stânga și maximul din dreapta:**
- i. **II 0-1** - minim 0 și maxim 1 gol în repriza a doua (Ex: 0-0, 1-0, 0-1 repriza 2)
  - ii. **II 0-2** - minim 0 și maxim 2 goluri în repriza a doua (Ex: 0-0, 1-0, 0-1, 2-0, 0-2, repriza 2)
  - iii. **II 0-3** - minim 0 și maxim 3 goluri în repriza a doua (Ex: 0-0, 1-0, 0-2, 2-1, 0-3 repriza 2)

- iv. **II 1-2** - minim 1 gol și maxim 2 goluri în repriza a doua (Ex: 1-0, 0-1, 1-1, 2-0, 0-2 repriza 2)
  - v. **II 1-3** - minim 1 și maxim 3 goluri în a doua repriză (Ex: 1-0, 0-1, 1-1, 2-0, 0-2, 3-0, 0-3, 2-1, 1-2 repriza 2)
  - vi. **II 2-3** - minim 2 goluri și maxim 3 goluri în repriza a doua (Ex: 1-1, 1-2 repriza 2)
- (t) **Total goluri care implica o singură limită și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în REPRIZA A DOUA**
- i. **II 1+** - se marchează cel puțin 1 gol în repriza a doua (Ex: 1-0, 2-1, repriza a doua)
  - ii. **II 2+** - se marchează cel puțin 2 goluri în repriza a doua (Ex: 2-0, 1-1, repriza a doua)
  - iii. **II 3+** - se marchează cel puțin 3 goluri în repriza a doua (Ex: 3-0, 1-2, repriza a doua)
  - iv. **II 4+** - se marchează cel puțin 4 goluri în repriza a doua (Ex: 4-0, 3-1, repriza a doua)
- (u) **Total goluri care implică EXACT numărul de goluri care trebuie marcate în REPRIZA A DOUA:**
- i. **II E1** - se marchează exact un gol în a doua repriză
  - ii. **II E2** - se marchează exact 2 goluri în a doua repriză
  - iii. **II NE1** - nu se marchează exact un gol în a doua repriză
  - iv. **II NE2** - nu se marchează exact 2 goluri în a doua repriză
- (v) **Mai Multe Goluri (MG)** se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:
- i. **I>II** - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză (1036- I>II sau 1036 – MG I>II) (Ex: 2-0 pauză, 2-1 final, **repriza a doua s-a marcat 1 gol, în prima 2 goluri**)
  - ii. **I=II** - în ambele reprize se marchează același număr de goluri (1036- I=II sau 1036 - MG I=II) (Ex: 2-0 pauză, 2-2 final, **repriza a doua s-a marcat 2 goluri, în prima 2 goluri**)
  - iii. **I<II** - în repriza secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză (1036 - I, repriza a doua s-a marcat 4 goluri, în prima 2 goluri)
  - iv. **I≥II** - în prima repriză se marchează mai multe goluri sau număr egal de goluri față de cea de-a doua repriză
  - v. **I≤II** - în a doua repriză se marchează mai multe goluri sau număr egal de goluri față de prima repriză
- (w) **Total goluri meci (TG)** se referă la numărul total de goluri înscris pe parcursul unui meci. Opțiunile de pariere sunt redacte printr-un interval sau printr-un minim de goluri, astfel: **0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-5, 4-6, 2, 3, 1+, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+**. Acest tip de pariu poate fi separat în 3 categorii:

(x) **Total goluri care implică 2 limite, inferioară și superioară în MECI; pentru acest tip trebuie respectate atât condiția de minim cât și condiția de maxim, să se înscrie minimum din stânga și maximum din dreapta:**

- i. **0-1** - minim 0 și maxim 1 gol în MECI (Ex: 0-0, 1-0, 0-1 )
- ii. **0-2** - minim 0 goluri și maxim 2 goluri în MECI (Ex: 1-1, 0-2 )
- iii. **0-3** - minim 0 goluri și maxim 3 goluri în MECI (Ex: 1-1, 1-2)
- iv. **0-4** - minim 0 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-1, 1-3)
- v. **0-5** - minim 0 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 1-1, 2-3)
- vi. **0-6** - minim 0 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 1-1, 2-4)
- vii. **1-2** - minim 1 goluri și maxim 2 goluri în MECI (Ex: 1-0, 0-2)
- viii. **1-3** - minim 1 goluri și maxim 3 goluri în MECI (Ex: 1-0, 1-2)
- ix. **1-4** - minim 1 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-0, 1-3)
- x. **1-5** - minim 1 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 1-0, 1-4)
- xi. **1-6** - minim 1 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 1-0, 2-4)
- xii. **2-3** - minim 2 goluri și maxim 3 goluri în MECI (Ex: 1-1, 1-2)
- xiii. **2-4** - minim 2 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-2, 1-3)
- xiv. **2-5** - minim 2 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 0-5, 1-3)
- xv. **2-6** - minim 2 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 0-6, 2-2)
- xvi. **3-4** - minim 3 goluri și maxim 4 goluri în MECI (Ex: 1-2, 2-2)
- xvii. **3-5** - minim 3 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 2-1, 2-2)
- xviii. **3-6** - minim 3 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 2-1, 3-3)
- xix. **4-5** - minim 4 goluri și maxim 5 goluri în MECI (Ex: 3-1, 4-1)
- xx. **4-6** - minim 4 goluri și maxim 6 goluri în MECI (Ex: 3-1, 4-2)

(y) **Total goluri care implică o singură limită, și anume limita inferioară de goluri care trebuie marcate în MECI**

- i. **1+** - se marchează cel puțin 1 gol în MECI (Ex: 1-0, 1-1)
- ii. **2+** - se marchează cel puțin 2 goluri în MECI (Ex: 2-0, 1-1)
- iii. **3+** - se marchează cel puțin 3 goluri în MECI (Ex: 3-0, 1-2)
- iv. **4+** - se marchează cel puțin 4 goluri în MECI (Ex: 4-0, 6-1)
- v. **5+** - se marchează cel puțin 5 goluri în MECI (Ex: 5-0, 7-1)
- vi. **6+** - se marchează cel puțin 6 goluri în MECI (Ex: 6-0, 7-1)
- vii. **7+** - se marchează cel puțin 7 goluri în MECI (Ex: 4-3, 6-3)

(z) **Total goluri care implică EXACT numărul de goluri care trebuie marcate în MECI:**

- i. **E1** - se marchează EXACT 1 gol în MECI (Ex: 1-0, 0-1)
- ii. **E2** - se marchează EXACT 2 goluri în MECI (Ex: 2-0, 1-1)
- iii. **E3** - se se marchează EXACT 3 goluri în MECI (Ex: 3-0, 1-2)
- iv. **E4** - se se marchează EXACT 4 goluri în MECI (Ex: 4-0, 1-3)
- v. **NE1** - nu se marchează exact 1 gol în MECI
- vi. **NE2** - nu se marchează exact 2 goluri în MECI
- vii. **NE3** - nu se marchează exact 3 goluri în MECI
- viii. **NE4** - nu se marchează exact 4 goluri în MECI

- (aa) **Scor corect (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Pot fi până la 45 opțiuni de pariere: **1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2 etc.** *Exemplu:* 1036 – SC 3-1 înseamnă că la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipă a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipa un gol.
- (bb) **Scor corect prima repriza (SC I)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la pauză meciului. Pot fi până la 9 opțiuni de pariere: **1-0, 2-0, 2-1, 1-2, 0-2, 0-1, 0-0, 1-1, 2-2.** *Exemplu:* 1036 – SC I 1-1 înseamnă că la terminarea timpului regulamentar de joc pentru prima repriza, prima echipă a marcat 1 gol, iar cea de-a doua echipa 1 gol.
- i. **I1-0** - prima repriză se termină 1-0 pentru gazde
  - ii. **I2-0** - prima repriză se termină 2-0 pentru gazde
  - iii. **I2-1** - prima repriză se termină 2-1 pentru gazde
  - iv. **I1-2** - prima repriză se termină 1-2 pentru oaspeți
  - v. **I0-2** - prima repriză se termină 0-2 pentru oaspeți
  - vi. **I0-1** - prima repriză se termină 0-1 pentru oaspeți
  - vii. **I0-0** - prima repriză se termină egal 0-0
  - viii. **I1-1** - prima repriză se termină egal 1-1
  - ix. **I2-2** - prima repriză se termină egal 2-2
- (cc) **Cine merge mai departe (CMM)** – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri. Tipurile de pariuri acceptate:
- i. **CMM1** - câștigă echipa gazdă (1036 – CMM1)
  - ii. **CMM2** - câștigă echipa oaspete (1036 – CMM2)
- (dd) **Total goluri ligă pe etapă** – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.
- (ee) **Total goluri ligă pe zi** – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de o ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri ligă pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015.
- (ff) **Duel goluri în liga pe zi gazde - oaspeți** - este tipul de pariu pentru care trebuie indicat câștigătorul dintre gazde și oaspeți la total de goluri înscrise în ligă pe parcursul unei singure zile, unde gazdele sau oaspeții vor fi definiți de către Organizator, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași ligă și / sau din ligi diferite. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri ligă pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am

din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește cota 1.

- (gg) **Număr goluri gazde în liga pe zi** - este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de gazde, unde gazdele vor fi definiți de către Organizator, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași liga și / sau din ligi diferite, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește cota 1.
- (hh) **Număr goluri oaspeți în liga pe zi** - este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de oaspeți, unde oaspeții vor fi definiți de către Organizator, fie ca ligi diferite, fie ca un set de echipe din aceeași ligă și / sau din ligi diferite, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 21 iulie 2015 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 iulie 2015 până la ora 09:59 am din ziua de 22 iulie 2015. Dacă un meci din etapă este amânat se acordă câte un punct și gazdelor și oaspeților. Dacă sunt 2 meciuri amânate, pariul primește cota 1.
- (ii) **Duel goluri ligă** – este tipul de pariu pentru care trebuie indicată liga care înscrie cele mai multe goluri, într-o etapă de joc, dintre cele două ligi specificate în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel.
- (jj) **Duel goluri echipe** – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat care echipă înscrie mai multe goluri dintre cele 2 specificate de către organizator. Pe bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu aceleași echipe din ofertă. În cazul în care avem un meci (exemplu) Steaua - Dinamo, iar Steaua este întrerupt și nu se reia în 48 ore, iar Dinamo se termină la timpul regulamentar de joc avem următoarele situații:
- i. Steaua a marcat minim 2 goluri, iar Dinamo nu a marcat sau a marcat maxim un gol, pariul pe Steaua este câștigător, pentru egal și / sau Dinamo pariurile sunt necâștigătoare
  - ii. Dacă Steaua a marcat 2 goluri, Dinamo a marcat 2 goluri, pariul pe Steaua sau pariul pe egalitate vor primi cota 1 iar pariul pe Dinamo este necâștigător.
  - iii. Dacă Steaua nu a marcat sau a marcat maxim 1 gol, iar Dinamo a marcat minim 2 goluri, toate pariurile primesc cota 1.

- (kk) **Duel goluri marcatori** – este tipul de pariu pentru care trebuie indicat care marcator înscrie mai multe goluri dintre cei 2 specificați de către organizator. Autogolurile nu se iau în considerare. Dacă jucătorul nu este introdus în teren, pariul primește cota 1. În cazul în care avem un meci (exemplu) Messi - Ronaldo, iar Barcelona este întrerupt și nu se reia în 48 ore, iar Real Madrid se termină la timpul regulamentar de joc avem următoarele situații:
- i. Messi a marcat minim 2 goluri, iar Ronaldo nu a marcat sau a marcat maxim un gol, pariul pe Messi este câștigător, pentru egal și / sau Ronaldo pariurile sunt necâștigătoare
  - ii. Dacă Messi a marcat 2 goluri, Ronaldo a marcat 2 goluri, pariul pe Messi sau pariul pe egalitate vor primi cota 1 iar pariul pe Ronaldo este necâștigător.
  - iii. Dacă Messi nu a marcat sau a marcat maxim 1 gol, iar Ronaldo a marcat minim 2 goluri, toate pariurile primesc cota 1
- (II) **Total goluri asiatice**
- i. **SUB 0.75 SAU 0.5, 1 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un 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 2 sau mai multe goluri pe durata meciului.
  - ii. **PESTE 0.75 SAU 0.5, 1 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 nici un gol.
  - iii. **SUB 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscrie 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 pe durata meciului.
  - iv. **PESTE 1.75 SAU 1.5, 2 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 2 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1
  - v. **SUB 2 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un 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 pe durata meciului.
  - vi. **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 nici un gol sau se înscrie 1 gol.
  - vii. **SUB 2,25 SAU 2, 2.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un 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 pe durata meciului.
  - viii. **PESTE 2,25 SAU 2, 2.5 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 nici un gol sau se înscrie 1 gol.

- ix. **SUB 2.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- x. **PESTE 2.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
- xi. **SUB 2.75 SAU 2.5, 3 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un 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 pe durata meciului.
- xii. **PESTE 2.75 SAU 2.5, 3 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 nici un gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
- xiii. **SUB 3 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul sau doua goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- xiv. **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 nici un gol sau se înscriu unul sau două goluri.
- xv. **SUB 3,25 SAU 3, 3.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol, 1 gol 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 pe durata meciului.
- xvi. **PESTE 3,25 SAU 3, 3.5 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 nici un gol, 1 gol sau 2 goluri.
- xvii. **SUB 3.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- xviii. **PESTE 3.5 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri.
- xix. **SUB 3.75 SAU 3.5, 4 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un 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 pe durata meciului.
- xx. **PESTE 3.75 SAU 3.5, 4 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 nici un gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri.

- xxi. **SUB 4 GOLURI:** Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie nici un gol sau se înscriu unul, două sau trei goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri pe durata meciului.
- xxii. **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 nici un gol sau se înscriu unul, două sau trei goluri.

## 80. TENIS

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

- (a) **Rezultat final (RF)** este tipul de pariu care indică rezultatul la finalul meciului de tenis.
- 1 - victoria primului jucător înscris pe tabelă (1958 – 1 sau 1958 – RF 1)
  - 2 - victoria celui de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1958 – 2 sau 1958 – RF 2)
- (b) **Primul set (1S)** se referă la indicarea rezultatului corect la finalul primului set.
- IS 1** - la finalul primului set conduce primul jucător (1958 – 1S 1)
  - IS 2** - la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1958 – 1S 2)
- (c) **Al doilea set (2S)** se referă la indicarea rezultatului corect la finalul setului 2.
- IIS 1** - setul 2 este câștigat primul jucător (1958 – 2S 1)
  - IIS 2** - setul 2 este câștigat de cel de-al doilea jucător înscris pe tabelă (1958 – 2S 2)
- (d) **Primul set/ Final** este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.
- 1/1** - primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciului (1958–P/F 1/1)
  - 1/2** - primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător (1958 – P/F 1/2)
  - 2/1** - al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător (1958 – P/F 2/1)
  - 2/2** - al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciul (1958 – P/F 2/2)
- (e) **Handicap la game-uri (H±)** este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de game-uri, indicat în oferta de pariere. Din/ la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul

“+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

- i. **H 1 sau HG1-1 sau HG2-1** este câștigător primul jucător după ce s-au adunat / scăzut numărul de game-uri indicat primului jucător (1958 – H 1)(Ex: dacă handicapul este **-3.5** și meciul se termină 6-2, 6-3, se face totalul pe jucător:  $J1=6+6=12$ ,  $J2=2+3=5$ , când aplicăm handicapul  $12-3.5=8.5 > 5$  totalul de la Jucătorul 2, deci HANDICAP 1)
- ii. **H 2 sau HG1-2 sau HG2-2** este câștigător cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat/ scăzut numărul de game-uri indicat din rezultatul obținut de primul jucător (1958 – H 2) (Ex: dacă handicapul este **-3.5** și meciul se termină 6-4,4-6, 6-3, se face totalul pe jucător:  $J1=6+4+6=16$ ,  $J2=4+6+3=13$ , când aplicăm handicapul  $16-3.5=12.5 < 13$  totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 2)

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

- (f) **Total game-uri (TG)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.
- (g) **TG-S** la finalul meciului s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate (1958 – TG 1) (Ex: dacă limita este **22.5** și meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul  $6+2+6+3=17$  și se raportează la **LIMITA de 22.5**, rezultă  $17 < 22.5$ , **TG=S**)
- (h) **TG-P** la finalul meciului s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate (1958 – TG 2) (Ex: dacă limita este **22.5** și meciul se termină 6-2, 2-6, 6-3, se face totalul  $6+2+2+6+6+3=25$  și se raportează la **LIMITA de 22.5**, rezultă  $25 > 22.5$ , **TG=P**)
- (i) **Total game-uri primul set (ISTG)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul primului set s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.
  - i. **IS TGS** la finalul primului set s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate (1958 – 1STG 1)(Ex: dacă limita este **9.5** și primul set se termină 6-2, se face totalul  $6+2=8$  și se raportează la **LIMITA de 9.5**, rezultă  $8 < 9.5$ , **IS TGS**)
  - ii. **IS TGP** la finalul primului set s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate (1958 – 1STG 2) (Ex: dacă limita este **9.5** și primul set se termină 6-4, se face totalul  $6+4=10$  și se raportează la **LIMITA de 9.5**, rezultă  $10 > 9.5$ , **IS TGP** )
- (j) **Scor corect** - este tipul de pariu prin care se indică scorul corect pe seturi la final de meci. Scoruri posibile sunt: **2:0, 2:1, 1:2, 0:2** sau **0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0** (Exemplu: Dacă se pariază 1958 – SC 0:2 înseamnă că cel de-al doilea jucător câștigă cu un scor la seturi de 0:2.

