

## **Regulament de funcționare pentru pariurile în cotă fixă**

### **Capitolul I Dispoziții generale.**

**Art. 1.** ORGANIZATORUL este S.C. GIOLAND SPORT S.R.L., persoană juridică de drept roman, cu sediul social în Năvodari, Str. Constantei, (tronson B, spatiu comercial, sala nr. 1, camera nr.2) bloc C2, etaj parter, Județul Constanța (denumită în continuare: "Organizator").

**Art. 2.** Prezentul regulament guvernează toate tipurile de pariuri propuse de către Organizator și aprobate de către Comitetul de Autorizare a Jocurilor de Noroc din cadrul Oficiului. Regulamentul va intra în vigoare începând cu data obținerii avizului Comitet de Autorizare a Jocurilor de Noroc. Prin grija Organizatorului prezentul regulament va fi afișat într-un loc vizibil în toate agențiile de pariuri aparținând S.C. GIOLAND SPORT S.R.L . Toți clienții, în toate agențiile vor avea dreptul și posibilitatea de a studia Regulamentul de funcționare pentru pariurile în cotă fixă. Prin efectuarea unui pariu se consideră în mod absolut că toți clienții cunosc, au înțeles și vor accepta Regulamentul GIOLAND SPORT , astfel neputând invoca necunoașterea acestuia.

**Art. 3.** GIOLAND SPORT își rezervă dreptul de a face modificări în prezentul regulament ce vor fi supuse aprobării Comitetul de Autorizare a Jocurilor de Noroc. Clienții trebuie să revizuiască, așadar, normele la intervale regulate pentru a ramâne la curent cu orice modificare.

**Art. 4.** Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor prezentului Regulament nu conferă clienților care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în Regulament (ex.: dreptul la restituirea Mizei întrucât Clientul pretinde că, din eroare, a crezut că pariul are un alt obiect; dreptul la câștig întrucât în opinia Clientului, dar contrar Regulamentului, un pariu este câștigător etc.). De asemenea, Organizatorul nu răspunde pentru confuziile și neînțelegerile cauzate de necunoașterea de către Clienți a regulilor oficiale specifice unui Eveniment pe care aceștia au pariat.

### **Capitolul II**

#### **Termeni și condiții la efectuarea pariurilor.**

**Art. 5.** a) Pariurile in cota fixa reprezinta activitatea comerciala organizata si exploatata prin intermediul mijloacelor de joc situate pe teritoriul Romaniei, care nu se transmit sau se realizează prin

intermediul oricărui sistem de comunicații, care presupun, pentru participant, indicarea corectă a rezultatului unor evenimente viitoare sau care sunt generate în mod aleatoriu de un sistem informatic independent, organizatorul fiind cel care stabilește pe baza criteriilor proprii și aduce la cunoștința participanților cotele de multiplicare a mizei în cazul în care variantele jucate sunt declarate castigatoare. Pariurile pot fi efectuate pe teritoriul României, doar la punctele de lucru înregistrate ale Organizatorului.

- b) „Pariul” este jocul în care clientul indică rezultatul unui eveniment, sau al unui eveniment în cadrul unui eveniment. Clientul poate alege suma de bani, "Miza" pe care o pariază, atâta timp cât aceasta se încadrează în minimum și maximum impus de GIOLAND SPORT . Pariul va fi plasat la cotele afișate de către Organizator. Clientul poate alege câte pariuri diferite vrea într-o singură tranzacție. Prin efectuarea unui pariu clientul acceptă normele de pariere prevăzute de Organizator în Regulament.
- c) Accesul minorilor în agenți este strict interzis. Clientul este persoana fizică majoră (care a împlinit 18 ani) care a efectuat un pariu, fapt dovedit exclusiv de deținerea biletului de pariere. Înainte de tipărirea biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator.
- d) Suma pe care un client o plătește către Organizator este formată din Miza și taxele de administrare.
- e) Fiecare opțiune de pariu va avea Cota stabilită de Organizator.
- f) Toate pariurile declarate nule, în conformitate cu prezentul Regulament, indiferent de tipul de pariu, vor fi stabilite la cota 1.00 .Pentru pariurile cu mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se la Cota de 1.00 doar acea selecție declarată nulă. Clientului i se va înapoia miza.
- g) Când un jucător sau o echipă participă la începutul unui joc, dar nu până la final, toate pariurile în favoarea acelui jucător/ echipe vor fi considerate pierzătoare, cu excepția meciurilor care se încheie neconcludent înainte de încheierea prematură a jocului. Toate pariurile care nu s-au finalizat vor fi considerate nule. Regulile specifice fiecărui joc pot stabili altceva, dar acest lucru va fi specificat în mod clar. Pariurile vor fi acceptate, în general, până la ora oficială de start a unui eveniment, excepție cazul în care se specifică altfel. Ora oficială de început este cea stabilită de organismul de control pentru evenimentul în cauză. În cazul în care un meci începe înainte de ora stabilită și declarată, atunci toate pariurile puse după începutul real vor fi declarate nule și stabilite la cota de 1.00 în cazul unui pariu cu mai multe selecții pe bilet, selecția începută înainte ca pariul să fie efectuat va deveni nulă și va căpăta cota 1.00