- (k) **Total seturi (TS)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joacă sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/ peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).
- (l) **Handicap la seturi (HS±)** este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariere. Din / la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.
- (m) **Minim un set** (2 din 3 sau 3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim două seturi în meci.
- 1 - primul jucător câștigă minim un set în meci (1958 – Minim un set 1)
  - 2 - cel de-al doilea jucător câștigă minim un set în meci (1958 – Minim un set 2)
- (n) **Minim două seturi** (3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică care dintre jucători câștigă minim un set în meci.
- 1 - primul jucător câștigă minim două seturi în meci (1958 - Minim două seturi 1)
  - 2 - cel de-al doilea jucător câștigă minim două seturi în meci (1958 - Minim două seturi 2)
- (o) **Sucesiune de evenimente (SE)** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul meciului și numărul de game-uri din meci raportate la total game-uri specificate în oferta de pariere.
- 1&TGS** - câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 1&TG1)
  - 1&TGP** - câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 1&TG2)
  - 2&TGS** - câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 2&TG1)
  - 2&TGP** - câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – 2&TG2)
- (p) **Sucesiune evenimente primul set (SE)** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul primului set și numărul de game-uri din primul set raportat la total game-uri din primul set specificate în oferta de pariere.
- IS1&S9.5** - câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – **IS1&S9.5**)
  - IS1&P9.5** - câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – **IS1&P9.5**)
  - IS2&S9.5** - câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – **IS2&S9.5**)

- iv. **IS2&P2.5** - câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere (Ex: 1958 – **IS2&P9.5**)
- (q) **Scor corect (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Pot fi 10 opțiuni de pariere: 2-0, 2-1, 1-2, 0-2, 3-0, 3-1, 3-2, 2-3, 1-3, 0-3. Exemplu: 1036 – SC 3-1 înseamnă că la terminarea meciului, scorul este de 3-1 la seturi pentru primul jucător.
- (r) **Tie-break în meci**
  - i. **TBDA** – va fi tie-break în meci, 7-6 sau 6-7
  - ii. **TBNU** – nu va fi tie-break în meci, 7-6 sau 6-7
- (s) **Total game-uri jucător**
  - i. **1TGS** - primul jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat
  - ii. **1TGP** - primul jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat
  - iii. **2TGS** - al doilea jucător totalizează un număr de game-uri sub cel specificat
  - iv. **2TGP** - al doilea jucător totalizează un număr de game-uri peste cel specificat
- (t) **Handicap la game-uri (H±) primul set**
  - i. **IS H1** - este câștigător în setul unu primul jucător după ce s-au adunat/ scăzut primului jucător, numărul de game-uri indicat
  - ii. **IS H2** - este câștigător în setul unu cel de-al doilea jucător după ce s-au adunat/ scăzut primului jucător, numărul de game-uri indicat

## 81. HOCHEI

- (a) **Rezultat final** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci.
  - i. **1** - prima echipă câștigă la finalul meciului (1518 – 1)
  - ii. **X** - meciul se termina la egalitate (1518 – X)
  - iii. **2** - câștigă cea de-a două echipă la finalul meciului (1518 – 2)
  - iv. **1X** - câștigă prima echipă sau se termină la egalitate (1518 – 1X)
  - v. **X2** - se termină la egalitate sau câștigă cea de-a două echipa (1518 – X2)
  - vi. **12** - una dintre echipe câștigă meciul (1518 – 12)
- (b) **Prima perioadă (IP)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei perioade:
  - i. **1** - la finalul primei perioade conduce echipa gazdă (1518 – 1P 1)
  - ii. **X** - prima perioadă se termină la egalitate (1518 – 1P X)
  - iii. **2** - la finalul primei perioade câștigă echipa oaspete (1518 – 1P 1)
  - iv. **1X** - la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate (1518–1P1X )
  - v. **X2** - la finalul primei perioade fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1518–1P X2)
  - vi. **12** - la finalul primei perioade câștigă una dintre echipe (1518 – 1P 12)
- (c) **A doua perioadă (IIP)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul celei de-a doua perioade:
  - i. **IIP 1** – echipa gazdă câștigă a doua perioadă
  - ii. **IIP X** – egalitate în a doua perioadă
  - iii. **IIP 2** - echipa oaspete câștigă a doua perioadă

- iv. **IIP 1X** – echipa gazdă câștigă sau este egalitate în a doua perioadă
  - v. **IIP X2** – echipa oaspete câștigă sau este egalitate în a doua perioadă
  - vi. **IIP 12** – câștigă una dintre cele două echipe în a doua perioadă
- (d) **A treia perioadă (IIIP)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul celei de-a treia perioade:
- i. **IIIP 1** – echipa gazdă câștigă a treia perioadă
  - ii. **IIIP X** – egalitate în a treia perioadă
  - iii. **IIIP 2** - echipa oaspete câștigă a treia perioadă
  - iv. **IIIP 1X** – echipa gazdă câștigă sau este egalitate în a treia perioadă
  - v. **IIIP X2** – echipa oaspete câștigă sau este egalitate în a treia perioadă
  - vi. **IIIP 12** – câștigă una dintre cele două echipe în a treia perioadă
- (e) **Handicap (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă la rezultatul final al meciului.
- i. **H1** - sau H1-1 sau H2-1 câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H 1)
  - ii. **H2** - sau H1 -2 sau H2-2 câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – H2)

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

- (f) **Handicap prima perioadă (IP H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se referă doar la prima perioadă (prima din cele 3) a meciului.
- i. **IP H1** - câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 –1p H 1)
  - ii. **IP H2** - câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil, s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1518 – 1p H2)

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

- (g) **WINNER (DNB)** este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.
- i. **DNB1** - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 –W 1)
  - ii. **DNB2** - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1 (1036 – W 2)

- (h) **Total goluri (TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- (i) **TGS4.5** - se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S4.5) (Ex: dacă limita este **4.5** și meciul se termină 2-2 se face totalul  $2+2=4$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezulta  $4 < 4.5$ , **TGS**)
- (j) **TGP4.5** - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P4.5) (Ex: dacă limita este **4.5** și meciul se termină 6-2, se face totalul  $6+2=8$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă  $8 > 4.5$ , **TG=2**)
- (k) **TGS5.5** se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S5.5) (Ex: dacă limita este **5.5** și meciul se termină 3-2 se face totalul  $3+2=5$  și se raportează la **LIMITA de 5.5**, rezultă  $5 < 5.5$ , **TGS**)
- (l) **TGP5.5** - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P5.5) (Ex: dacă limita este **5.5** și meciul se termină 6-2, se face totalul  $6+2=8$  și se raportează la **LIMITA de 5.5**, rezultă  $8 > 5.5$ , **TGP**)
- (m) **TGS6.5** - se înscriu mai puține goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – S6.5) (Ex: dacă limita este **6.5** și meciul se termină 3-3 se face totalul  $3+3=6$  și se raportează la **LIMITA de 6.5**, rezultă  $6 < 6.5$ , **TGS**)
- (n) **TGP6.5** - se înscriu mai multe goluri în meci raportate la numărul specificat (1518 – P6.5) (Ex: dacă limita este **6.5** și meciul se termină 6-2, se face totalul  $6+2=8$  și se raportează la **LIMITA de 6.5**, rezultă  $8 > 6.5$ , **TGP**)
- (o) **Total goluri prima perioadă (IP TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- i. **IP TGS** - se înscriu mai puține goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat (1518 – IP TGS) (Ex: dacă limita este **4.5** și prima perioadă se termină 2-2 se face totalul  $2+2=4$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă  $4 < 4.5$ , **IP TGS**)
  - ii. **IP TGP** - se înscriu mai multe goluri în prima perioada raportate la numărul specificat (1518 – IP TGP) (Ex: dacă limita este **4.5** și prima perioadă se termină 3-2, se face totalul  $3+2=5$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă  $5 > 4.5$ , **IP TGP**)
- (p) **Total goluri a doua perioadă (IIP TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în a doua perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- i. **IIP TGS** - se înscriu mai puține goluri în a doua perioadă raportate la numărul specificat (1518 – IIP TGS) (Ex: dacă limita este **4.5** și a doua perioadă se termină 2-2 se face totalul  $2+2=4$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă  $4 < 4.5$ , **IIP TGS**)
  - ii. **IIP TGP** - se înscriu mai multe goluri în a doua perioada raportate la numărul specificat (1518 – IIP TGP) (Ex: dacă limita este **4.5** și a doua perioadă se termină 3-2, se face totalul  $3+2=5$  și se raportează la **LIMITA de 4.5**, rezultă  $5 > 4.5$ , **IIP TGP**)

- (q) **Total goluri a treia perioadă (IIIP TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în a treia perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- i. **IIIP TGS** - se înscriu mai puține goluri în a treia perioadă raportate la numărul specificat (1518 – IIP TGS) (Ex: dacă limita este 4.5 și a treia perioadă se termină 2-2 se face totalul  $2+2=4$  și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă  $4 < 4.5$ , IIIP TGS)
  - ii. **IIIP TGP** - se înscriu mai multe goluri în treia perioada raportate la numărul specificat (1518 – IIP TGP) (Ex: dacă limita este 4.5 și a treia perioadă se termină 3-2, se face totalul  $3+2=5$  și se raportează la LIMITA de 4.5, rezultă  $5 > 4.5$ , IIIP TGP)
- (r) **Interval total goluri** – trebuie indicat intervalul total de goluri înscrise în meci:
- i. **2-4** – se marchează minim 2 și maxim 4 goluri în meci
  - ii. **2-5** – se marchează minim 2 și maxim 5 goluri în meci
  - iii. **2-6** – se marchează minim 2 și maxim 6 goluri în meci
  - iv. **3-4** – se marchează minim 3 și maxim 4 goluri în meci
  - v. **3-5** – se marchează minim 3 și maxim 5 goluri în meci
  - vi. **3-6** – se marchează minim 3 și maxim 6 goluri în meci
  - vii. **4-5** – se marchează minim 4 și maxim 5 goluri în meci
  - viii. **4-6** – se marchează minim 4 și maxim 6 goluri în meci
  - ix. **5-6** – se marchează minim 5 și maxim 6 goluri în meci
  - x. **5-7** – se marchează minim 5 și maxim 7 goluri în meci
  - xi. **6-7** – se marchează minim 6 și maxim 7 goluri în meci
  - xii. **6-8** – se marchează minim 6 și maxim 8 goluri în meci
- (s) **Total goluri gazde (GTG)** – trebuie indicat numărul de goluri înscrise de echipa gazdă
- i. **GTGS** - în meci echipa gazdă înscrie mai puține goluri decât numărul specificat
  - ii. **GTGP** - în meci echipa gazdă înscrie mai multe goluri decât numărul specificat
- (t) **Total goluri oaspeți (OTG)** – trebuie indicat numărul de goluri înscrise de echipa oaspete
- i. **OTGS** - în meci echipa oaspete înscrie mai puține goluri decât numărul specificat
  - ii. **OTGP** - în meci echipa oaspete înscrie mai multe goluri decât numărul specificat
- (u) **Victorie sigură**
- i. **VSG** - echipa gazdă câștigă și echipa oaspete nu marchează
  - ii. **VSO** - echipa oaspete câștigă și echipa gazdă nu marchează
- (v) **Victorie triplă**
- i. **VTG** - echipa gazdă câștigă prima, a doua și cea de-a treia perioadă
  - ii. **VTO** - echipa oaspete câștigă prima, a doua și cea de-a treia perioadă
- (w) **Prima perioadă / final meci (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade și ce echipă câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleasi semnificații ca și la **FOTBAL**). *Exemplu:* Dacă selectăm 1518

- *P/F – X/2* înseamnă că la finalul primei perioade este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții.
- (x) **Prima perioadă sau final (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului.
- i. **IPsF1** - după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa gazdă (1518 –1 PsF 1)
  - ii. **IPsFX** - după prima perioadă și / sau la final de meci este egalitate (1518 –1 PsF X)
  - iii. **IPsF2** - după prima perioadă și / sau la final de meci conduce / câștigă echipa oaspete (1518 –1PsF 2)
- (y) **Câștigă meciul (CM)** – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:
- i. **CM1** - câștigă echipa gazdă (1518 – CM1)
  - ii. **CM2** - câștigă echipa oaspete (1518 – CM2)
- (z) **Sucesiune de evenimente** este pariul pentru care trebuie indicată echipa câștigătoare cât și numărul total de goluri înscris în meci sau handicapul specificat trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI, și final și număr goluri sau handicapul specificat
- ✓ **1&TGS** - câștigă prima echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 1&TG1)
  - ✓ **1&TGP** - câștigă prima echipă și totalul golurilor specificat(1518 - 1&TG2)
  - ✓ **2&TGS** - câștigă a doua echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG1)
  - ✓ **2&TGP** - câștigă a doua echipă și totalul golurilor specificat (1518 - 2&TG2)
  - ✓ **H1&TGS** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și și totalul golurilor este sub numărul indicat (1518 – H1&TG1)
  - ✓ **H1&TGP** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat (1518 – H1&TG2)
  - ✓ **H2&TGS** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat (1518 – H2&TG1)
  - ✓ **H2&TGP** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat (1518 – H2&TG2)
  - ✓ **IP1&IPTGS** - echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P1&1PTP1)
  - ✓ **IP1&IPTGP** - echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P1&1PTP2)
  - ✓ **IPX&IPTGS** - egalitate după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1PX&1PTP1)
  - ✓ **IPX&IPTGP** - egalitate după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1PX&1PTP2)



- ✓ **IP2&IPTGS** - echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P2&1PTP1)
  - ✓ **IP2&IPTGP** - echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat (1518 – 1P2&1PTP2)
  - ✓ **Dă gol nu dă gol prima perioadă (DG IP)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă.
  - ✓ **IPG1+** - echipa gazdă marchează minim 1 gol în prima perioadă
  - ✓ **IPO1+** - echipa oaspete marchează minim 1 gol în prima perioadă
  - ✓ **IPGNG** - echipa gazdă nu marchează niciun gol în prima perioadă
  - ✓ **IPONG** - echipa oaspete nu marchează niciun gol în prima perioadă
  - ✓ **IP GG** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în prima perioadă
  - ✓ **IP NGG** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima perioadă
- (aa) **Total goluri par/ impar (Par/ Impar)** se referă la paritatea numărului de goluri înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de goluri par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de goluri impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu: 1710 – Par* înseamnă ca numărul de goluri total înscris în meci este un număr par.

## 82. BASCHET

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

- (a) **Rezultat final (RF)** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: **1, X, 2, 1X, X2**.  
*Exemplu: Dacă selectăm 1710 – RF X2* înseamnă că finalul meciului de baschet se termină fie la egalitate fie cu câștigarea oaspeților.
- (b) **Handicap (H1,2,3,4...etc ±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.
- i. **H1- 1** câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat (1710 – H1-1)
  - ii. **H1- 2** câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 –H1-2)
- (c) **Total puncte (TP)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat.
- i. **TPS** se înscriu mai puține puncte în meci raportat la numărul specificat (1710 – TPS)

- ii. **TPP** se înscriu mai multe puncte în meci raportat la numărul specificat (1710 – TPP)
- (d) **Total puncte echipă (1TP sau 2TP)** este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care înscrie mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul puncte indicat.
  - i. **GTPS** prima echipa înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat
  - ii. **GTPP** prima echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat
  - iii. **OTPS** a doua echipa înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat
  - iv. **OTPP** a doua echipa înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat
- (e) **Total puncte echipă prima repriză (1r 1TP sau 1r 2TP)** este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care înscrie mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul puncte indicat.
  - i. **I GTPS** prima echipa înscrie în prima repriză mai puține puncte decât numărul specificat
  - ii. **I OTPS** prima echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat
  - iii. **I OTPS** a doua echipa înscrie în prima repriză mai puține puncte decât numărul specificat
  - iv. **I OTPP** a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe puncte decât numărul specificat
- (f) **Total puncte par / impar (Par / Impar)** se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu: 1710 – Par* înseamnă ca numărul de puncte total înscris în meci este un număr par.
- (g) **Prima repriză (I)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:
  - i. **I 1** - la finalul primei reprize conduce echipa gazdă (1710 – I 1)
  - ii. **I X** - prima repriză se termină la egalitate (1710 – I X)
  - iii. **I 2** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete (1710 – I 1)
  - iv. **I 1X** - la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – I 1X)
  - v. **I X2** - la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – I X2)
- (h) **A doua repriză (II)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul reprizei secunde. Opțiuni de pariere:
  - i. **II 1** - la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă (1710 – II 1)
  - ii. **II X** - repriza secunda se termină la egalitate (1710 – II X)
  - iii. **II 2** - la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete (1710 – II 1)
  - iv. **II 1X** - la finalul reprizei secunde fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – II 1X)
  - v. **II X2** - la finalul reprizei secunde fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – II X2)
- (i) **Handicap prima repriză (I H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de

puncte este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

- i. **I H1** - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat (1710 – I H1)
  - ii. **I H2** - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă (1710 – I H2)
- (j) **Total puncte prima repriză (I TP)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în prima repriză, comparativ cu numărul de puncte indicat.
- i. **I TPS** - se înscriu mai puține puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 1RTP 1)
  - ii. **I TPP** - se înscriu mai multe puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 1RTP 2)
- (k) **Total puncte repriza secundă (II TP)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în repriza a doua, comparativ cu numărul puncte indicat.
- i. **II TPS** - se înscriu mai puține puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în oferta (1710 – 2RTP 1)
  - ii. **II TPP** - se înscriu mai multe puncte în repriza secunda raportat la numărul de puncte specificat în ofertă (1710 – 2RTP 2)
- (l) **Sucesiune de evenimente (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de puncte înscrise în meci. (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de puncte specificat în ofertă).
- i. **1&TPS** - la finalul meciului câștigă prima echipa și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 1&TP1)
  - ii. **1&TPP** - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 1&TP2)
  - iii. **2&TPS** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 2&TP1)
  - iv. **2&TPP** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x puncte, x fiind numărul de puncte specificat în oferta de pariare (1710 - 2&TP2)
  - v. **VDG** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - vi. **VDO** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - vii. **H1&TPS** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este sub numărul indicat
  - viii. **H1&TPP** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este peste numărul indicat
  - ix. **H2&TPS** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este sub numărul indicat