- h) În unele cazuri (dacă se specifica astfel), acceptarea pariului este posibilă după ora de începere a evenimentului, dar înainte de inițierea obiectului pariului. Într-un astfel de caz, regula anunțată anterior se aplică prin înlocuirea expresiei "ora de începere a evenimentului" cu "inițierea obiectului pariului".
- i) Un client are posibilitatea de a anula un pariu în următoarele 10 minute de la efectuarea pariului sau până la începerea (cronologică) a primei componente din acest pariu, oricare dintre ele având loc primul. Pentru anumite tipuri de pariuri, de exemplu, pariuri live, pariuri curse caini Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta anularea Biletelor. În acest sens, Clienții trebuie să fie informați prin documente afișate vizibil în agențiile GIOLAND SPORT .
- j) Evenimentele pentru care GIOLAND SPORT oferă oportunități de pariere, nu trebuie să fie în nici un fel supuse unei posibile influențe, nici din partea clienților, nici din partea operatorului. În cazul în care o astfel de activitate este suspectată, atunci toate pariurile vor fi anulate până se va emite un raport de către organismul de reglementare din cadrul societății organizatoare.
- k) Toate pariurile acceptate vor fi înregistrate atât într-o arhivă principală și, din motive de securitate, într-o arhivă secundară numită " arhivă de rezervă ".
- l) GIOLAND SPORT nu își asumă nici o răspundere pentru orice daune sau pierderi care rezultă din documentele afișate în agenții sau cauzate de exactitatea sau inexactitatea acestora. Este responsabilitatea clienților de a verifica acuratețea acestor informații. Toate pariurile rămân valabile pentru cele efectuate până la ora începerii efective pentru evenimentele în cauză.
- m) În caz de erori de tipar, 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, chiar dacă erorile sunt descoperite după sfârșitul Evenimentului.
- n) Orice reclamație în legătură cu un pariu va fi soluționată în agenția de pariuri GIOLAND SPORT unde a fost efectuat pariul. Dacă reclamația nu este soluționată, ea va fi adusă la cunoștința GIOLAND SPORT prin e-mail la adresa: [sbcsecretariat@yahoo.ro](mailto:sbcsecretariat@yahoo.ro) sau în scris la adresa: Năvodari, Str. Constantei, (tronson B, spatiu comercial, sala nr. 1, camera nr.2) bloc C2, etaj parter, Județul Constanța. Orice reclamație va primi răspuns în termen de 14 zile de la primire.

## **Art. 6. Descrierea Biletului de pariu**

- a) Biletul care confirmă pariul va conține: datele de identificare ale Organizatorului, codul punctului de lucru, codul biletului, ora și data emiterii, Miza,taxa de administrare, suma totală care trebuie plătită de către Client, numărul și tipul de evenimente, evenimentul în sine, data și ora limită pentru ca pariul să fie efectuat, cotele pentru fiecare eveniment, Cota finală, și câștigul potențial (în cazul în care această informație este posibil să se calculeze - aceasta se aplică atât pentru Cota finală cât și pentru câștigul potențial).
- b) Este responsabilitatea clientului să verifice toate detaliile de pe bilet, și să informeze GIOLAND SPORT în cazul în care există informații eronate. Biletul poate fi schimbat doar înainte ca primul eveniment din pariu să înceapă (biletul este anulat și emis din nou), dar nu mai târziu de 10 min de la efectuarea biletului inițial.

## **Art. 7. Oferta de pariuri**

- a) GIOLAND SPORT va accepta pariuri pentru evenimente din următoarele sporturi : fotbal, baschet, handbal, hochei, tenis, formula 1, golf, box, arte marțiale mixte și alte arte marțiale, atletism, Jocurile Olimpice, curse câini, ciclism, baseball, rugby, fotbal american, curse de mașini și motociclete, volei, fotbal pe plajă, volei pe plajă, sporturi de iarnă, cricket, darts, snooker, futsal, floorball, polo și tenis de masă.
- b) GIOLAND SPORT va oferi, de asemenea, pariuri ce nu sunt legate de evenimente sportive, cum ar fi (dar nu limitat la): Oscar și alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri și emisiuni TV de muzică, reality shows TV, loterii internaționale, politică, financiare. Organizatorul poate adăuga alte evenimente care nu sunt pe listă și care vor fi, de asemenea, supuse normelor generale. GIOLAND SPORT, însă, nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA. În ceea ce privește loteriile internaționale, GIOLAND SPORT poate oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor ce vor avea loc în cadrul extragerilor. De ex: pariuri asupra numărului de numere pare și impare extrase.
- c) GIOLAND SPORT poate defini ce oportunități de pariuri sunt disponibile ca opțiuni simple și care pot fi incluse în opțiuni multiple. Acest lucru va varia de la sport la sport, de la ligă la ligă, de la caz la caz, și va fi afișat în agenții la loc vizibil. GIOLAND SPORT are dreptul, în orice

moment, de a schimba condițiile în care pariurile sunt acceptate. Pariurile acceptate înainte de această schimbare vor rămâne valabile.

- d) GIOLAND SPORT poate să precizeze numărul maxim de componente pe fiecare pariu simplu. Acest lucru va fi afișat în toate agențiile de pariuri la loc vizibil.
- e) GIOLAND SPORT poate restrânge numărul de componente pe pariuri din aceeași ligă sau grup de jocuri. Detaliile vor fi disponibile în agențiile de pariuri la loc vizibil.
- f) Oferta de pariuri va fi afișată în agențiile de pariuri cel mai curând posibil.
- g) Cotele se pot modifica în orice moment, iar Clientului i se vor aduce la cunoștință orice modificări în momentul introducerii pariului, dacă nu a fost deja notificat prin sistemul de pe ecran sau documentele tipărite în agenție.
- h) Nu sunt acceptate pariuri multiple în cazul în care rezultatul unei părți din pariu contribuie la rezultatul unei alte părți, lucru cunoscut ca inter-dependență. În cazul în care astfel de pariuri sunt acceptate din greșeală, GIOLAND SPORT își rezervă dreptul de a declara nul întregul pariu multiplu și fondurile vor fi returnate clientului.
- i) În cazul în care un eveniment este anulat sau amânat de la data programată, și nu este oficial programat să fie rejucat sau efectuat în termen de 48 ore de la momentul inițial programat, toate pariurile pe acest caz, vor fi anulate și stabilite la cota de 1.00, cu excepția cazului în care există o regulă diferită a sportului respectiv (de exemplu, tenis, golf și sporturi de iarnă).
- j) În cazul în care evenimentul este reprogramat în termen de 48 de ore de la data original stabilită, toate pariurile vor rămâne valabile.
- k) GIOLAND SPORT este de acord să urmeze metode europene de listare a echipelor: echipa care joaca acasă este prima echipă, iar echipa care joacă în deplasare este a doua echipă.
- l) GIOLAND SPORT face toate eforturile pentru a afișa locul de desfășurare a evenimentelor, dar nu își asumă responsabilitatea pentru orice locații neutre care nu sunt enumerate ca atare, sau imposibilitatea de a lista în mod corect locația evenimentelor.
- m) În cazul unei schimbări a locului de desfășurare, care nu a fost publicată sau adusă la cunoștința Organizatorilor și pariurile au fost acceptate pe baza cotelor emise, pariurile vor rămâne valabile, cu condiția ca locul de desfășurare să nu se fi mutat la sediul adversarului (dacă este cazul), iar în acest caz selecțiile pentru acel eveniment vor fi considerate nule și stabilite la cota 1.00 pariurile multiple afectate vor fi recalulate cu componentele respective stabilite la cota 1.00 în cazul în care ambele echipe au același loc de origine, toate pariurile vor fi valabile. În cazul în care un