- x. **H2&TPP** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat și totalul punctelor este peste numărul indicat
- (m) **Mai Multe Puncte (MP)** se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:
- I>II** în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a doua repriză (1036- I>II sau 1036 – MP I>II ) (Ex: 20-10 pauză, 30-15 final, **repriza a doua s-au marcat 15 puncte, în prima 30 puncte**)
  - I=II** în ambele repriză se marchează același număr de puncte (1036 - I=II sau 1036 - MP I=II) (Ex: 20-10 pauză, 40-20 final, **repriza a doua s-au marcat 30 puncte, în prima 30 puncte**)
  - I<II** în repriză secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză (1036- I, repriza a doua s-au marcat 40 puncte, în prima 30 puncte)
- (n) **Prima repriză / final meci (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificații ca și la **FOTBAL**). *Exemplu:* Dacă selectăm 1518 – P/F – X/2 înseamnă că la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții
- (o) **Total puncte par / impar (Par / Impar)** se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9. *Exemplu:* 1710 – Par înseamnă ca numărul de puncte total înscris în meci este un număr par.
- (p) **Primul sfert (IS)** – trebuie indicat rezultatul primul sfert:
- IS 1** – echipa gazdă conduce după primul sfert
  - IS X** – egalitate după primul sfert
  - IS 2** - echipa oaspete conduce după primul sfert
  - IS 1X** - conduce echipa gazdă fie este egalitate după primul sfert
  - IS X2** - conduce cea de-echipa oaspete sau este egalitate după primul sfert
- (q) **Handicap primul sfert (IS H)** – trebuie indicat rezultatul primul sfert după aplicarea handicapului:
- IS H1** – câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat
  - IS H2** – câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă primei echipe, numărul de puncte indicat
- (r) **Total puncte primul sfert (IS TPS)**
- IS TPS** – în primul sfert, se înscriu mai puține puncte decât numărul specificat
  - IS TPP** – în primul sfert, se înscriu mai multe puncte decât numărul specificat
- (s) **Pauză sau Final (PsF)**
- PsF 1** - la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă
  - PsF X** - la pauză și/sau la final de meci este egalitate
  - PsF 2** - la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete

- (t) **Câștigă meciul (CM)** – este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate:
- CM1** - câștigă echipa gazdă (1710 – CM1)
  - CM2** - câștigă echipa oaspete (1710 – CM1)

### 83. HANDBAL

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

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

- (b) **Prima repriză (I)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:
- I 1** - la finalul primei reprize conduce echipa gazdă (1710 – I 1)
  - I X** - prima repriză se termină la egalitate (1710 – I X)
  - I 2** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete (1710 – I 1)
  - I 1X** - la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – I 1X)
  - I X2** - la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – I X2)
- (c) **A doua repriză (II)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul reprizei secunde. Opțiuni de pariere:
- II 1** - la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă (1710 – II 1)
  - II X** - repriza secunda se termină la egalitate (1710 – II X)
  - II 2** - la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete (1710 – II 1)
  - II 1X** - la finalul reprizei secunde fie câștigă gazdele fie este egalitate (1710 – II 1X)
  - II X2** - la finalul reprizei secunde fie câștigă oaspeții fie este egalitate (1710 – II X2)
- (d) **Handicap (H1,2,3.....±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” golurile respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.
- H1-1** câștigă echipa gazdă după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat (1710 – H1-1)
  - H1-2** câștigă echipa oaspete după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă (1710 –H1-2)
- (e) **Handicap prima repriză (I H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

- i. **I H1** - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat (1710 – I H1)
  - ii. **I H2** - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă (1710 – I H2)
- (f) **Total goluri (TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.
- i. **TGS** se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TGS)
  - ii. **TGP** se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat (1710 – TGP)
- (g) **Prima repriză / final meci (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipă câștigă meciul. Opțiuni de pariere: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2. (aceleași semnificații ca și la **FOTBAL**)
- Exemplu: Dacă selectăm 1518 – P/F – X/2 înseamnă că la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului câștigă oaspeții*
- (h) **Total goluri prima repriză (I TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul de goluri indicat.
- i. **I TGS** - se înscriu mai puține goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – I TGS)
  - ii. **I TGP** - se înscriu mai multe goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – I TGP)
- (i) **Total goluri repriza secundă (II TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în repriza a doua, comparativ cu numărul goluri indicat.
- i. **II TGS** - se înscriu mai puține goluri în repriza secundă raportat la numărul de goluri specificat în oferta (1710 – II TGS)
  - ii. **II TGP** - se înscriu mai multe goluri în repriza secunda raportat la numărul de goluri specificat în ofertă (1710 – II TGP)
- (j) **Total goluri echipă (GTG sau OTG)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat.
- i. **GTGS** - prima echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat
  - ii. **GTGP** - prima echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat
  - iii. **OTGS** - a doua echipa înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat
  - iv. **OTGP** - a doua echipa înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat
- (k) **Total goluri echipă prima repriză (I GTG sau I OTG)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul goluri indicat.
- i. **I GTGS** - prima echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat
  - ii. **I GTGP** - prima echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat

- iii. **I OTGS** - a doua echipa înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat
  - iv. **I OTGP** - a doua echipa înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat
- (l) **Total goluri echipă repriza secundă (II GTG sau II OTG)** este tipul de pariu prin care echipa trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în repriza secunda, comparativ cu numărul goluri indicat.
- i. **II GTGS** - prima echipa înscrie în repriza secunda mai puține goluri decât numărul specificat
  - ii. **II GTGP** - prima echipa înscrie în repriza secunda mai multe goluri decât numărul specificat
  - iii. **II OTGS** - a doua echipa înscrie în repriza secunda mai puține goluri decât numărul specificat
  - iv. **II OTGP** - a doua echipa înscrie în repriza secunda mai multe goluri decât numărul specificat
- (m) **Mai Multe Goluri (MG)** se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:
- i. **I>II** în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză (1036- I>II sau 1036 – MG I>II) (Ex: 2-0 pauză, 2-1 final, **repriza a doua s-a marcat 1 gol, în prima 2 goluri**)
  - ii. **I=II** în ambele repriză se marchează același număr de goluri (1036 - I=II sau 1036 - MG I=II) (Ex: 2-0 pauză, 2-2 final, **repriza a doua s-a marcat 2 goluri, în prima 2 goluri**)
  - iii. **I<II** în repriză secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză (1036- I, repriza a doua s-a marcat 4 goluri, în prima 2 goluri)
- (n) **Sucesiune de evenimente (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în meci. (trebuie îndeplinite AMBELE PRONOSTICURI – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de goluri specificat în ofertă).
- i. **1&TGS** - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP1)
  - ii. **1&TGP** - la finalul meciului câștigă prima echipă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&TP2)
  - iii. **2&TGS** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP1)
  - iv. **2&TGP** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&TP2)
  - v. **VD1** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - vi. **VD2** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză
  - vii. **H1&TGS** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat

- viii. **H1&TGP** - câștigă echipa gazdă după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat
- ix. **H2&TGS** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este sub numărul indicat
- x. **H2&TGP** - câștigă echipa oaspete după ce se scade / adaugă primei echipe, numărul de goluri indicat și totalul golurilor este peste numărul indicat
- (o) **Sucesiune de evenimente prima repriză (SE)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul primei repriza cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în prima repriza. (trebuie îndeplinite ambele pronosticuri – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de goluri specificat în ofertă).
  - i. **I1&ITGS** - la finalul primei reprize câștigă prima echipa și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&1rTP1)
  - ii. **I1&ITGP** - la finalul primei reprize câștigă prima echipă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 1&1rTP2)
  - iii. **I2&ITGS** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&1rTP1)
  - iv. **I2&ITGP** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere (1710 - 2&1rTP2)
- (p) **Total goluri par/ impar (Par/ Impar)** se referă la paritatea numărului de goluri înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de goluri par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de goluri impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.

*Exemplu: 1710 – Par înseamnă ca numărul de goluri total înscris în meci este un număr par.*

- (q) **Pauză sau Final (PsF)**
  - i. **PsF 1** - la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă
  - ii. **PsF X** - la pauză și/sau la final de meci este egalitate
  - iii. **PsF 2** - la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete

#### **84. FOTBAL AMERICAN (NFL)**

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

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



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

**85. VOLEI**

(a) La Volei (3/5 Seturi) se poate paria pe:

- (a) Rezultat Final
- (b) Primul Set
- (c) Handicap Seturi
- (d) Handicap Puncte
- (e) Total Puncte
- (f) Primul Set/ Final Meci
- (g) Primul Set & Setul 2
- (h) Scor Corect
- (i) Total Puncte Primul Set.
- (j) Total Puncte Par/Impar

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

**86. VOLEI PE PLAJĂ**

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

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

**87. HOCHEI PE IARBĂ**

(a) Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Goluri

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

**88. POLO**

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

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Handicap Prima Repriză
- (e) Total Goluri
- (f) Total Goluri Prima Repriză
- (g) Total Goluri Repriza Secundă
- (h) Total Goluri Echipă
- (i) Total Goluri Echipă Prima Repriză
- (j) Total Goluri Echipă Repriza Secundă
- (k) Mai Multe Goluri
- (l) Cine Merge Mai Departe

(m) Succesiune Evenimente

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

#### **89. BASEBALL**

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

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Puncte
- (d) Succesiune Evenimente
- (e) Primul Inning
- (f) Total Puncte Primul Inning
- (g) Total Puncte Par / Impar

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

#### **90. FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Goluri
- (d) Succesiune Evenimente
- (e) Câștigă Meciul

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

#### **91. ATLETISM**

Oferta la ATLETISM poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.
- (c) Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

#### **92. ÎNOT**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Loc. 1 – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-2 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele două poziții în cursă.
- (c) Duel – dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

#### **93. FORMULA 1 și MOTO GP**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) V – se indică câștigătorul cursei
- (b) Loc. 1-3 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 poziții în cursă.
- (c) Loc. 1-10 – se indică concurentul care ocupă una dintre primele 10 poziții în cursă.

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

**94. SCHI**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

**95. CICLISM**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

**96. BOX**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

**97. RUGBY**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Șansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Puncte
- (e) Succesiune Evenimente

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

**98. SNOOKER**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Primul Frame
- (c) Handicap Frame-Uri
- (d) Total Frame-Uri
- (e) Succesiune Evenimente

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

**99. DARTS**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Puncte
- (d) Succesiune Evenimente

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

**100. FOTBAL DE PLAJĂ**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Handicap
- (c) Total Goluri
- (d) Succesiune Evenimente

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

**101. K1**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

**102. ŞAH**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

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

**103. CRICKET**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

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

**104. BANDY**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Şansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Goluri
- (e) Câştigă Meciul

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

**105. FLOORBALL**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Şansă Dublă
- (c) Handicap
- (d) Total Goluri
- (e) Câştigă Meciul

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

**106. TENIS DE MASĂ**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- (a) Rezultat Final
- (b) Primul Set
- (c) Handicap Seturi
- (d) Total Puncte

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

#### **107. BADMINTON**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **rezultat final**

#### **108. FOTBAL AUSTRALIAN**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

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

#### **109. PESAPALLO**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

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

#### **110. BOWLS**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri: **Rezultat final**

#### **111. NETBALL**

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

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

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

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

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

115. Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate la locul desfășurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente, vor fi luate în considerare la plata pariului doar dacă sunt realizate în aceeași zi cu cea a finalizării

evenimentului. Orice investigație realizată în ziua / zilele următoare nu va fi luată în considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.

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

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

## **PARIURI PE NUMERE**

118. Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a jucătorului la loteriile internaționale, ci un pariu pe care jucătorul îl face pe rezultatele extragerilor la acestea.

119. Organizatorul nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA.

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

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

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

123. Rezultatul luat în calcul de către Organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de bază. Numărul extras suplimentar nu se ia în considerare la nicio extragere loto, pentru niciun tip de pariu, exceptând loteria Win For Life unde se aplică următoarele reguli:

- Numărul suplimentar extras din cele 20 va avea o cotă fixă, va fi considerat ca o loterie separată, cu un cod separat în ofertă, denumită “WFL Numerone”
- Suma minimă de pariere este de 2 RON

124. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de către societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor înscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea își asumă răspunderea pentru exactitatea preluării datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

125. Organizatorul anunță rezultatul extragerii, cel mai târziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.

126. Oferta de pariere va fi adusă la cunoștința clienților / jucătorilor săptămânal, înainte de desfășurarea evenimentelor (extragerilor), prin afișare pe platforma online și în agenții  
Tipuri de pariuri:

127. Pariul simplu, fără combinații implică selectarea mai multor numere de la diferite loterii și înscrierea lor pe același bilet (minim 2 – maxim 16). În acest caz, cota finală se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărei loterii în funcție de numărul sau numerele alese pentru

fiecare loterie în parte, suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor loteriilor) cu miza jucată.

128. Pariul sistem implică selectarea din ofertă a mai multor loterii (minim 2, maxim 16) pentru care clientul optează pentru o anumită condiție de minim în indicarea numerelor corecte. Numărul de variante se determină matematic după formula cobinărilor de “n” luate câte “k”.

- a) Pariul sistem simplu presupune indicarea corectă a numărului de numere minim ales, în acest caz câștigul maxim calculându-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor loteriilor pentru care s-au oferit numerele exacte. Cu cât pronosticurile exacte sunt mai multe față de minimul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.
- b) Pariul sistem cu fixe presupune selectarea pe lângă numerele din combinații (pentru care se respectă condiția de minim) a unui număr de evenimente (între 1 și 14) pentru care este obligatorie indicarea numărului exact. Acest pariu este o combinație între pariul simplu și pariul sistem simplu, câștigul maxim fiind în funcție de miza jucată, de produsul cotelor numerelor selectate în sistem și a cotei calculate conform alineatului precedent pentru evenimentele din combinații.

### **Pariuri speciale pe numere:**

129. “Sub/Peste”: se pariază pe suma totală a numerelor extrase adunate. Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35, în ofertă totalul este 227.5, suma numerelor extrase este 225. Pariul sub 227.5 este câștigător, pariul peste 227.5 va fi necâștigător.

130. “Par/Impar”: se pariază pe suma totală a numerelor extrase adunate dacă va fi pară sau impară. Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35, suma numerelor extrase este 225, un număr impar. Pariul par va fi necâștigător, pariul impar va fi câștigător.

131. “Numere mici / mari”: se pariază pe un grup de numere dacă acesta formează un grup cu numere mici, sau unul cu numere mari. Grupul numerelor mici este format de la numărul 1 până la numărul 45 inclusiv, grupul numerelor mari este format de la numărul 46 până la numărul 90 inclusiv. Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. De la numărul 1 la numărul 45 avem extrase 3 numere, 40, 15, 35 care fac parte din grupul numerelor mici. De la numărul 46 la numărul 90 avem extrase 2 numere, 75, 60, care fac parte din grupul numerelor mari. Pariul pe numere mici va fi câștigător pentru ca are 3 numere, pariul pe numere mari va fi necâștigător pentru ca sunt 2 numere.

132. “Numărul mai mare primul sau ultimul”: se pariază pe primul, respectiv ultimul număr extras care din cele două va fi numărul mai mare. Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. Primul număr extras este 75, ultimul număr extras este 35. Pariul câștigător va fi primul număr, pentru că 75 este mai mare decât 35, pariul pe ultimul număr este necâștigător, pentru că 35 este mai mic decât 75.

133. „Număr care nu va fi extras”: se pariază pe numărul sau numerele care nu vor fi extrase. Exemplu: loto Milano, nu se va extrage numărul 10. Pariul va fi câștigător dacă nu se extrage numărul 10.

- În cazul în care se pariază două sau mai multe numere de NU vor fi extrase pe bilet, ambele sau toate cele alese trebuie să nu fie extrase pentru ca biletul să fie câștigător.

Ex: se pariază că numerele 1 și 2 nu vor fi extrase, biletul este câștigător dacă niciun număr nu a fost extras. Dacă unul sau ambele numere sunt extrase, pariul este pierzător.

- Pentru pariurile simple, dacă se alege la o loterie două numere și la a doua loterie tot 2 numere, pentru ca biletul să fie câștigător, trebuie să fie extras toate cele 4 numere. Ex: Grecia Kino 1 și 2, Slovacia Keno 3 și 4. Biletul este câștigător dacă la Grecia Kino s-a extras 1 și 2, respectiv Slovacia Keno 3 și 4. Dacă unul sau mai multe numere alege nu este extras de la fiecare loterie în parte, pariul este pierzător.
- Pentru pariurile sistem, se pariază Grecia Kino 10 și 20, două numere cotă 15.5 și Slovacia Keno 30 și 40, două numere cotă 15.5. Se cere sistem 1 din 2. Grupul 1 e format din ambele numere de la Grecia Kino 10 și 20, ca atare ambele numere trebuie prinse ca poziția să fie câștigătoare, în cazul se prinde un singur număr ea este pierzătoare. La fel și pentru grupul 2, Slovacia Keno numerele 30 și 40, ca să fie câștigător trebuie ambele numere prinse de la Slovacia Keno. Dacă se prinde doar un singur număr de la Slovacia Keno, biletul este pierzător.

134. "Interval număr extras": se pariază pe intervalul de numere face parte primul, al doilea, al treilea, al patrulea sau al cincilea număr extras. Se va putea paria pe intervalele:

- (a) 1-45 / 46-90
- (b) 1-30 / 31-60 / 61-90
- (c) 1-15 / 16-30 / 31-45 / 46-60 / 61-75 / 76-90
- (d) 1-10 / 11-20 / 21-30 / 31-40 / 41-50 / 51-60 / 61-70 / 71-80 / 81-90
- (e) 1-5 / 6-10 / 11-15 / 16-20 / 21-25 / 26-30 / 31-35 / 36-40 / 41-45 / 46-50 / 51-55 / 56-60 / 61-65 / 66-70 / 71-75 / 76-80 / 81-85 / 86-90.

Exemplu: loto Milano, numerele extrase sunt 75, 40, 60, 15, 35. Dacă s-a pariat pe primul număr extras 75, acesta face parte din categoria 61-90, 61-75, 71-80 și 71-75. Toate aceste intervale vor fi câștigătoare. Pentru celelalte pariuri pe primul număr din extragere intervalele sunt necâștigătoare.

### **Pariul "Lucky Six"**

135. "Lucky Six" este un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

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

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

138. Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a-II-a.