concurrent / o echipă se retrage sau nu se prezintă la un meci, iar meciul nu începe, toate pariurile vor fi anulate și stabilite la cota 1.00 În cazul în care un participant / numele echipei, nu încap în întregime pe o listă de meci sau în sistemul de pariuri, atunci clientul ar trebui să fie conștient de faptul că abrevierile vor fi folosite, dar aceste abrevierile nu pot fi utilizate ca motiv pentru a contesta pariurile. O eventuală greșeală trebuie să afecteze în mod semnificativ percepția meciului pentru ca o reclamație să fie luată în considerare.

#### **Art. 8. Validarea pariurilor**

- a) Pentru scopul parierii, fiecare eveniment, cu excepția cazului în care se specifică altfel, trebuie să se desfășoare pe perioada stabilită sau toate pariurile vor fi anulate și stabilite la cota de 1.00 componentele afectate în pariuri multiple vor fi, de asemenea, stabilite la cota de 1.00 totuși dacă un pariu pe un anumit eveniment a ajuns la final înainte de încheierea prematură a acestuia, atunci pariurile rămân valabile.
- b) Regulile pe care GIOLAND SPORT le respectă în declararea unui rezultat final pentru evenimente sunt explicate pentru fiecare sport în secțiunea individuală de reguli pentru sport. În cazul în care nu sunt declarate, rezultatele vor fi colectate de la informațiile furnizate de către organismul de conducere al sportului sau evenimentului.

#### **Art. 9. Sistemul de verificare și omologare**

- a) Rezultatele Evenimentelor sunt certificate prin preluarea acestora din informațiile oficiale oferite de către organizatorii Evenimentelor respective și introducerea acestora în sistemul de pariere.
- b) Rezultatele Evenimentelor sunt apoi omologate de către Comisia de Certificare a Rezultatelor a Organizatorului și rezultatele astfel certificate vor fi introduse în sistem. Validarea biletelor se face automat de către sistemul de pariuri. Ulterior, rezultatele Evenimentelor vor fi afișate la punctele de lucru ale Organizatorului, iar câștigurile pot fi apoi plătite Clientului. În cazul în care pentru anumite evenimente, Organizatorul nu dispune de un rezultat oficial până în ziua următoare la ora 09:00, din cauza diferentelor de fus orar, omologarea rezultatelor se efectuează în maxim 48 de ore de la data anunțării rezultatelor oficiale.

c) GIOLAND SPORT își rezervă dreptul de a corecta câștigurile pe pariurile în care rezultatul a fost incorect introdus. Orice reclamație este luată în considerare doar prin prezentarea biletului acceptat.

d) În caz de egalitate pentru pariurile în care aceasta opțiune nu este disponibilă, ele vor fi plătite la valoarea nominală a biletului împărțit la numărul de concurenți aflați la egalitate. Într-un eveniment pentru care orice variantă de pariu este disponibilă, locurile cu egalitate vor fi plătite astfel: valoarea nominală a biletului este înmulțită cu numărul de locuri rămase disponibile și împărțit la numărul de concurenți aflați la egalitate. În absența informațiilor oficiale, pariurile vor fi decise în funcție de rezultatele transmise de paginile oficiale ale cluburilor și de rezultatele confirmate în cadrul industriei de pariuri sportive.

#### **Art. 10. Limitele pariurilor/ Limite de câștig și regulament de plată**

a) Miza minimă pentru un bilet este de 1 RON.

b) La fiecare pariu acceptat, Organizatorul va percepe o taxă reprezentând 5% din Miză (taxa de administrare). Această taxă nu va fi considerată ca făcând parte din Miză, dar împreună cu Miza constituie taxa de participare la joc. În conformitate cu OUG 92/2014 **incepand cu 13 februarie 2015** cota de impunere pentru veniturile din jocuri de noroc prevazute la alineatul (7) este de **1% pentru sumele de pana la echivalentul a 66.750 lei, inclusiv; 667,5 + 16% pentru sumele cuprinse intre 66.750 - 445.000 lei si 61.187,6 + 25% pentru sumele care depasesc echivalentul a 445.000 lei.** Organizatorul de jocuri de noroc prevazute la alineatul (7) are obligativitatea de a pastra o evidenta nominala a persoanelor fizice care au obtinut venituri din jocuri de noroc mai mari de 15.000 euro si a le declara organului fiscal competent, pana la 25 mai inclusiv a anului urmator, celui de realizare a venitului.

c) Fără a aduce atingere oricărei alte norme, suma maximă pe care orice client o poate câștiga de la un singur pariu sau pentru un bilet este de 100.000 RON. Informația privind câștigul minim și maxim va fi disponibilă clienților în toate agențiile la loc vizibil. În cazul în care câștigul eventual matematic calculat al unui bilet depășește câștigul maxim admis, biletul va fi tipărit cu câștigul maxim admis de 100.000 RON. Impozitul se retine prin stopaj la sursa, clientul intrand in posesia castigului net, rezultat din operatiunile descrise mai sus.

- d) Organizatorul își rezervă dreptul de a achita contravaloarea câștigului generat de mai multe bilete / pariuri identice pe durata unei singure zile la valoarea câștigului maxim din prezentul Regulament.
- d) GIOLAND SPORT își rezervă dreptul de a refuza sau de a limita orice pariu pe care un client dorește să îl efectueze. Nici un pariu nu este valabil până când clientul nu primește Biletul.
- e) Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri identice.
- f) Plata câștigului se va face către clientul care prezintă biletul câștigător. Ca regulă, câștigul va fi plătit numai de către agenția în care tranzacția a fost efectuată. Cu toate acestea, Organizatorul își rezervă dreptul de a permite plăți la diferite agenții de pariuri în cazul în care circumstanțele o cer. Un organizator de jocuri de noroc va fi obligat, în termen de maxim 3 zile lucrătoare, în conformitate cu procedura stabilită, în condițiile și regulile aprobate pentru desfășurarea jocurilor de noroc să achite câștigurile și/sau să ofere premiile în natura persoanei fizice care a prezentat jetoane, cupoane, bilete sau alte mijloace pentru a dovedi câștigul, dovezi care sunt prezentate material. De asemenea, în situația în care câștigătorul își exprimă acordul expres, Organizatorul va putea achita câștigul în tranșe, așa cum părțile vor agreea în acel moment. Pentru anumite tipuri de pariuri sau anumite tipuri de evenimente, Organizatorul poate decide să reducă timpul dintre anunțarea rezultatelor oficiale și începutul de plată a câștigului. Jucătorii vor fi informați anterior cu privire la tipurile de Pariuri / Evenimente, pentru care regula de mai sus menționată se aplică, prin postarea unui anunț în cadrul agențiilor la loc vizibil.
- g) Câștigurile până la 20.000 RON vor fi plătite în agenții, iar sumele de peste această valoare vor trebui să fie colectate la sediul principal. Prin efectuarea unui pariu, clientul este de acord ca GIOLAND SPORT să dezvăluie informații asupra biletelor câștigătoare, precum și informații asupra clienților în scopuri promoționale.
- h) Dreptul Jucătorilor la plata câștigurilor expiră în 30 de zile de la data de anunțare a rezultatelor oficiale. Dreptul Jucătorului la plata câștigului este temporar suspendat pentru cazul în care valabilitatea Biletului / Biletelor face obiectul unei anchetei penale sau disciplinare. Rezultatele unor astfel de investigații vor fi afișate în agenții.
- i) În conformitate cu articolul 146 din normele de aplicare a Legii nr. 571/23. 12. 2003 privind Codul Fiscal, la încasarea câștigurilor este necesară prezentarea unui act de identitate, astfel încât operatorul poate să păstreze dovezi cu privire la câștigurile totale ale pariurilor decontate pentru orice jucător de pe orice zi.