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



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

- (a)Grupul de numere ROȘU: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
- (b)Grupul de numere VERDE: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
- (c)Grupul de numere ALBASTRU: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
- (d)Grupul de numere VIOLET: 4, 12, 20, 28, 36, 44;
- (e)Grupul de numere MARO: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
- (f)Grupul de numere GALBEN: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
- (g)Grupul de numere PORTOCALIU: 7, 15, 23, 31, 39, 47;
- (h)Grupul de numere NEGRU: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

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

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

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

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

145. Clientul este informat despre cotele de pariere, acestea fiind afișate în timpul extragerilor:

- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 6 cota va fi 10000
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 7 cota va fi 7500
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 8 cota va fi 5000
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 9 cota va fi 2500
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 10 cota va fi 1000
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 11 cota va fi 500
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 12 cota va fi 300
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 13 cota va fi 200
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 14 cota va fi 150
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 15 cota va fi 100
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 16 cota va fi 90
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 17 cota va fi 80
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 18 cota va fi 70
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 19 cota va fi 60
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 20 cota va fi 50
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 21 cota va fi 40
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 22 cota va fi 30
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 23 cota va fi 25
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 24 cota va fi 20

- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 25 cota va fi 15
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 26 cota va fi 10
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 27 cota va fi 9
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 28 cota va fi 8
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 29 cota va fi 7
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 30 cota va fi 6
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 31 cota va fi 5
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 32 cota va fi 4
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 33 cota va fi 3
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 34 cota va fi 2
- Dacă ultimul număr ghicit este la bila extrasă 35 cota va fi 1

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

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

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

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

### Pariuri speciale

- ✓ **6 numere și o culoare** - jucătorul poate paria pe culoarea grupului de numere generate. Acest pariu este câștigător în cazul în care 6 numere de aceeași culoare sunt generate. Cotele și regulile sunt aceleași ca și în cazul unui pariu simplu 6/35.
- ✓ **Mai multe numere Par/Impar** – Jucătorul poate paria dacă în primele cinci bile afișate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este câștigător atunci când cel puțin 3 dintre cele 5 bile afișate au calitatea indicată de pariu (par/impar). Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 atât pentru par cât și pentru impar.
- ✓ **Primul număr (par/impar)** – Jucătorul are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul runde va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cât și pentru impar.
- ✓ **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.
- ✓ **Primul număr (sub / peste 24.5)** - jucătorul poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5. Cotele sunt de 1.80 pentru peste cât și pentru sub.
- ✓ **Culoare primul număr** - 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 dacă jucătorul pariază pe 1 culoare, 3.60 dacă jucătorul pariază pe 2 culori și 1.80 dacă jucătorul pariază pe 4 culori.

- ✓ **Număr în primele 5 bile** – Jucătorul poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 5 bile. Cota pentru acest tip de pariu este 8.00.

### **Pariul de tip sistem (combinat)**

147. Acest tip de pariu oferă posibilitatea de a juca, pe un bilet, cel mult 10 numere dintre care cel puțin 6 trebuie să se regăsească între cele 35 afișate în cadrul unei runde. Pentru bilete de tip sistem, minimul posibil de plată crește. Pariuri sistem posibile:

- (k)6/7 cu 7 combinații posibile;
- (l)6/8 cu 28 combinații posibile;
- (m)6/9 cu 84 combinații posibile;
- (n)6/10 cu 210 combinații posibile.

148. Prețul biletului este calculat utilizând numărul de combinații prezente pe biletul de pariu sistem, prețul minim pentru o combinație fiind de 0.1 Ron. Exemplu: pentru varianta 6/8, având 28 de combinații posibile:  $0.1 \text{ Ron} / \text{combinație} \times 28 \text{ combinații posibile} = \text{preț minim } 2.8 \text{ Lei}$ . Singura excepție de la această regulă este cazul variantei 6/7, la care prețul minim al biletului este de minim 2 Ron pentru un bilet.

149. Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat. Acceptarea pariurilor se oprește la începerea runde.

150. Organizatorul poate, la libera sa alegere să nu mai primească pariuri pentru rundă înainte de începerea acesteia, în cazul defecțiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicații.

151. Organizatorul nu este răspunzător pentru orice pagubă sau pierdere a Pariurului care poate apărea din cauza unor defecțiuni ale sistemului de comunicații sau echipamentelor din cauza unor circumstanțe excepționale (de forță majoră, etc.).

152. Pentru orice circumstanțe eventuale care nu intră sub incidența prezentului articol, se aplică celelalte dispoziții ale normelor jocurilor de noroc ale Organizatorului pariurilor.

153. Ca și rezultate finale se vor lua în considerare numai rezultatele oficiale publicate în ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al Organizatorului.

### **Lucky X**

154. "Lucky X" este un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

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

156. Extragerile sunt redată live, putând fi vizualizate pe website-ul Organizatorului.

157. Programul de generare de numere aleatorii este certificat în conformitate cu legislația din România de către un laborator licențiat clasa a-II-a.

158. Lucky X este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 36 de numere generate aleatoriu din cele 50 de numere participante la extragere (de la 1 la 50).

159. Cele 50 de bile sunt împărțite în 5 grupe a câte 10 numere. Fiecare grupă este marcată cu câte o culoare. Grupele de culori sunt: roșu, albastru, verde, galben, violet și sunt împărțite astfel:

- (a) Grupul de numere ROȘU: 1, 6, 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46;
- (b) Grupul de numere ALBASTRU: 2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47;
- (c) Grupul de numere VERDE: 3, 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48;
- (d) Grupul de numere GALBEN: 4, 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49;
- (e) Grupul de numere VIOLET: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.

160. Extragerile rulează la intervalul de 5 minute.
161. Sistemul video de pariere pe numere afișate este un sistem computerizat dedicat, având la bază un program (software) specializat, care alege în mod aleator numere pe care le afișează.
162. Suma minimă care poate fi pariată pe un bilet este de 2 Ron.
163. Câștigul maxim al unui bilet este de 200.000 Ron.
164. Numerele afișate nu pot fi stabilite sau alterate în vreun fel de către Organizator, modalitatea de funcționare a sistemului fiind complet independentă de voința Organizatorului sau a angajaților săi.

### **Pariuri standard**

165. Pariul Aleatoriu 1 – Jucătorul poate paria pe 1 număr din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 9 numere extrase. Dacă numărul ales de jucător este extras, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 9 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 10 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
166. Pariul Aleatoriu 2 – Jucătorul poate paria pe 2 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 18 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 2 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 18 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 19 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
167. Pariul Aleatoriu 3 – Jucătorul poate paria pe 3 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 25 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 3 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 25 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 26 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
168. Pariul Aleatoriu 4 – Jucătorul poate paria pe 4 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 31 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 4 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 31 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 32 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
169. Pariul Aleatoriu 5 – Jucătorul poate paria pe 5 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru primele 34 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin cele 5 numere alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 34 numere, pariul va fi finalizat, iar numerele extrase în continuare (de la 35 la 36) nu se vor lua în considerare pentru acest tip de pariu.
170. Pariul Aleatoriu 6 / 7 / 8 / 9 / 10 – Jucătorul poate paria de la 6 la 10 numere din cele 50. Acest pariu este valabil pentru toate cele 36 numere extrase. Dacă numerele extrase conțin

toate numerele alese de jucător, câștigul se va defini după tabelul de plăți, conform secvenței de cote relevante. După ce s-au extras 36 numere, pariul va fi finalizat.

171. Jucătorul câștigă o sumă egală cu valoarea mizei înmulțită cu cota. Cota câștigului se regăsește în tabelul de plăți la intersecția dintre linia secvenței în care a fost extras numărul care completează combinația câștigătoare și coloana tipului de pariu.

### Pariuri pe culoare

1	9										
2	8	100									
3	7	40	200								
4	6	15	100	1,000							
5	5	14	80	200	5,000						
6	4	13	70	80	1,000	10,000					
7	3	12	50	60	500	5,000	20,000				
8	2	11	40	50	400	2,500	10,000	30,000			
9	1	10	30	40	300	1,500	5,000	10,000	50,000		
10		9	20	30	200	1,000	2,500	5,000	20,000	100,000	
11		8	15	25	100	700	2,000	4,000	10,000	50,000	
12		7	14	20	90	500	1,000	3,000	5,000	40,000	
13		6	13	19	70	250	700	2,000	3,000	20,000	
14		5	12	18	50	200	500	1,000	2,000	10,000	
15		4	11	17	45	100	400	900	1,000	5,000	
16		3	10	16	40	90	300	800	900	3,000	
17		2	9	15	35	80	200	700	800	2,500	
18		1	8	14	30	70	100	600	700	1,500	
19			7	13	20	60	90	500	600	1,000	
20			6	12	15	50	80	100	400	600	

21	5	11	14	40	70	90	300	500
22	4	10	13	30	60	80	250	400
23	3	9	12	25	50	70	200	300
24	2	8	11	15	45	60	150	250
25	1	7	10	14	40	50	100	200
26		6	9	13	35	45	90	150
27		5	8	10	25	40	80	100
28		4	7	9	20	35	70	90
29		3	6	8	15	30	60	80
30		2	5	7	12	25	50	70
31		1	4	6	10	20	40	60
32			3	5	8	15	30	50
33			2	4	6	10	20	40
34			1	3	4	9	10	30
35				2	3	8	9	20
36				1	2	3	4	10

172. Alegearea aleatorie a numerelor după culoare - Jucătorul alege de la 1 la 10 numere de o anumită culoare. Se aplică aceleași reguli ca și la biletele standard.

173. Culoare Sistem (10 numere) - Jucătorul alege o culoare și indică sistemul pentru culoarea respectivă. Sistemul include combinații de la 1 la 10 (1/10, 2/10, 3/10, 4/10, 5/10, 6/10, 7/10, 8/10, 9/10, 10/10). Se aplică aceleași reguli ca și la biletele standard.

### **Pariuri speciale**

174. Suma primelor 6 numere (sub/peste 153) - Pentru acest tip de pariu, jucătorul pariază pe suma primelor 6 numere, dacă va fi „mai mică sau egală cu 153” sau „mai mare sau egală cu 153”. Pariul va fi câștigător în primul caz dacă suma bilelor extrase este egală sau mai mică decât 153, și în al doilea caz dacă suma bilelor extrase este egală sau mai mare decât 153. Dacă suma bilelor extrase este egală cu 153, ambele pariuri vor fi câștigătoare, iar cota pentru ambele va fi 1.80.

175. Culoare primul număr - Jucătorul poate paria pe culoarea primei bile afișate, dacă aceasta va fi albastru, roșu, verde, galben sau violet. Cota pentru acest tip de pariu este 4.50.

176. Număr în primele 6 bile - Jucătorul poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 6 bile. Cota pentru acest tip de pariu este 7.00.

177. Primul număr (par/impar) – Jucătorul are posibilitatea de a paria dacă prima bilă extrasă în cadrul runde va fi un număr par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 atât pentru par cât și pentru impar.

178. Primul număr (sub/peste 25.5) - jucătorul poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 25.5. Cotele sunt de 1.80 atât pentru peste cât și pentru sub.

### **Pariul de tip sistem (combinat)**

179. Acest tip de pariu oferă posibilitatea de a juca, pe un bilet, de la 1 la 10 numere, indicând sistemul dorit.

#### **Tabel de Combinații:**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>1</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>2</b>		1	3	6	10	15	21	28	36	45
<b>3</b>			1	4	10	20	35	56	84	120
<b>4</b>				1	5	15	35	70	126	210
<b>5</b>					1	6	21	56	126	252
<b>6</b>						1	7	28	84	210
<b>7</b>							1	8	36	120
<b>8</b>								1	9	45
<b>9</b>									1	10
<b>10</b>										1

180. „Pariul următor” – Jucătorul poate pune orice tip de pariu pentru următoarele 10 runde. În acest caz, fiecare pariu va fi validat separat.

### **Curse Virtuale de Câini**

181. Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de câini virtuale sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).
182. La fiecare cursă participă 6 (șase) sau 8 (opt) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, respectiv de la 1 la 8.
183. Cursele au loc la nu mai mult de 5 (cinci) minute.
184. Selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

### **Pariuri standard**

185. Câștigător – jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor câini.
186. Pronostic dublu - jucătorul pariază pe doi câini, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.
187. Pronostic multiplu – jucătorul poate paria pe mai multe combinații pe un singur bilet.

### **Pariuri speciale**

188. Primii doi în orice ordine – jucătorul pariază pe doi câini că se vor clasa în primii doi, indiferent de ordine
189. Câștigător Par/Impar – jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi par sau impar.
190. Câștigător Sub/Peste - jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul câinelui câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
191. Suma Primilor Doi - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor câinilor care termină pe locurile 1 și 2 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
192. Suma Primilor Trei - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor câinilor care termină pe locurile 1, 2 și 3 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de câini (6 sau 8).
193. Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
194. Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
195. Nu termină pe Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
196. Nu termină pe Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un câine ales nu va fi unul din primii 3 câini care vor trece linia de sosire.
197. Nu câștigă - jucătorul trebuie să ghicească care câine nu va câștiga.

### **Curse Virtuale de Cai**



198. Este un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de cai virtuale sau preînregistrate, care sunt selectate printr-un Generator Aleatoriu de Numere (RNG).
199. La fiecare cursă participă 6, 8, 10 sau 12 cai. În funcție de numărul de cai, aceștia au înscrise numerele de concurs de la 1 la 6, 1 la 8, 1 la 10, sau 1 la 12.
200. Cursele au loc la fiecare 4 minute și 30 de secunde.
201. Selectarea evenimentului virtual sau preînregistrat se face statistic independent, aleatoriu și neprevizibil, fiind generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

### **Pariuri standard**

202. Câștigător – jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va câștiga sau va trece linia de sosire înaintea altor cai.
203. Pronostic dublu - jucătorul pariază pe doi cai, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă.
204. Pronostic multiplu – jucătorul poate paria pe mai multe combinații pe un singur bilet.

### **Pariuri speciale**

205. Câștigător Par/Impar – jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi par sau impar.
206. Câștigător Sub/Peste - jucătorul trebuie să ghicească dacă numărul calului câștigător va fi mai mic sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
207. Suma Primilor Doi - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor care termină pe locurile 1 și 2 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
208. Suma Primilor Trei - jucătorul trebuie să ghicească dacă suma numerelor cailor care termină pe locurile 1, 2 și 3 va fi mai mică sau mai mare decât limita selectată. Limita se stabilește în funcție de numărul de cai (6, 8, 10 sau 12).
209. Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va termina cursa pe unul din locurile 1 sau 2.
210. Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
211. Nu termină pe Locul 1-2 - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din cei ce vor trece linia de sosire pe locul 1 sau 2.
212. Nu termină pe Podium - jucătorul trebuie să ghicească dacă un cal ales nu va fi unul din primii 3 cai care vor trece linia de sosire.
213. Nu câștigă - jucătorul trebuie să ghicească care cal nu va câștiga.

### **Virtual Football League (VFL)**

214. Cum se joacă - VFL vă oferă experiența parierii cu bani reali pe fotbal virtual 24/7/365. Liga este formată din 16 echipe și sezoanele rulează în mod continuu. Fiecare sezon cuprinde 30 de etape (meciuri acasă și în deplasare). Pariurile pot fi plasate în orice moment - chiar și pe parcursul unui sezon.

215. Informații sezon - Un singur sezon durează 141 de minute în total, se separă într-o perioadă de "Pre Ligă", o "Buclă Etape", și o perioadă de "Post Ligă". Perioada de "Pre Ligă" se desfășoară înainte de începerea unui sezon și durează 2:30 minute. Toate etapele sunt rezumate în perioada "Buclă Etape", cu o durată totală de 137: 30. La sfârșitul fiecărui sezon există perioada de 60 de secunde "Post Sezon".

216. Informații etapă - O etapă durează 4:35 minute. Se separă în perioada "Pre Meci", "Prima Repriză", "Pauză", "A 2-a Repriză", "Post Meci" și perioada "Post Etapă". Perioada de "Pre Meci" rulează înainte de începutul unui meci timp de 60 de secunde. Meciul durează 1:30 minute pentru fiecare repriză, cu o pauză de pauză de 10 secunde între ele. Fiecare meci este urmat de perioada de 10 secunde "Post Meci" și în cele din urmă de perioada de 15 secunde "Post Etapă".

217. Parierea

Parierea pe un meci VFL este permisă până la 10 secunde înaintea loviturii de start. Pariurile pentru viitoarele etape ale sezonului în curs rămân deschise. Atunci când este selectată o etapă viitoare cu bara din partea de jos "Selectați Etapa", meciurile din acea etapă, împreună cu cotele vor fi afișate în secțiunea de cote din partea de jos. Sunt disponibile următoarele opțiuni de pariere:

- (a) 1X2: Scor după 90 de minute (1 - victorie echipa gazdă; X - egalitate; 2 - victorie echipa oaspete)
- (b) Prima Repriză 1X2: scor la Pauză (1 - echipa gazdă conduce; X - egalitate; 2 - echipa oaspete conduce)
- (c) Primul Gol: Primul gol al meciului (1 - echipa gazdă înscrie prima; X - nu înscrie nicio echipă; 2 - echipa oaspete înscrie prima)
- (d) Total: Numărul de goluri înscrise în meci (peste, sub)
- (e) Scor Corect: Scorul corect după 90 de minute (0:0 până la 3:3; altele)
- (f) Handicap: Punctele de handicap sunt adăugate la scorul final al jocului, iar câștigătoare este echipa care câștigă cu aceste adaosuri (1 - echipa gazdă câștigă; X - egalitate; 2 - echipa oaspete câștigă)
- (g) Șansă dublă: Scor după 90 de minute + Prelungiri. Șansă dublă acoperă două din cele trei rezultate posibile. Se vor calcula și afișa toate cele 3 combinații: 1X; 2X; 12
- (h) Ambele Echipe Să Înscrie: Scor după 90 de minute + Prelungiri. (Da - ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol; Nu - cel puțin una dintre echipe nu înscrie niciun gol)
- (i) Handicap Asiatic: Pariul cu handicap asiatic aplică un handicap la favorită și reduce numărul de rezultate posibile de la trei (în parierea 1X2 tradițională) la două prin eliminarea rezultatului remiză. Handicapul, care este fie un număr întreg, o jumătate de număr sau o combinație din cele două, încearcă să echilibreze tipul de pariu. În cazul în care un număr întreg este utilizat pentru

handicap, scorul final ajustat de handicap ar putea rezulta într-o remiză unde toți pariurii au pariurile lor originale returnate, deoarece nu există nici un câștigător, în timp ce handicapurile sferturi ( $\frac{1}{4}$ ) împart pariul în cele două intervale mai apropiate  $\frac{1}{2}$  unde pariurul poate câștiga și egal (se câștigă  $\frac{1}{2}$  din pariul) sau pierde și egal (se pierde  $\frac{1}{2}$  din pariul). Miza este împărțită automat în mod egal și plasată ca 2 pariuri separate.

#### 218. Diverse

Toate meciurile sunt difuzate ca stream-uri live printr-un player media integrat în browser-ul dvs. Puteți comuta liber între cele opt jocuri disponibile per etapă sau să urmați în mod alternativ, doar un meci preferat. Simulările de meci sunt create printr-o combinație de inteligență artificială și generatoare de numere aleatoare independente. În același timp, parametrii de performanță ai jucătorilor VFL se bazează pe jucători de fotbal profesioniști (de exemplu, în ceea ce privește numărul de goluri, formă fizică, statistici consecutive de meci, etc.).

#### 219. Vă rugăm să consultați exemplele privind validarea pariurilor handicap asiatic

Handicap	Rezultat echipă	Rezultat pariul	Handicap	Rezultat echipă	Rezultat pariul
0	Victorie	Câștig	0	Victorie	Câștig
	Egalitate	Returnare miză		Egalitate	Returnare miză
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere	Pierdere
-0,25	Victorie	Câștig	+0,25	Victorie	Câștig
	Egalitate	Jumătate Pierdere		Egalitate	Jumătate Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere	Pierdere
-0,50	Victorie	Câștig	+0,50	Victorie	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Egalitate	Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere	Pierdere
-0,75	Victorie cu 2+	Câștig	+0,75	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Jumătate Câștig		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Jumătate Pierdere

	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,00	Victorie cu 2+	Câștig	+1,00	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Returnare miză		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Returnare miză
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,25	Victorie cu 2+	Câștig	+1,25	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Jumătate Pierdere		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Jumătate Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,50	Victorie cu 2+	Câștig	+1,50	Victorie	Câștig
	Victorie cu 1	Pierdere		Egalitate	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 1	Câștig
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 2+	Pierdere
-1,75	Victorie cu 3+	Câștig	+1,75	Victorie	Câștig
	Victorie cu 2	Jumătate Câștig		Egalitate	Câștig
	Victorie cu 1	Pierdere		Înfrângere cu 1	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 2	Jumătate Pierdere

	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 3+	Pierdere
-2,00	Victorie cu 3+	Câștig	+2,00	Victorie	Câștig
	Victorie cu 2	Returnare miză		Egalitate	Câștig
	Victorie cu 1	Pierdere		Înfrângere cu 1	Câștig
	Egalitate	Pierdere		Înfrângere cu 2	Returnare miză
	Înfrângere	Pierdere		Înfrângere cu 3+	Pierdere

### Virtual Tennis Open (VTO)

#### 220. Cum se joacă

VTO vă oferă experiența parierii cu bani reali pe tenis virtual 24/7/365, unde rulează în mod constant 2 turnee de cupă knock-out în paralel. Fiecare turneu constă în 4 runde, începând cu 16 jucători (optimi, sferturi, semi-finală, finală). Pentru a se asigura un timp suficient pentru pariere, sistemul GUI alternează întotdeauna între cele 2 turnee, înseamnând că o rundă de cupă pe iarbă este mereu urmată de o rundă pe zgură și vice-versa. Pariurile pot fi plasate pe toate meciurile din runda următoare de cupă.

#### 221. Informații turneu

Datorită abordării turneele în paralel, o cupă completă durează 25:30 minute, se separă într-o perioadă de "Introducere Turneu" de 15 secunde înainte de a începe cupa, bucla "Runda de Cupă" de 03:30 per rundă de cupă și o perioadă de încă 15 secunde "Ceremonie Cupă", la sfârșitul fiecărei cupe.

#### 222. Informații rundă de cupă

O rundă de cupă durează 3:30 minute. În funcție de rundă, toate meciurile disponibile sunt complet difuzate (optimi = 8 meciuri, sferturi = 4 meciuri, semi-finală = 2 meciuri, finală = 1 meci), unde jucătorul poate comuta între meciuri.

#### 223. Parierea

Parierea pe un meci VTO este permisă până la 10 secunde înainte de începerea meciului. Pariurile sunt oferite la nivel de game-set-meci. Pariurile sunt întotdeauna deschise timp de cel puțin 3:30 minute înainte de meci (pariurile pe următoarea rundă pe iarbă în timp ce runda pe zgură este în curs de desfășurare și vice-versa). Sunt disponibile următoarele opțiuni de pariere:

##### (a) Pariuri nivel de Game

- xv. Câștigătorul game-ului 1 din setul 1 (1 - echipa gazdă câștigă; 2 - echipa oaspete câștigă)

- xvi. Scorul corect al game-ului 1 din setul 1 (game-0; game-15; game-30; game-40 - 0-game; 15-game, 30-game, 40-game)
- (b) Pariuri la nivel de Set
  - xvii. Câștigătorul setului 1 (1 - echipa gazdă câștigă; 2 - echipa oaspete câștigă)
  - xviii. Scorul corect al set-ului 1: (6:0; 6:1, 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 - 0:6; 1:6; 2:6; 3:6: 4:6; 5:7; 6:7)
  - xix. Numărul total de game-uri în setul 1: (Peste / Sub, 3 oferte diferite)
  - xx. Număr Par / Impar de game-uri în setul 1: (Par / Impar)
- (c) Pariuri la nivel de Meci
  - xxi. Câștigătorul meci-ului (1 - echipa gazdă câștigă; 2 - echipa oaspete câștigă)
  - xxii. Rezultatul Final (în seturi - cel mai bun din 3) (2:0; 2:1 - 0:2; 1:2)
  - xxiii. Numărul total de game-uri în meci: (Peste / Sub, 1 ofertă)

#### 224. Diverse

Toate meciurile sunt difuzate ca stream-uri live printr-un player media integrat în browser-ul dvs. Puteți comuta liber între cele opt jocuri disponibile per etapă sau să urmați în mod alternativ, doar un meci preferat. Simulările de meci sunt create printr-o combinație de inteligență artificială și generatoare de numere aleatoare independente. În același timp, parametrii de performanță ai jucătorilor VTO se bazează pe jucători de tenis profesioniști (de exemplu, în ceea ce privește numărul de victorii, formă fizică, statistici consecutive de meci, etc.).

### **Virtual Motorcycle Speedway (VMS)**

#### 225. Cum se joacă

Virtual Motorcycle Speedway un joc electronic în care jucătorul pariază pe evenimente ce constau în curse de motociclete virtuale, unde Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG) este utilizat pentru selectarea evenimentelor. Jocul se desfășoară într-un mod în care un jucător are posibilitatea de a paria pe rezultatele evenimentelor cursei virtuale, oferite de diferite tipuri de pariuri. Jocul constă într-o cursă virtuală la care participă mai mulți concurenți. Fiecare concurent poartă un anumit număr, de la 1 până la numărul de concurenți participanți la cursă.

#### 226. Descrierea ciclului de joc

O singură rundă a unui joc constă în anunțarea cursei, vizualizarea și afișarea rezultatelor. Selectarea evenimentelor virtuale sau înregistrate este independentă din punct de vedere statistic, aleatorie și imprezvizibilă, și generată de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG). Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG) este certificat de o persoană autorizată să certifice dispozitivele de tip slot și sisteme de loterie.

#### 227. Tipuri de pariu

a) Câștigător: Pentru pariul standard Câștigător, un jucător poate ghici dacă un concurent ales va câștiga sau va traversa linia de sosire înaintea celorlalți concurenți.

b) Locul 1-2: Pentru pariul special Locul 1-2, un jucător poate ghici dacă un concurent ales va fi unul dintre primii doi care traversează linia de sosire.

c) Confruntare directă: Jucătorul selectează care dintre cei doi concurenți se va clasa pe o poziție mai bună la sfârșitul cursei.

d) Pronostic: Pentru pariul Pronostic, un jucător poate ghici clasarea primilor doi concurenți. Jucătorul alege două curse într-o manieră în care primul concurent ales va fi primul care va trece linia de sosire, iar cel de-al doilea concurent ales va fi cel de-al doilea care va trece linia de sosire. Dacă se nimerește clasarea primilor doi concurenți, câștigul va consta în valoarea cotei aferente pronosticului ales înmulțită cu valoarea plății efectuate.

e) Pronostic invers: Pronosticul invers permite unui jucător să ghicească mai multe combinații diferite de pronostic pe un singur bilet. Fiecare combinație necesită o plată separată iar plata minimă pe un bilet va crește proporțional cu numărul de combinații jucate.

## **Next Six**

### 228. Descrierea jocului

Next Six este un joc electronic în care jucătorul pariază pe rezultatele unor evenimente generate aleatoriu de către un Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG). Next Six este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 35 de numere generate aleatoriu din cele 48 de numere participante la extragere. Numerele sunt aranjate în 6 grupe, fiecare conținând 8 numere. Fiecare grupă este marcată cu o anumită culoare, după cum urmează:

- a) Albastru - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
- b) Verde - 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
- c) Violet - 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
- d) Roșu - 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
- e) Portocaliu - 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
- f) Negru - 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

229. Bilele sunt extrase din bol, și nu vor reveni înapoi în bol decât după finalul ciclului celor 35 de extrageri. Înaintea extragerii fiecărei bile, fereastra de pariere devine activă cu o multitudine de opțiuni de pariere pentru următoarele bile și următoarele șase bile.

230. Rezultatele jocului sunt independente din punct de vedere statistic, aleatorii și imprevizibile, generate de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG). Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG) este certificat de o persoană autorizată să certifice dispozitivele de tip slot și sisteme de loterie.

### **Pariuri standard**

#### 231. Următoarea bilă

Jucătorul trebuie să ghicească numărul bilei următoare. Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe rezultatul numărului de pe următoarea bilă. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere.

#### 232. Următoarele 2 bile

Jucătorul trebuie să ghicească următoarele două numere în orice ordine. Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe rezultatul numerelor de pe următoarele două bile. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere.

#### 233. 1 din următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care un număr selectat va fi extras dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariuri. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

234. 2 din următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care două numere selectate vor fi extrase dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariuri. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

235. 3 din următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care trei numere selectate vor fi extrase dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariuri. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

### **Pariuri speciale**

236. Următoarea bilă impar / par

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care numărul de pe următoarea minge va fi impar sau par. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariuri. Cotele variază în funcție de numărul de bile impare și pare rămase în bol.

237. Culoarea bilei următoare

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe culoarea următoarei bile. Sunt șase culori diferite disponibile. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariuri. Cotele variază în funcție de numărul de bile de aceeași culoare rămase în bol. Dacă nu mai există bile cu o anumită culoare, pariul nu va mai fi disponibil.

238. Mai multe impare / pare în următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria dacă vor fi mai multe numere impare în următoarele șase numere, mai multe numere pare în următoarele șase numere sau dacă va fi un număr egal de numere impare și pare. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariuri. Cotele variază în funcție de numărul de bile impare și pare rămase în bol.. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

### **PARIURI LIVE**

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

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

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

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

243. Rezultatele pariurilor live sunt furnizate de către Sportradar AG. Datorită acestui tip de pariu specific care se desfășoară în timp real, cu mai mult de 280.000 evenimente anual,



rezultatele nu pot fi afișate pe suport de hârtie sau pe website. Biletele sunt validate în mod automat, în timp real, pe baza informațiilor extrase direct din bazele de date ale Sportradar AG.

244. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.

245. Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

246. În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a plăti cota de piață sau Cotă 1. Este inclusă și deviația cu mai mult de 100% a plății în comparație cu media pieței.

247. În cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului

248. În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.

249. În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).

250. În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

251. În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera nule.

## FOTBAL

(a) 1 X 2 - Care echipă va câștiga meciul (1-X-2) Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...

(c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2

(d) Asiatic total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)

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

(f) Egal pariul primește cota 1

i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule

ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)

(g) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?

(h) Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1 - X (Niciun gol) - 2)

(i) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(j) Scor corect

(a) Rezultat fix (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3 și "oricare altul")

(b) Dacă o echipă înscrie 4 goluri, pariul este decis "oricare altul".

(k) Scor corect flex - Similar cu scor corect dar extins de către scorul curent

(l) Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă

ii. 0, 1, 2, 3+

(m) Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete

ii. 0, 1, 2, 3+

(n) Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)

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

(p) Care echipă va avea lovitura de start? - Gazde/ oaspeți

(q) Repriza 1 – 1 X 2

i. Care echipă va câștiga prima repriză?

ii. Rezultat la pauză 1 X 2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(cc) Prelungiri - Handicap Asiatic

i. Doar golurile înscrise în prelungiri

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

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

(ee) Prelungiri - Scor corect flex

i. Doar golurile înscrise în prelungiri

ii. Extins de scorul curent

(ff) Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex

i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

ii. Extins de scorul curent

(gg) Prelungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic

i. Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1

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

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

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

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

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

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

- (mm) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- (nn) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- (oo) Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități \*.5
- (pp) Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități \*.5
- (qq) Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere
- (rr) Repriza 1 – Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1
- (ss) Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități \*.5
- (tt) Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități \*.5
- (uu) Repriza 1 - Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-6, 7+)
- (vv) Repriza 1 - Cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (ww) Repriza 1 - Cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- (xx) Repriza 1 - Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități \*.5
- (yy) Repriza 1 - Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități \*.5
- (zz) Repriza 1 - Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere în repriza 1
- (aaa) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5
- (bbb) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5
- (ccc) Număr exact de goluri - Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (ddd) Repriza 1 - Goluri gazde

i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1

ii. 0, 1, 2, 3+

(eee) Repriza 1 - Goluri oaspeți

i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1

ii. 0, 1, 2, 3+

(fff) Repriza cu cele mai multe goluri

i. Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal)

ii. Se consideră doar timpul regulamentar

(ggg) Când se va înscrie golul următor?

i. În ce interval de timp se va înscrie golul următor (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol)

ii. Decis în minutul în care s-a înscris golul. Ex: 0-15 minute se decide dacă golul a fost înscris în intervalul 0:00-15:00 (15:01 se consideră 16-30)

iii. 31-45 și 76-90 includ și reprizele de prelungiri

iv. Se consideră timpul afișat la TV. În cazul în care nu este disponibil, se consideră minutul în care balonul depășește linia porții și se va decide în baza ceasului afișat la TV

- (hhh) Total cartonașe - Număr total de cartonașe în unități \*.5
- (iii) Total cartonașe (exact) - Număr total de cartonașe, fix (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)
- (jjj) Eliminare - Va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu în meci
- (kkk) Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe pentru gazde în unități \*.5
- (lll) Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități \*.5
- (mmm) Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în unități \*.5
- (nnn) Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în interval fix (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)
- (ooo) Repriza 1 - Total cartonașe - Doar cartonașe acordate în repriza 1
- (ppp) Repriza 1 - Total cartonașe (exact) - Număr exact de cartonașe acordate în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (qqq) Repriza 1 - Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru gazde în unități \*.5
- (rrr) Repriza 1 - Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru oaspeți în unități \*.5
- (sss) Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în unități \*.5
- (ttt) Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în interval fix (0-10, 11-25, 26-40, 41+)
- (uuu) Repriza 1 - Goluri exact - Număr exact de goluri înscrise în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- (vvv) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total 2.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștiga și sub, Oaspeții câștiga și peste)
- (www) Care echipă se califică pentru runda următoare? - gazde; oaspeți
- (xxx) Cum se va decide meciul? - "Gazde/Oaspeți" după "Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare"
- (yyy) Să înscrie oricând - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul
- (zzz) Următorul marcător - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul IMPORTANT
- (aaaa) Care echipă va câștiga finala? – 1 sau 2
- (bbbb) Care echipă va câștiga finala mică pentru locul 3? – 1 sau 2
- (cccc) Repriza 2 – 1X2 - Care echipă va câștiga Repriza 2?
- (dddd) Repriza 2 – total – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita pentru Repriza 2?
- (eeee) Lovituri de departajare – să se înscrie următorul penalti – Se va înscrie următorul penalti?
- (ffff) Lovituri de departajare – total – Se vor înscrie mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita?
- (gggg) Lovituri de departajare – număr exact de penaltiuri înscrise - Numărul exact de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
- (hhhh) Lovituri de departajare – avantajul câștigătoare – Avantajul cu care câștigă o echipă loviturile de departajare

- (iiii) Lovituri de departajare – total [total] gazde – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita pentru loviturile de departajare?
- (jjjj) Lovituri de departajare – total [total] oaspeți – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține penaltiuri decât limita pentru loviturile de departajare?
- (kkkk) Lovituri de departajare – scor corect – Scorul exact după loviturile de departajare
- (llll) Lovituri de departajare – impar/par – Număr impar sau par de penaltiuri înscrise la loviturile de departajare
- (mmmm) Lovituri de departajare - impar/par gazde - Număr impar sau par de penaltiuri înscrise de echipa gazdă la loviturile de departajare
- (nnnn) Lovituri de departajare - impar/par oaspeți - Număr impar sau par de penaltiuri înscrise de echipa oaspete la loviturile de departajare
- (oooo) Lovituri de departajare – rezultat și total – Rezultatul loviturilor de departajare și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita?
- (pppp) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 15 minute?
- (qqqq) Total x.5 în intervalul de 15 minute a - b – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 15 minute?
- (rrrr) Cine va înscrie golul X în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 15 minute?
- (ssss) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 5 minute?
- (tttt) Total x.5 în intervalul de 5 minute a - b – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 5 minute?
- (uuuu) Cine va înscrie golul X în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 5 minute?
- (vvvv) Cine înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va înscrie mai multe goluri în intervalul de 10 minute?
- (wwww) Total x.5 în intervalul de 10 minute a - b – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în intervalul de 5 minute?
- (xxxx) Cine va înscrie golul X în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va înscrie golul X în intervalul de 5 minute?
- (yyyy) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 5 minute?
- (zzzz) Handicap asiatic cornere în intervalul de 5 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 5 minute?
- (aaaa) Total cornere în intervalul de 5 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?
- (bbbb) Total cornere gazde în intervalul de 5 minute a - b – Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?
- (cccc) Total cornere oaspeți în intervalul de 5 minute a - b – Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 5 minute?
- (dddd) Cine bate primul corner în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va bate primul corner în intervalul de 5 minute?