j) Datele de identificare personală ale Jucătorilor vor fi colectate și prelucrate de către operator în conformitate cu prevederile legii nr. 677/2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date. Deținerea unui bilet de pariare emis de către Organizator implică acordul jucatorului ca datele sale să fie incluse în baza de date a societății, scopul constituirii acesteia fiind aplicarea prevederilor art. 93 din O. G. 138/2004 pentru modificarea și completarea Legii 571/2003 privind Codul Fiscal. Conform Legii nr. 677/2001, clienții beneficiază de următoarele drepturi:

- i. Informarea persoanei vizate
- ii. Dreptul de acces la date
- iii. Dreptul de intervenție asupra datelor
- iv. Dreptul de opoziție
- v. Dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale
- vi. Dreptul de a se adresa justiției

Pentru exercitarea acestor drepturi, clientul poate adresa o cerere scrisă, datată și semnată către GIOLAND SPORT sau se poate adresa în justiție.

k) Câștigurile vor fi plătite jucatorului în baza prezentării și înaintării biletelor intacte la agenția la care pariul a fost efectuat. În cazul în care biletul este deteriorat, jucătorul are dreptul de a primi plata pentru bilet, după ce Organizatorul a ajuns la o decizie în acest sens. Plată nu mai este posibilă în cazul în care biletul este deteriorat, rupt și numărul și codul de bare de pe bilete sunt ilizibile.

l) Câștigurile rezultate din pariuri acceptate în urma comiterii unei infracțiuni, fraudă la adresa Organizatorului, sau încălcarea prevederilor legale sunt considerate ilegale și nu vor fi plătite.

m) Procentajul câștigurilor din totalul încasărilor brute va fi de minim 60% calculat pe perioada de valabilitate a autorizației.

n) Dacă nu se va atinge nivelul minim de câștiguri prevăzut la art. 10., lit. p), Biletele necâștigătoare vor participa la o acțiune publicitară cu premii, organizată de către Organizator, respectând prevederile legale în vigoare. Organizarea acțiunii publicitare, în condițiile menționate anterior, va fi anunțată clienților prin postarea de informări la punctele de lucru ale Organizatorului.

o) În agenții se va afișa o mențiune referitoare la participarea biletelor necâștigătoare la o campanie publicitară.

### **Art. 11. Interdicții privind activitatea de pariere**

- a) În conformitate cu legislația în materie de jocuri de noroc, persoanele sub 18 ani ,partenerii, acționarii, membrii echipei manageriale și ai corpului de control al organizatorului licențiat de jocuri de noroc, proprietarul sau chiriașul unui local în care se desfășoară jocuri de noroc, angajații operatorului de jocuri de noroc și personalul O.N.J.N., nu pot participa la jocuri de noroc operate în România.“. În acest sens, Organizatorul își rezervă dreptul de a solicita potențialului client actul de identitate.
- b) Orice pariuri efectuate / acceptate cu încălcarea art 11, lit. a) sunt nule de drept și au drept consecință juridică neplata eventualelor câștiguri aferente unor astfel de pariuri.
- c) GIOLAND SPORT are procedurile și tehnologia necesară pentru a detecta fraudă și a o raporta către autorități. Persoanele care încearcă să comită infracțiuni vor fi urmărite penal și tranzacțiile asociate acestora vor fi declarate nule. Dacă există suspiciunea existenței unui bilet fals, câștigul nu va fi plătit până când cazul nu va fi clarificat în favoarea clientului. Dacă GIOLAND SPORT modifică termenii de pariere care nu intră în contradicție cu Regulamentul sau care sunt în favoarea Jucătorului (cote mai bune), atunci GIOLAND SPORT nu trebuie să supună aprobării autorității competente aceste modificări.