- (eeeeee) Impar/par cornere în intervalul de 5 minute a - b – Număr impar/par de cornere în intervalul de 5 minute
- (fffff) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 10 minute?
- (ggggg) Handicap asiatic cornere în intervalul de 10 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 10 minute?
- (hhhhh) Total cornere în intervalul de 10 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?
- (iiii) Total cornere gazde în intervalul de 10 minute a - b – Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?
- (jjjj) Total cornere oaspeți în intervalul de 10 minute a - b – Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 10 minute?
- (kkkkk) Cine bate primul corner în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va bate primul corner în intervalul de 10 minute?
- (lllll) Impar/par cornere în intervalul de 10 minute a - b – Număr impar/par de cornere în intervalul de 10 minute
- (mmmmm) Cine va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va bate cele mai multe cornere în intervalul de 15 minute?
- (nnnnn) Handicap asiatic cornere în intervalul de 15 minute a - b – Care va fi rezultatul la cornere după aplicarea handicapului în intervalul de 15 minute?
- (ooooo) Total cornere în intervalul de 15 minute a - b – Se vor bate mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?
- (ppppp) Total cornere gazde în intervalul de 15 minute a - b – Va avea echipa gazdă mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?
- (qqqqq) Total cornere oaspeți în intervalul de 15 minute a - b – Va avea echipa oaspete mai multe sau mai puține cornere decât limita în intervalul de 15 minute?
- (rrrrr) Cine bate primul corner în intervalul de 15 minute a - b – Care echipă va bate primul corner în intervalul de 15 minute?
- (sssss) Impar/par cornere în intervalul de 15 minute a - b – Număr impar/par de cornere în intervalul de 15 minute
- (ttttt) Prima echipă la X cornere - Care echipă va ajunge prima la X cornere
- (uuuuu) Repriza 1 - Prima echipă la X cornere - Care echipă va ajunge prima la X cornere în Repriza 1?
- (vvvvv) Cine bate cornerul X - Care echipă va bate cornerul X?
- (wwwww) Repriza 1 - Cine bate cornerul X - Care echipă va bate cornerul X în Repriza 1?
- (xxxxx) Rezultat final și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare
- (yyyyy) Când se va înscrie următorul gol - Intervalul de 10 minute în care se va înscrie următorul gol
- (zzzzz) Repriza 1 – șansă dublă – Rezultatul Reprizei 1: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (aaaaa) Repriza 2 – șansă dublă – Rezultatul Reprizei 2: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

- (bbbbbb) Repriza 1 – egal pariu nul – Care echipă va câștiga Repriza 1? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează
- (cccccc) Repriza 2 – egal pariu nul – Care echipă va câștiga Repriza 2? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează
- (dddddd) Repriza 1 – handicap – Care va fi rezultatul Reprizei 1 după aplicarea handicapului?
- (eeeeee) Repriza 2 – handicap – Care va fi rezultatul Reprizei 2 după aplicarea handicapului?
- (ffffff) Golul X – Zona de înscriere – Din ce zonă se va înscrie golul X?
- (gggggg) Se va înscrie penaltiul X? - Se va înscrie gol la penaltiul X?
- (hhhhhh) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de X minute a - b – Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de X minute?
- (iiiiii) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a - b – Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 10 minute?
- (jjjjjj) Cine va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a - b – Care echipă va primi cele mai multe cartonașe galbene în intervalul de 5 minute?
- (kkkkkk) Total cartonașe galbene în intervalul de 15 minute a - b – Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 15 minute?
- (llllll) Total cartonașe galbene în intervalul de 10 minute a - b – Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 10 minute?
- (mmmmmm) Total cartonașe galbene în intervalul de 5 minute a - b – Se vor acorda mai multe sau mai puține cartonașe galbene decât limita în intervalul de 5 minute?
- (nnnnnn) Eliminare în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 15 minute?
- (oooooo) Eliminare în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 10 minute?
- (pppppp) Eliminare în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare în intervalul de 5 minute?
- (qqqqqq) Eliminare gazde în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 15 minute?
- (rrrrrr) Eliminare gazde în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 10 minute?
- (ssssss) Eliminare gazde în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa gazdă în intervalul de 5 minute?
- (tttttt) Eliminare oaspeți în intervalul de 15 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 15 minute?
- (uuuuuu) Eliminare oaspeți în intervalul de 10 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 10 minute?
- (vvvvvv) Eliminare oaspeți în intervalul de 5 minute a - b – Va fi o eliminare la echipa oaspete în intervalul de 5 minute?
- (wwwwww) Repriza 2 -rezultat și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final al Reprizei 2 și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare

- (xxxxxx) Repriza 2 -rezultat și totaluri - Rezultatul final al Reprizei 2 și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în Repriza 2
- (yyyyyy) Șansă dublă (1X - 12 - X2) și totaluri - Șansă dublă și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita la Final
- (zzzzzz) Șansă dublă (1X - 12 - X2) și ambele echipe să înscrie - Șansă dublă și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare
- (aaaaaaa) Repriza 1 - ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în Repriza 1?
- (bbbbbbb) Repriza 2 - ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în Repriza 2?
- (ccccccc) Repriza 1 – goluri exact – Care va fi numărul exact de goluri care se vor înscrie în Repriza 1?
- (ddddddd) Repriza 1 - rezultat și totaluri - Rezultatul final al Reprizei 1 și dacă se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita în Repriza 1
- (eeeeeee) Repriza 1 -rezultat și ambele echipe să înscrie - Rezultatul final al Reprizei 1 și dacă vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare
- (ffffff) Repriza 1 – scor corect – Scorul exact la Pauză

### **IMPORTANT**

252. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
253. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
254. 90 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.
255. Dacă un eveniment se desfășoară “tur-retur”, rezultatul următoarelor tipuri de pariuri: “Cine merge mai departe?”, “Cum se va decide meciul?”, “Care echipă va câștiga finala?”, “Care echipă va câștiga finala pentru locul 3?” se va decide după desfășurarea ambelor manșe.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

256. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
257. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
258. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
259. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
260. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.



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

### **PARIURILE PE CARTONAȘE**

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

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

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

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

### **PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAȘE**

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

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

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

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

### **PARIURILE PE CORNERE**

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

### **URMĂTORUL MARCATOR**

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

272. Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitură de start sau de la golul anterior sunt considerați **eligibili**.

273. Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

274. Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

275. Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.

### **SĂ ÎNSCRIE ORICÂND**

276. Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate.

277. Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați **eligibili**. Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

278. În cazul în care un meci nu s-a finalizat în 48h de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi nule, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja.
279. Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afișate la TV de către Asociația Presei, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.
280. Nu se iau în considerare golurile înscrise în reprizele de prelungire sau în urma loviturilor de departajare.

## **PARIURILE PE INTERVALE**

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

## **TENIS**

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

- i. Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40
- ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului
- (n) Setul X - Scorul game-ului X sau break
- i. Cel care servește la 0, Cel care servește la 15, Cel care servește la 30, Cel care servește la 40 sau break
- ii. Disponibil doar înainte de începerea game-ului
- (o) Cine câștigă punctul [x] în gameul [y] din setul [n] – Care jucător va câștiga punctul x în gameul y din setul n?
- (p) Deuce/egalitate în gameul [x] din setul [y] – Va fi un deuce în gameul x din setul y?
- (q) Scor corect în set – Scor corect la gameuri în primul set.
- (r) Tiebreak în meci – Va fi un tiebreak în meci?
- (s) Tiebreak în set [x] - Va fi un tiebreak în set?
- (t) Handicap game meci – Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul final?
- (u) Handicap game setul [x] - Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul setului?
- (v) Jucătorul 1 să câștige un set – Va câștiga Jucătorul 1 cel puțin un set?
- (w) Jucătorul 2 să câștige un set – Va câștiga Jucătorul 2 cel puțin un set?
- (x) Rezultat dublu (set 1 / meci) – Cine va câștiga setul 1 și meciul?
- (y) Orice set să se termine 6:0 sau 0:6 – Se va câștiga vreun set cu 6 la 0?
- (z) Număr exact de puncte în gameul [x] din setul [y] – Care va fi numărul exact de puncte în gameul x din setul y?
- (aa) Total gameuri jucătorul 1 – Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține gameuri decât limita când va fi declarat un castigator?
- (bb) Total gameuri jucătorul 2 – Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține gameuri decât limita când va fi declarat un castigator?
- (cc) Primul la [x] puncte în gameul [y] din setul [n] - Care jucător va ajunge primul la x puncte în gameul y din setul n?
- (dd) Cine câștigă primul punct în gameul [x] din setul [y] - Care jucător va câștiga primul punct în gameul x din setul y?
- (ee) Primul la [x] gameuri din setul [y] - Care jucător va ajunge primul la x gameuri din setul y?
- (ff) Impar/par puncte în gameul [x] din setul [y] – Se va înscrie un număr impar sau par de gameuri când va fi declarat un castigator?

### IMPORTANT

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

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

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

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

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

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

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

### **BASCHEȚ**

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

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

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

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

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

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

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

(h) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

(i) Cine va înscrie punctul X?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

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

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

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

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

i.X în 20, 30, 40, ...

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

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

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

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

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

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

- (p) Repriza X - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (q) Repriza X – Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (r) Repriza X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (s) Repriza X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- (t) Sfertul 1/2/3/4 – egal pariu nul – Rezultat sfert, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează
- (u) Sfertul 1/2/3/4 – total – Rezultatul va avea mai multe sau mai puține puncte decât limita specificată?
- (v) Sfertul 1/2/3/4 – handicap asiatic – Echipa gazdă începe sfertul cu avantaj sau dezavantaj de puncte.
- (w) Sfertul 1/2/3/4 – impar/par – Numărul total de puncte în sfert să fie impar sau par.
- (x) Pauză – 1X2 – Care echipă va câștiga la pauză?
- (y) Sfertul 1/2/3/4 - 1X2 - Care echipă va câștiga sfertul?
- (z) Rezultat final AAMS – Va avea câștigătoarea un avantaj de cel puțin 6 puncte la final?
- (aa) Rezultat AAMS Sfertul 1/2/3/4 - Va avea câștigătoarea un avantaj de cel puțin 3 puncte la finalul sfertului?
- (bb) Total AAMS timp regulamentar – Câte puncte se vor marca în meci în comparație cu numărul specificat?
- (cc) Total AAMS Sfertul 1/2/3/4 – Câte puncte se vor marca în sfert în comparație cu numărul specificat?
- (dd) Egal pariu nul – Rezultat final, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează
- (ee) Impar/Par – Număr total de puncte impar/par
- (ff) Sfertul 1/2/3/4 – primii la x puncte – Care echipă va ajunge prima la x puncte în sfert?
- (gg) Total gazde (incl. prel) – Câte puncte va înscrie echipa gazdă în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?
- (hh) Total oaspeți (incl. prel) – Câte puncte va înscrie echipa oaspete în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?
- (ii) Total gazde (excl. prel) – Câte puncte va înscrie echipa gazdă în comparație cu numărul specificat, excluzând prelungiri?
- (jj) Total oaspeți (excl. prel) – Câte puncte va înscrie echipa oaspete în comparație cu numărul specificat, excluzând prelungiri?
- (kk) Repriza 2 – 1X2 (incl. prel) – Care echipă va câștiga repriza 2, inclusiv prelungiri?
- (ll) Repriza 2 - egal pariu nul (incl. prel) – Rezultat Repriza 2, dacă se termină la egalitate, pariul se rambursează, inclusiv prelungiri.
- (mm) Repriza 2 – handicap asiatic (incl. prel) – Echipa gazdă începe Repriza 2 cu avantaj sau dezavantaj de puncte, inclusiv prelungiri.
- (nn) Repriza 2 – total (incl. prel) - Câte puncte se vor înscrie în Repriza 2 în comparație cu numărul specificat, inclusiv prelungiri?

(oo) Repriza 2 - impar/par (incl. prel) - Număr total de puncte impar/par în Repriza 2, inclusiv prelungiri.

### **IMPORTANT**

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

294. Tipul de pariu "Vor fi prelungiri?", va fi validat cu "da" în cazul în care meciul se termină la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

295. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data startului, pariurile vor fi considerate nule.

296. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

298. Dacă un eveniment nu se termină la egalitate, însă se vor juca prelungiri având scopul unei calificări, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului înregistrat la sfârșitul timpului regulamentar de joc.

### **FOTBAL AMERICAN**

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

(b) Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(c) Handicap (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(d) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți

(e) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig gazde, iar negativ câștig oaspeți <-13,-13 până la -7,-6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13,>13

(f) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri) - X în 5, 10, 15, ...

(g) Total gazde (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

(h) Total oaspeți (inclusiv prelungiri) - Doar x.5

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

(j) Următoarele puncte (echipa) (inclusiv prelungiri) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți

(k) Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri) - Touchdown, Fieldgoal, Safety, Niciunul

(l) Vor fi prelungiri? - Da; Nu

(m) Repriza cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, Egal

(n) Pauză/Final – 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2

(o) Repriza 1 – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(p) Repriza 1 – Handicap - Doar x.5

(q) Repriza 1 – Total - Doar x.5

(r) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după prima repriză, toate pariurile vor fi considerate nule.

(s) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5

(t) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5

- (u) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par
- (v) Repriza 1 - Următoarele puncte (echipa) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți
- (w) Sfertul cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, 3, 4, Egal
- (x) Sfertul X – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (y) Sfertul X – Total - Doar x.5
- (z) Rezultat final – Care va fi rezultatul la finalul timpului regulamentar?
- (aa) Egal pariu nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

### **IMPORTANT**

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

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

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

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

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

### **HOCHEI**

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- (c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:1, Handicap 1:0, ...)
- (d) Egal pariu primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- (e) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (f) Următorul gol - Cine va înscrie următorul gol?
- (g) Cine va câștiga repriza? - Cine va câștiga repriza curentă?
- (h) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?
- (i) Goluri gazde
  - i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă?
  - ii. 0, 1, 2, 3, +
- (j) Goluri oaspeți
  - i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete?
  - ii. 0, 1, 2, 3, +
- (k) Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5

- (l) Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5
- (m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (n) Repriza 1 – Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- (o) Cine va câștiga restul Reprizei 1? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- (p) Repriza 2 - Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
- (q) Cine va câștiga restul Reprizei 2? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
- (r) Următorul gol (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
- (s) Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
- (t) Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise la loviturile de departajare
- (u) Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare
- (v) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa
- (w) Gazde pariu nul – Rezultat final, în cazul în care câștigă echipa gazdă, pariul se rambursează.
- (x) Oaspeți pariu nul – Rezultat final, în cazul în care câștigă echipa oaspete, pariul se rambursează.
- (y) Handicap asiatic – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la finalul timpului regulamentar?
- (z) Avantajul câștigătoarei – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea?
- (aa) Asiatic total – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât limita la finalul timpului regulamentar?
- (bb) Număr exact de goluri – Care va fi numărul exact de goluri la finalul timpului regulamentar?
- (cc) Ambele echipe să înscrie - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare?
- (dd) Care echipă va înscrie? - Care echipă va înscrie (timp regulamentar)?
- (ee) Fără gol primit Gazde – Echipa gazdă să nu primească gol la finalul timpului regulamentar?
- (ff) Fără gol primit Oaspeți – Echipa oaspete să nu primească gol la finalul timpului regulamentar?
- (gg) Scor corect – Scorul la finalul timpului regulamentar.
- (hh) Rezultat și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub.
- (ii) Rezultat și ambele echipe să înscrie - Combinație de 1X2 și pronostic ambele echipe să înscrie.
- (jj) Rezultat și primul gol - Combinație de 1X2 și prognostic primul gol.
- (kk) Handicap (incl. prel și lovituri de departajare) – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după prelungiri și lovituri de departajare?



- (ll) Handicap asiatic (incl. prel și lovituri de departajare) – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului asiatic, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (mm) Total asiatic (incl. prel și lovituri de departajare) – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul asiatic, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (nn) Total (incl. prel și lovituri de departajare) – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (oo) Goluri exact (incl. prel și lovituri de departajare) – Care va fi numărul exact de goluri, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (pp) Avantajul câștigătoarei (incl. prel și lovituri de departajare) – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (qq) Care echipă va înscrie (incl. prel și lovituri de departajare) - Care echipă va înscrie, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare?
- (rr) Fără gol primit Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Echipa gazdă să nu primească gol după prelungiri și lovituri de departajare?
- (ss) Fără gol primit Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Echipa oaspete să nu primească gol după prelungiri și lovituri de departajare?
- (tt) Total Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (uu) Total Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (vv) Goluri Gazde (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul exact de goluri echipa gazdă, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (ww) Goluri Oaspeți (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul exact de goluri echipa oaspete, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (xx) Scor correct (incl. prel și lovituri de departajare) –Scorul final, după prelungiri și lovituri de departajare?
- (yy) Impar/Par (incl. prel și lovituri de departajare) – Numărul impar/parde goluri, după prelungiri și lovituri de departajare.
- (zz) Rezultat și totaluri (incl. prel și lovituri de departajare) – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub, după prelungiri și lovituri de departajare.
- (aaa) Rezultat și ambele echipe să înscrie (incl. prel și lovituri de departajare) - Combinație de 1X2 și pronostic ambele echipe să înscrie, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (bbb) Rezultat și primul gol (incl. prel și lovituri de departajare) - Combinație de 1X2 și prognostic primul gol, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (ccc) Următorul gol (incl. prel și lovituri de departajare) – Care echipă va înscrie următorul gol, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.
- (ddd) Șansă dublă repriza X – Rezultatul la finalul reprizei: gazde sau egal / gazde sau oaspeți / egal sau oaspeți.
- (eee) Egal pariu nul repriza X – Rezultatul reprizei, în caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (fff) Handicap repriza X – Rezultatul reprizei după aplicarea handicapului.

- (ggg) Handicap asiatic repriza X – Rezultatul reprizei după aplicarea handicapului asiatic.
- (hhh) Total asiatic repriza X – Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul Asiatic, în repriza X?
- (iii) Goluri exact repriza X – Care va fi numărul exact de goluri înscrise în repriza X?
- (jjj) Ambele echipe să înscrie repriza X - Vor înscrie ambele echipe cel puțin un gol fiecare în repriza X?
- (kkk) Care echipă va înscrie repriza X - Care echipă va înscrie în repriza X?
- (lll) Fără gol primit Gazde repriza X – Echipa gazdă să nu primească gol în repriza X?
- (mmm) Fără gol primit Oaspeți repriza X – Echipa oaspete să nu primească gol în repriza X?
- (nnn) Goluri Gazde repriza X – Numărul exact de goluri echipa gazdă în repriza X?
- (ooo) Goluri Oaspeți repriza X – Numărul exact de goluri echipa oaspete în repriza X?
- (ppp) Total Gazde repriza X – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul în repriza X?
- (qqq) Total Oaspeți repriza X – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul în repriza X?
- (rrr) Impar/Par repriza X – Numărul impar/parde goluri în repriza X.
- (sss) Scor correct repriza X – Scorul exact în repriza X.
- (ttt) Următorul gol repriza X – Care echipă va înscrie următorul gol în repriza X.
- (uuu) Repriza 1 și Rezultat final – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru Repriza 1 și la finalul timpului regulamentar.
- (vvv) Repriza 1 și Rezultat final (incl. prel și lovituri de departajare) – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru Repriza 1 și 12.
- (www) Gazdele să câștige toate reprizele – Va câștiga echipa gazdă toate reprizele?
- (xxx) Oaspeții să câștige toate reprizele – Va câștiga echipa oaspete toate reprizele?
- (yyy) Gazdele să câștige oricare repriză - Va câștiga echipa gazdă cel puțin o repriză?
- (zzz) Oaspeții să câștige oricare repriză - Va câștiga echipa oaspete cel puțin o repriză?
- (aaaa) Gazdele să înscrie în toate reprizele – Va înscrie echipa gazdă cel puțin un gol în toate reprizele?
- (bbbb) Oaspeții să înscrie în toate reprizele – Va înscrie echipa oaspete cel puțin un gol în toate reprizele?
- (cccc) Toate reprizele peste – Va fi numărul de goluri din fiecare repriză peste total?
- (dddd) Toate reprizele sub – Va fi numărul de goluri din fiecare repriză sub total?
- (eeee) Repriza cu cele mai multe goluri – În care repriză se vor înscrie cele mai multe goluri?
- (ffff) Repriza cu cele mai multe goluri gazde – În care repriză va înscrie echipa gazdă cele mai multe goluri?
- (gggg) Repriza cu cele mai multe goluri oaspeți – În care repriză va înscrie echipa oaspete cele mai multe goluri?
- (hhhh) Rezultat (doar prel!) – Care va fi rezultatul prelungirilor?

- (iiii) Total (doar prel!) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prelungiri?
- (jjjj) Egal pariu nul (doar prel!) – Va câștiga o echipă în prelungiri? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (kkkk) Șansă dublă (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor: gazde sau egal / gazde sau oaspeți / egal sau oaspeți.
- (llll) Gazde pariu nul (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor, în cazul în care câștigă echipa gazdă, pariul se rambursează.
- (mmmm) Oaspeți pariu nul (doar prel!) – Rezultatul prelungirilor, în cazul în care câștigă echipa oaspete, pariul se rambursează.

### **IMPORTANT**

- 306. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.
- 307. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- 308. Dacă în cazul în care un meci se decide la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adăugat scorului echipei învingătoare și totalului pentru decizie. Această regulă se aplică tuturor tipurilor de pariuri, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

- 309. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 310. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 311. Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp.
- 312. Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

### **BASEBALL**

- (a) 1 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- (b) Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (c) Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (d) Total (inclusiv prelungiri) - Doar totaluri \*.5
- (e) Impar / Par (inclusiv prelungiri) - Număr Impar/Par de run-uri
- (f) Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Interval predefinit pentru diferența la care câștigă o echipă  $\geq +3, +2, +1, -1, -2, \leq -3$
- (g) Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză - Gazde; Egal; Oaspeți
- (h) Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?

- (i) Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+ - Care va fi numărul maxim de run-uri dintr-un inning?
- (j) Cine marchează al X-lea punct? - Gazde; Egal; Oaspeți - X în 1, 2, ... ; se iau în considerare și posibilele inning-uri extra
- (k) Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 3, 5 și 7; pariul este nul dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X (inclusiv inning-uri extra)
- (l) Va fi al 18-lea half-inning (baseball)? - Da; Nu
- (m) Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- (n) Care echipă va conduce la pauză? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (o) Pauză – Total - Doar totaluri \*.5
- (p) Cine va câștiga repriza? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (q) Repriza X - Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (r) Care echipă va conduce după 5 inning-uri? - (gazde; egal; oaspeți)
- (s) Total după 5 inning-uri - peste; sub
- (t) Handicap Asiatic după 5 inninguri - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după 5 inninguri?
- (u) Prima jumătate - Handicap Asiatic - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, după prima jumătate?
- (v) Total Gazde (incl. prel) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (w) Total Oaspeți (incl. prel) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (x) Total Gazde după 5 inninguri - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, după 5 inninguri?
- (y) Total Oaspeți după 5 inninguri - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, după 5 inninguri?
- (z) Prima jumătate - Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în prima jumătate?
- (aa) Prima jumătate - Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în prima jumătate?
- (bb) Rezultat final și totaluri (incl. prel) – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub, inclusiv inningurile extra.
- (cc) Total Asiatic (incl. prel) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (dd) Număr de run-uri înscrise (incl. prel) – Câte run-uri se vor înscrie în meci, inclusiv inningurile extra? 0-4; 5-6; 7-8; 9-10; 11-13; 14+
- (ee) Total meci – 1X2 (incl. prel) – Se vor înscrie mai multe, exact, sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (ff) Total Asiatic Gazde (incl. prel) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?
- (gg) Total Asiatic Oaspeți (incl. prel) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, la finalul timpului regulamentar?

- (hh) Handicap (incl. prel) - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la scorul final, inclusiv inningurile extra?
- (ii) Repriza cu cele mai multe înscrieri – În care repriză se vor înscrie cele mai multe run-uri?
- (jj) Cine câștigă mai multe inninguri – Care echipă va câștiga cele mai multe inninguri?
- (kk) Total Asiatic după 5 inninguri – Se vor înscrie mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (ll) Total Asiatic Gazde după 5 inninguri – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (mm) Total Asiatic Oaspeți după 5 inninguri – Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, după 5 inninguri?
- (nn) Total run-uri în inningurile (x-y) - Se vor înscrie mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (oo) Total run-uri Gazde în inningurile (x-y) - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (pp) Total run-uri Oaspeți în inningurile (x-y) - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul asiatic, în inningurile X-Y?
- (qq) Cele mai multe run-uri consecutive oricare echipă – Câte run-uri consecutive va înscrie oricare echipă?
- (rr) Când se va termina meciul? - Când se va termina meciul? – în primele 9 inning-uri, după 9 inning-uri, în extra-inning
- (ss) Când se va înscrie run-ul X - Când se va înscrie al X-lea run?
- (tt) Ambele echipe să înscrie x run-uri – Vor înscrie ambele echipe x run-uri?
- (uu) Primele 5 inninguri și Rezultat final (incl. prel) – Combinație de pronosticuri 1X2 pentru primele 5 inninguri și rezultat final, inclusiv inningurile extra.
- (vv) Care echipă câștigă inningurile x-y – Care va fi rezultatul inningurile X-Y?
- (ww) Handicap Asiatic inningurile x-y – Care echipă va câștiga inningurile X-Y după aplicarea handicapului?
- (xx) Impar/Par inningurile x-y – Număr impar/par de run-uri în inningurile X-Y.
- (yy) Handicap Asiatic în repriza X - Care echipă va câștiga după aplicarea handicapului în repriza X?
- (zz) Total run-uri Gazde în repriza X - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în repriza X?
- (aaa) Total run-uri Oaspeți în repriza X - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține run-uri decât totalul, în repriza X?
- (bbb) Gazdele să înscrie în repriza X - Va înscrie echipa gazdă cel puțin un run în repriza X?
- (ccc) Oaspeții să înscrie în repriza X - Va înscrie echipa oaspete cel puțin un run în repriza X?
- (ddd) Ambele echipe să înscrie în repriza X – Vor înscrie ambele echipe cel puțin un run fiecare în repriza X?

**IMPORTANT**

313. Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștiga cursa către X puncte?” sau alte specificatii.

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

315. Tipul de pariu “Când se va termina meciul?”, va fi validat “În extra-inning” în cazul în care meciul se termină (la sfârșitul celor 9 inning-uri) la egalitate, fie că se vor juca sau nu prelungirile (extra-inning).

316. Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

DENUMIRE PARIU	TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL
Repriză	Inning
Prelungiri	Inning extra
Puncte	Run-uri
Pauză	Rezultat după al 9-a jumătate-inning

### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

317. Toate vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8  $\frac{1}{2}$  inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct)

318. În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

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

### HANDBAL

(a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți

(b) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...)

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

(d) Repriza 1 – 1 X 2 - Care echipă va câștiga repriza 1?

(e) Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar goluri înscrise în repriza 1

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

(g) Repriza 1 - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

(h) Cine va înscrie al X-lea punct?

i.X în 10, 15, 20, 25, ...

- ii. Care echipă va înscrie al X-lea gol din meci?
- iii. Dacă un meci se termină înainte înscrierii unui al X-lea gol, atunci pariul va fi considerat nul.
  - (i) Care echipă va câștiga cursa către X puncte?
    - i. X în 10, 20, 30, 40, ...
    - ii. Care echipă va depăși prima X goluri (ex: scor curent 20-19, apoi gazdele câștigă cursa către 20 goluri)
    - iii. Dacă un meci se termină înainte ca o echipă să ajungă la X goluri, atunci pariul va fi considerat nul.
  - (j) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
  - (k) Repriza 1 - Impar/Par - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
  - (l) Câștig la diferență - Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă (ex: HT câștig la >10, 9-5, 4-1, 0, AT câștig la 1-4, 5-10, >10)
  - (m) Repriza 2 – handicap asiatic – Echipa gazdă începe repriza 2 cu un număr de goluri în avantaj sau dezavantaj.
  - (n) Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la finalul timpului regulamentar.
  - (o) Pauză - șansă dublă (1X - 12 - X2) - Rezultatul la pauză.
  - (p) Egal pariul nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
  - (q) Repriza 1 - egal pariul nul – Care echipă va câștiga prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
  - (r) Total interval – Câte goluri se vor înscrie în meci?
  - (s) Repriza 1 – total interval – Câte goluri se vor înscrie în prima repriză?
  - (t) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
  - (u) Repriza 1 – total gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prima repriză?
  - (v) Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
  - (w) Repriza 1 – total oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține goluri decât totalul, în prima repriză?
  - (x) Total interval Gazde - Câte goluri va înscrie echipa gazdă în meci?
  - (y) Repriza 1 - total interval gazde - Câte goluri va înscrie echipa gazdă în prima repriză?
  - (z) Total interval Oaspeți - Câte goluri va înscrie echipa oaspete în meci?
  - (aa) Repriza 1 - total interval oaspeți - Câte goluri va înscrie echipa oaspete în prima repriză?
  - (bb) Rezultat final și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic Peste/Sub. Care echipă va câștiga și câte goluri se vor înscrie în meci?
  - (cc) Repriza 1 - Rezultat și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic Peste/Sub. Care echipă va câștiga și câte goluri se vor înscrie în prima repriză?
  - (dd) Repriza cu cele mai multe goluri – În care repriză se vor înscrie cele mai multe goluri?

- (ee) Repriza cu cele mai multe goluri gazde – În care repriză va înscrie echipa gazdă cele mai multe goluri?
- (ff) Repriza cu cele mai multe goluri oaspeți – În care repriză va înscrie echipa oaspete cele mai multe goluri?
- (gg) Pauză/final – Care echipă va conduce la pauză și care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar?
- (hh) Echipa cu cele mai multe goluri în oricare repriză – Care echipă va înscrie cele mai multe goluri în oricare repriză?
- (ii) Care echipă câștigă meciul, incl. prel și lovituri de departajare? – Echipa care va câștiga meciul, inclusiv după prelungiri și lovituri de departajare?
- (jj) Handicap asiatic (doar prel!) – Echipa gazdă începe prelungirile cu un număr de goluri în avantaj sau dezavantaj.
- (kk) Total (doar prel!) – Se vor înscrie în prelungiri mai multe sau mai puține goluri decât totalul?

### **IMPORTANT**

320. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.

321. Dacă se trece la lovituri din 7 metri; tipurile de pariuri "Cine înscrie al X-lea punct?" și "Care echipă va ajunge prima la X puncte?" vor deveni invalide.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

322. Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

323. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

### **VOLEI**

- (a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți
- (b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți
- (c) Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?  
i.X în 5, 10, 15, 20  
ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?
- (f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?  
i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...  
ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?



- iii. Dacă un set se termină înainte înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3
  - (h) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5
  - (i) Total - Peste; Sub
  - (j) Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
  - (k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X
  - (l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 5)
  - (m) Rezultat final (în seturi – cel mai bun din 7) – Scor final corect în seturi
  - (n) Număr de seturi (cel mai bun din 7) – Număr exact de seturi jucate.
  - (o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 7) - Câte seturi rămân nedecise când prima echipă ajunge la 25 de puncte (sau 15 puncte în setul 7).

### IMPORTANT

325. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
326. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

327. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule.
328. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
329. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

### VOLEI DE PLAJĂ

- (a) 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți
  - (b) Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți
  - (c) Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
  - (d) Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
  - (e) Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte?
    - i. X în 5, 10, 15, 20
    - ii. Care echipă va ajunge prima la X puncte?
  - (f) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?
    - i. X în 5, 10, 15, 20, 25, ...
    - ii. Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
- iii. Dacă un set se termină înainte înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.

- (g) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- (h) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- (i) Total - Peste; Sub
- (j) Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (k) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (l) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3)

### **IMPORTANT**

- 330. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- 331. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

- 332. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule.
- 333. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 334. Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- 335. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

### **FUTSAL**

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- (c) Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- (d) Asiatic total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00)
- (e) Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)
- (f) Egal pariul primește cota 1
- i. Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- ii. Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
- (g) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas
- (h) Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)
- (i) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (j) Goluri gazde
- i. Câte goluri va înscrie echipa gazdă
- ii. 0, 1, 2, 3+
- (k) Goluri oaspeți
- i. Câte goluri va înscrie echipa oaspete
- ii. 0, 1, 2, 3+
- (l) Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)

- (m) Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- (n) Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa
- (o) Repriza 1 – 1 X 2
- i. Care echipă va câștiga prima repriză?
- ii. Rezultat la pauză 1-X-2
- (p) Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză
- (q) Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)
- (r) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)
- (s) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?
- (t) Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
- (u) Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex
- (v) Cine câștigă la loviturile de departajare? - Care echipă va câștiga la loviturile de departajare?

### **IMPORTANT**

336. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
337. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

338. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
339. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
340. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
341. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.
342. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitură de start, pariul va fi nul.
343. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **BADMINTON**

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Care jucător va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Care jucător va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri handicap asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Setul X - Cine va câștiga cursa către X puncte?  
i.X în 5, 10, 15, 20  
ii.Care echipă va ajunge prima la X puncte?
- (g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?  
i.X în 5, 10, 15, 20, 25, ...  
ii.Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
- iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se va considera nul.
- (h) Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21
- (i) Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- (j) Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- (k) Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (l) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

### IMPORTANT

344. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

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

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

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

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

349. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte

### RUGBY

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (e) Handicap Asiatic - Doar \*.5
- (f) Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (g) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)
- (h) Total - Doar x.5
- (i) Total Diferență - (<28; 28-34; 35-41; 42-48; 49-55; 56-62; >62)

- (j) Total oaspeți - Doar x.5
- (k) Impar/Par - Impar; Par
- (l) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (m) Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (n) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (o) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (p) Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar \*.5
- (q) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- (r) Repriza 1 - Total - Doar x.5
- (s) Repriza 1 - Total Diferență - (<7; 7-13; 14-20; 21-27; 28-34; 35-41; >41)
- (t) Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- (u) Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- (v) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par
- (w) Total Gazde – Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (x) Pauză – total interval – În care interval se încadrează numărul total de puncte care se vor înscrie în prima repriză?
- (y) Handicap – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la finalul timpului regulamentar?
- (z) Prima repriză - Handicap – Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului la pauză?
- (aa) Încercări – Cine va avea mai multe încercări în meci?
- (bb) Handicap încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului?
- (cc) Prima repriză - Încercări – Cine va avea mai multe încercări în prima repriză?
- (dd) Prima repriză - Handicap încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză după aplicarea handicapului?
- (ee) Încercări egal pariu nul – Cine va avea mai multe încercări în meci? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (ff) Handicap asiatic încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului?
- (gg) Total Încercări – Vor fi mai multe sau mai puține încercări decât totalul?
- (hh) Prima repriză – Încercări egal pariu nul – Cine va avea mai multe încercări în prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (ii) Prima repriză – Handicap asiatic încercări - Cine va avea mai multe încercări în meci după aplicarea handicapului în prima repriză?
- (jj) Prima repriză - Total Încercări – Vor fi mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (kk) Șansă dublă Încercări – Cine va avea mai multe încercări în meci: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (ll) Total Încercări echipa 1 – Va avea echipa 1 mai multe sau mai puține încercări decât totalul?

- (mm) Total Încercări echipa 2 – Va avea echipa 2 mai multe sau mai puține încercări decât totalul?
- (nn) Impar/Par Încercări – Număr impar/par de încercări la finalul timpului regulamentar.
- (oo) Prima repriză – Șansă dublă Încercări - Cine va avea mai multe încercări în prima repriză: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (pp) Prima repriză – Total Încercări echipa 1 – Va avea echipa 1 mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (qq) Prima repriză – Total Încercări echipa 2 – Va avea echipa 2 mai multe sau mai puține încercări decât totalul, în prima repriză?
- (rr) Prima repriză – Impar/Par Încercări – Număr impar/par de încercări în prima repriză.
- (ss) Prima repriză – prima echipă la x puncte – Care echipă va va înscrie prima X puncte în prima repriză?
- (tt) Următoarea înscriere – Prin ce metodă se vor înscrie următoarele puncte?
- (uu) Prima echipă la x puncte – Care echipă va înscrie prima X puncte?

### **IMPORTANT**

- 350. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.
- 351. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- 352. 80 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

- 353. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 354. Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 355. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 356. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.
- 357. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **DARTS**

- (a) 1 X 2 - Cine va câștiga meciul (1-X-2) Jucătorul 1, egal, Jucătorul 2
- (b) Handicap set - Handicap European pentru set (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2

- (c) Să câștige restul setului X - Cine va câștiga mai multe leg-uri rămase din setul X?
- (d) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (e) Cine va câștiga setul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (f) Handicap leg asiatic pentru setul X - Handicap leg asiatic pentru setul X (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (g) Cine va câștiga leg-ul X din setul X - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (h) Handicap set asiatic - Handicap asiatic pentru set (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jucătorul 1 - Jucătorul 2
- (i) Scor corect în seturi - Scor corect în seturi (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (j) Scor corect leg-uri în set - Scor corect în leg-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (k) Total leg-uri pentru setul X - Se iau în considerare doar leg-uri în setul X
- (l) Total seturi - Doar totaluri x.5
- (m) Handicap asiatic leg – Cine va câștiga după aplicarea handicapului în leg?
- (n) Total leg-uri în meci – Vor fi mai multe sau mai puține leg-uri decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (o) Impar/Par seturi în meci – Va fi un număr impar sau par de seturi în meci?
- (p) Impar/Par leg-uri în setul X – Va fi un număr impar sau par de leg-uri în setul X?
- (q) Scor de checkout 40+ în leg X seturile 1-13 - Care va fi scorul de checkout în leg-ul X din setul Y?
- (r) Total darts în leg X seturile 1-13 – Vor fi în leg-ul X din setul Y mai multe sau mai puține dart-uri decât totalul?
- (s) Culoarea de checkout în leg X seturile 1-13 - Care va fi culoarea de checkout în leg-ul X din setul Y?
- (t) Cele mai multe 180-uri – Cine va înscrie cele mai multe 180-uri în meci?
- (u) Cele mai multe 180-uri seturile 1-13 – Cine va înscrie cele mai multe 180-uri în setul X?
- (v) Total 180-uri – Vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (w) Total 180-uri jucătorul 1 – Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (x) Total 180-uri jucătorul 2 – Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul?
- (y) Total 180-uri seturile 1-13 – Vor fi mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (z) Total 180-uri jucătorul 1 seturile 1-13 – Va avea jucătorul 1 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (aa) Total 180-uri jucătorul 2 seturile 1-13 – Va avea jucătorul 2 mai multe sau mai puține 180-uri decât totalul, în setul X?
- (bb) Oricare jucător să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie vreun jucător un 180 în leg X din setul Y?
- (cc) Jucătorul 1 să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie jucătorul 1 un 180 în leg X din setul Y?

- (dd) Jucătorul 2 să înscrie un 180 în leg X seturile 1-13 - Va înscrie jucătorul 2 un 180 în leg X din setul Y?
- (ee) Jucătorul cu cel mai bun scor la prima vizită în leg X seturile 1-13 – Care jucător va avea cel mai bun scor la prima vizită în leg X din setul Y?
- (ff) Total puncte la prima vizită în leg X seturile 1-13 – Vor fi mai multe sau mai puține puncte la prima vizită în leg X din setul Y?

### **IMPORTANT**

358. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

- 359. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 360. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 361. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
- 362. Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

### **SNOOKER**

- (a) Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (b) Cine va câștiga frame-ul x? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (c) Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- (d) Total frame-uri - peste; sub
- (e) Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1 , Jucătorul 2
- (f) Scor corect - Scor corect în frame-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)
- (g) Liderul după [x] frame-uri – Care jucător va conduce după jucarea frame-ului X?
- (h) Frame-ul X – jucătorul care va introduce prima bilă - Care jucător va introduce prima bilă în frame-ul X?
- (i) Frame-ul X – jucătorul care va introduce ultima bilă - Care jucător va introduce ultima bilă în frame-ul X?
- (j) Frame-ul X – primul la 30 - Care jucător va ajunge primul la 30 de puncte în frame-ul X?
- (k) Frame-ul X – jucătorul cu cel mai mare break - Care jucător va avea cel mai mare break în frame-ul X?
- (l) Frame-ul X –handicap asiatic puncte - Care jucător va câștiga după aplicarea handicapului la scorul frame-ului X?
- (m) Primul la [x] frame-uri - Care jucător va ajunge primul la X frame-uri?
- (n) Frame-ul X – prima culoare introdusă – Care va fi prima culoare introdusă în frame-ul X?
- (o) Frame-ul X – ultimele puncte înscrise - Care va fi ultima culoare introdusă în frame-ul X?
- (p) Frame-ul X – impar/par puncte – Număr impar sau par de puncte în frame-ul X.



- (q) Frame-ul X – va fi un fault – Va fi un fault în frame-ul X?
- (r) Frame-ul X – orice jucător break 50+ - Oricare jucător să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (s) Frame-ul X – jucătorul 1 break 50+ - Jucătorul 1 să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (t) Frame-ul X – jucătorul 2 break 50+ - Jucătorul 2 să reușească un break de 50+ în frame-ul X.
- (u) Frame-ul X – orice jucător break 100+ - Oricare jucător să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (v) Frame-ul X – jucătorul 1 break 100+ - Jucătorul 1 să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (w) Frame-ul X – jucătorul 2 break 100+ - Jucătorul 2 să reușească un break de 100+ în frame-ul X.
- (x) Frame-ul X – cel mai mare break – Intervalul celui mai mare break în frame-ul X.
- (y) Frame-ul X – total puncte [puncte] – Se vor înscrie mai multe sau mai puține puncte decât limita, în frame-ul X?
- (z) Se va trece la frame decisiv – Se va decide meciul cu un frame decisiv?
- (aa) Impar/Par frame-uri - Număr impar sau par de frame-uri jucate.
- (bb) Scor corect după X frame-uri – Care va fi scorul corect după X frame-uri?
- (cc) Oricare jucător să câștige următoarele X frame-uri consecutive - Oricare jucător să câștige următoarele X frame-uri consecutive.

### **IMPORTANT**

363. În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.
364. În cazul unei re poziționări, decidera rămâne valabilă dacă rezultatul a fost determinat înaintea re poziționării.
365. Faulturile și free ball-urile nu se iau în considerare pentru decidera oricărui pariu pe bile colorate
366. În cazul în care un frame este început dar nefinalizat, toate pariurile pe frame-uri vor fi anulate, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

367. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
368. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
369. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **TENIS DE MASĂ**

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri Handicap Asiatic pentru setul X (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- (f) Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?  
i.X în 3, 5, 7, 9  
ii.Care jucător va ajunge primul la X puncte?
- (g) Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?  
i.X în 5, 10, 15, 20  
ii.Care jucător va înscrie al X-lea punct în setul X?  
iii.Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.
- (h) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
- (i) Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 7) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
- (j) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3
- (k) Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 7) - 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4
- (l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5
- (m) Număr de seturi (cel mai bun din 7) - 4, 5, 6 sau 7
- (n) Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- (o) Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

### **IMPORTANT**

370. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

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

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

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

374. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

375. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.

### **RUGBY SEVENS**

- (a) 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (b) Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (c) Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (e) Handicap - Gazde; Egal; Oaspeți
- (f) Handicap Asiatic - Gazde; Oaspeți
- (g) Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)

- (h) Total – Sub; Peste
- (i) Total Gazde – Sub; Peste
- (j) Total Oaspeți – Sub; Peste
- (k) Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștiga și peste)
- (l) Impar/Par - Impar; Par
- (m) Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- (n) Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- (o) Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- (p) Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- (q) Repriza 1 - Handicap – Gazde; Egal; Oaspeti
- (r) Repriza 1 – Handicap Asiatic – Gazde; Oaspeti
- (s) Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14–8; 7–1; 0; -1– -7; -8– -14;<-14)
- (t) Repriza 1 - Total – Sub; Peste
- (u) Repriza 1 - Total gazde – Sub; Peste
- (v) Repriza 1 - Total oaspeți - Sub; Peste
- (w) Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

### **IMPORTANT**

376. Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.

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

378. 14/20 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 14/ 20 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subită.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

379. Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: modificari de scor sau cartonașe rosii, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

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

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

382. Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

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

### **BOWLS**

- (a) Cine va câștiga setul [setNr!] (1X2) - gazde; egalitate; oaspeți
- (b) Handicap [setNr!] - gazde; egalitate; oaspeți
- (c) Care echipa va castiga meciul? – Gazde; Oaspeti
- (d) Handicap asiatic set - Gazde; Oaspeti
- (e) Cine va castiga end [endNR!] in set [set Nr!]? - Gazde; Oaspeti
- (f) Câștig la diferență pentru set [setNr!] - Gazde; Oaspeti
- (g) Care echipa va castiga cursa catre X puncte?
- (h) Cine va inscrie al X-lea punct?
- (i) Daca un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (j) Handicap asiatic set [setNr!] – Gazde; Oaspeti
- (k) Care echipă câștigă cursa de [puncte] pe set [setNR!] – Gazde; Oaspeti
- (l) Ce echipa marcheaza [punct], din set [setNR!] – Gazde; Oaspeti
- (m) Total seturi – Sub; Peste
- (n) Scor corect - doar rezultatele posibile se vor activa
- (o) Total Gazde in set [setNr!] - Sub; Peste
- (p) Total Oaspeti in set [setNr!] - Sub; Peste
- (q) Număr exact de puncte în end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – 0; 1; 2; 3; 4
- (r) Par/ Impar in end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Par; Impar
- (s) Total pentru end-ul [endNr!] din setul [setNr!] – Sub; Peste
- (t) Total pentru setul [setNr!] – Sub; Peste
- (u) Egal pariul nul setul [n] – Care jucător va câștiga setul? În cazul în care este egalitate, pariul se rambursează

### **IMPORTANT**

384. În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera nule.
385. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

386. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
387. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
388. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

### **SQUASH**

- (a) Total - Peste; Sub
- (b) Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- (c) Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- (d) Handicap Asiatic - Gazdă; Oaspete

- (e) Handicap Asiatic pentru setul X - Gazdă; Oaspete
- (f) Cine va câștiga cursa către X puncte in setul X? - Gazdă; Oaspete
- (g) Cine va marca punctul X in setul X? - Gazdă; Oaspete
- (h) Dacă un meci se termina inainte ca o echipa sa ajunga la al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- (i) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 3) – 2:0; 2:1; 1:2; 0:2
- (j) Rezultatul final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0; 3:1; 3:2; 2:3; 1:3; 0:3
- (k) Număr de seturi (cel mai bun din 3) – 2; 3
- (l) Număr de seturi (cel mai bun din 5) – 3; 4; 5
- (m) Total pentru setul X – sub; peste
- (n) Par/ Impar pentru setul X – par; impar
- (o) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 3) – 0; 1; 2; 3
- (p) Câte seturi vor depăși scorul limită? (cel mai bun din 5) – 0; 1; 2; 3; 4; 5

### IMPORTANT

389. În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

- 390. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul.
- 391. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 392. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
- 393. Dacă un jucător se retrage, abandoneaza meciul sau este descalificat, toate pariurile nedecise se vor considera nule.
- 394. Deducerile de puncte oficiale vor fi luate în considerare pentru toate pariurile nedecise. Pentru pariurile care au fost deja decise, nu se vor lua în considerare deducerile de puncte.
- 395. Dacă punctele de penalizare sunt acordate de către arbitru, toate pariurile pe acel meci vor fi valabile

### CRICKET T20 + ODI

- (a) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde; Oaspete
- (b) Total run-uri – Sub; Peste
- (c) Total run-uri echipa gazda – Sub; Peste
- (d) Total run-uri echipa oaspete – Sub; Peste
- (e) Runs echipa gazda i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (f) Runs echipa oaspete i:1; i:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (g) Număr impar/par de runs - impar; par
- (h) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6
- (i) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri - gazde; egalitate; oaspete
- (j) Va fi un superover? - da; nu
- (k) Va fi egalitate? - da; nu

- (l) Care echipă va conduce după x overs? – gazde; egalitate; oaspeti
- (m) Total runs echipa gazdă după x overs - peste; sub
- (n) Total runs echipa oaspete după x overs - peste; sub
- (o) Runs echipa gazdă după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (p) Runs echipa oaspete după x overs - i:1; 1:2; i:3; i:4; i:5; i:6; i:7; i:8; i:9
- (q) Total runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - peste; sub
- (r) Total runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - peste; sub
- (s) Număr impar/par de runs echipa gazdă în over-ul x în x innings - impar; par
- (t) Număr impar/par de runs echipa oaspete în over-ul x în x innings - impar; par
- (u) Total runs echipa gazdă la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (v) Total runs echipa oaspete la aruncarea x din over-ul x în x innings - peste; sub
- (w) Următoarea demitere - prindere; bowled; lbw; run out; stumped și altele
- (x) Următoarea demitere (prindere / scăpare) - prindere; scăpare
- (y) Total runs echipa gazdă la prima demitere - peste; sub
- (z) Total runs echipa oaspete la prima demitere - peste; sub

### **IMPORTANT**

- 396. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over decât dacă este specificat
- 397. Penalty run-urile nu se iau în considerare pentru niciun tip de pariu pe over sau aruncări (tipurile de pariuri pe multiple overs nu se iau în considerare pentru această regulă)
- 398. Twenty 20: trebuie jucate toate over-urile pentru ca tipurile de pariuri nedecise să fie soluționate, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală
- 399. ODIs: trebuie să se fi jucat minimum 90% din toate over-urile alocate pentru innings în momentul în care a fost plasat pariul pentru ca tipurile de pariuri să fie decise, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

- 400. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă, atunci toate tipurile de pariuri devin invalide dacă nu se reia jocul în 48 de ore de la ora de start inițială.
- 401. Dacă meciul este la egalitate și regulile oficiale ale competiției nu determină o câștigătoare; sau dacă regulile competiției determină câștigătoarea prin aruncarea monezii sau tragere la sorți, atunci toate tipurile de pariuri nedecise vor deveni invalide
- 402. În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nedecise pe acest over vor deveni invalide cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la concluzia naturală ex: declarare, echipă all out, etc.
- 403. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **AUSSIE RULES**

- (a) Rezultat final – Care va fi rezultatul la finalul timpului regulamentar? – 1,X,2
- (b) Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la finalul timpului regulamentar: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.

- (c) Egal pariu nul – Care echipă va câștiga la finalul timpului regulamentar? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (d) Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va câștiga restul meciului?
- (e) Handicap Asiatic - Care va fi rezultatul după aplicarea handicapului, la finalul timpului regulamentar?
- (f) Avantajul câștigătoarei – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea?
- (g) Total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, la finalul timpului regulamentar?
- (h) Total interval – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în meci?
- (i) Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (j) Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, la finalul timpului regulamentar?
- (k) Impar/Par – Număr total de puncte impar/par la finalul timpului regulamentar
- (l) Rezultat și totaluri – Combinație de 1X2 și pronostic peste/ sub.
- (m) Pauză – rezultat - Care va fi rezultatul la pauză?
- (n) Pauză - Șansă dublă (1X - 12 - X2) – Rezultatul la pauză: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (o) Egal pariu nul prima repriză – Care echipă va câștiga prima repriză? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (p) Pauză - Cine va câștiga restul? - Care echipă va câștiga restul reprizei?
- (q) Handicap Asiatic prima repriză - Care va fi rezultatul la pauză după aplicarea handicapului?
- (r) Pauză - Avantajul câștigătoarei – Câte puncte va avea avantaj conducătoarea la pauză?
- (s) Pauză - Total - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în prima repriză?
- (t) Repriza 1 - Total interval – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în prima repriză?
- (u) Repriza 1 - Total Gazde - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în prima repriză?
- (v) Repriza 1 - Total Oaspeți - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în prima repriză?
- (w) Impar/Par prima repriză – Număr total de puncte impar/par în prima repriză.
- (x) Cine câștigă sfertul? - Care echipă va câștiga sfertul?
- (y) Șansă dublă sfertul [n] - Rezultatul sfertului n: gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți.
- (z) Egal pariu nul primul sfert – Care echipă va câștiga primul sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (aa) Egal pariu nul al doilea sfert – Care echipă va câștiga al doilea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (bb) Egal pariu nul al treilea sfert – Care echipă va câștiga al treilea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.

- (cc) Egal pariu nul al patrulea sfert – Care echipă va câștiga al patrulea sfert? În caz de egalitate, pariul se rambursează.
- (dd) Cine va câștiga restul sfertului [n]? - Care echipă va câștiga restul sfertului n?
- (ee) Handicap Asiatic primul sfert - Care va fi rezultatul primului sfert după aplicarea handicapului?
- (ff) Handicap Asiatic al doilea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 2-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (gg) Handicap Asiatic al treilea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 3-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (hh) Handicap Asiatic al patrulea sfert - Care va fi rezultatul celui de al 4-lea sfert după aplicarea handicapului?
- (ii) Avantajul câștigătoarei sfertului [n] – Câte puncte va avea avantaj câștigătoarea sfertului n?
- (jj) Total primul sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în primul sfert?
- (kk) Total al doilea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al doilea sfert?
- (ll) Total al treilea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al treilea sfert?
- (mm) Total al patrulea sfert - Se vor înscrie mai multe sau mai puține goluri/puncte decât limita, în al al patrulea sfert?
- (nn) Total interval sfertul [n] – Care interval arată câte puncte se vor înscrie în sfertul n?
- (oo) Total Gazde [total] în sfertul [n] - Va înscrie echipa gazdă mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în sfertul n?
- (pp) Total Oaspeți [total] în sfertul [n] - Va înscrie echipa oaspete mai multe sau mai puține puncte decât totalul, în sfertul n?
- (qq) Impar/Par primul sfert – Număr total de puncte impar/par în primul sfert.
- (rr) Impar/Par al doilea sfert – Număr total de puncte impar/par în al doilea sfert.
- (ss) Impar/Par al treilea sfert – Număr total de puncte impar/par în al treilea sfert.
- (tt) Impar/Par al patrulea sfert – Număr total de puncte impar/par în al patrulea sfert.

### **IMPORTANT**

404. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada over-time decât dacă este specificat.

405. Dacă un meci este întrerupt și continuat în mai puțin de 48 de ore de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri rămân valabile și vor fi validate conform rezultatului final. Toate pariurile nedecise devin nule și vor primi cotă 1.

406. În cazul schimbării locului de desfășurare a evenimentului, pariul este nul și se va acorda cota 1 tuturor tipurilor de pariuri.

407. Rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. Timpul regulamentar de joc este de 80 de minute. Reprizele adiționale de prelungiri nu sunt luate în considerare.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**



408. Dacă sunt oferite cote unui eveniment a cărui oră de desfășurare este gresită (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.
409. Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să înceapă sau dacă este întrerupt și nu se reia în 48 de ore de la ora de start inițială, atunci toate tipurile de pariuri primesc cotă 1.
410. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.