## **Capitolul III. Tipuri de pariuri**

### **Art. 12. Precizări normative**

- a) Organizatorul va da jucătorilor ocazia de a paria pe tipuri de pariuri în funcție de diferitele evenimente sportive. GIOLAND SPORT decide care dintre oportunitățile de pariere sunt disponibile ca opțiuni simple și care pot fi incluse în opțiuni multiple. Acest lucru va varia de la sport la sport, de la o ligă la alta, de la un eveniment la altul și informațiile vor fi afișate în agențiile de pariuri la loc vizibil. Dacă nu se specifică altfel pariurile se bazează numai pe rezultatele de la finalul timpului regulamentar de joc.

### **Art. 13. Tipuri de pariuri**

- (1) Pentru evenimente cu 2 rezultate posibile (1 – câștigător gazde, 2 – câștigător oaspeți).
- (2) Pentru evenimente cu 3 rezultate posibile (1,X,2 unde X-reprezintă remiza, egalitate). La acest tip de pariu se încadrează și pariul de tip șansă dublă (1X-unde gazdele nu pierd, 12unde nu există remiza, X2 - unde oaspeții nu pierd).
- (3) Pentru evenimente de tip câștigător sau loc / poziție într-un clasament final al evenimentului respectiv( motorsport, atletism, turnee finale, schi, etc.).
- (4) Pariuri speciale:
  - pariuri pe dueluri fictive (între echipe / competitori angrenate / angrenați în competiții / meciuri diferite);
  - pariuri pe evoluția evenimentului (prima repriză / final meci, primul set / câștigător meci (pentru tenis), pleacă din pole-position / câștigă cursa (pentru motorsport), prima perioadă / final meci, primul sfert / final meci etc;
  - pariuri pe număr de goluri într-un meci sau într-o etapă;
  - pariuri pe scor corect într-un meci;
  - pariuri pe marcator în meci;
  - pariuri pe golgheter la sfârșitul competiției / campionatului;
  - pariuri de tip handicap - pariuri pe evenimente deosebite petrecute în timpul regulamentar (cartonaș roșu, penalty, nr. de cornere în meci, nr. de offside-uri în meci, nr. de cartonașe galbene, lovitura de începere, cum se marchează primul gol, minutul primului gol etc);
  - alte tipuri de pariuri anunțate în oferta de pariere.

### **Art. 14. Pariuri combinate**

- (1) Pariurile combinate reprezintă tipuri de pariuri, care permit pariarea mai multor evenimente pe un singur bilet, în combinație reciprocă, în formă prescurtată, evenimentele pronosticate fiind notate cu majuscule pe biletul pariat.

- (2) Pariurile combinate sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematică a numărului dat de evenimente pariate. Pariorul alege între 2-20 evenimente din oferta (notate cu A, B, C, D, etc.) și specifică să fie combinate câte "n". Calculatorul generează toate combinațiile posibile ca și bilete independente, dar eliberează un singur bilet pe care figurează toate evenimentele alese. Există posibilitatea de a cuprinde în acest pariu și meciuri "fixe" (îngroșate pe bilet) care vor fi conținute pe fiecare combinație.
- (3) Numărul de evenimente pariate în combinații va fi între 2-20 evenimente, iar numărul evenimentelor "fixe" (îngroșate) poate fi oricât în limita celor 30 de evenimente maxim admise pe bilet.
- (4) Miza minimă pentru un bilet combinat este de 0.95 RON (suma minima 1 RON cu toate taxele incluse). Miza minimă pe fiecare combinație nu este stabilită, aceasta se calculează împărțind miza totală plătită de către Jucător la numărul de combinații.
- (5) Câștigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 100.000 RON (vezi art.10, lit.d)).
- (6) Includerea unor evenimente de pariu în pariurile combinate, intra în competența organizatorului.
- (7) Organizatorul își rezervă dreptul de a limita introducerea unor evenimente de pariuri în pariurile combinate.
- (8) Câștigurile se achită abia după publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor de pariu, incluse în pariurile combinate.

#### **Art. 15. Pariurile multisistem**

- (1) Biletul multisistem (dublu plătit) reprezintă posibilitatea oferită jucătorului de a paria până la maxim 3 tipuri de pariu din cadrul aceleiași cod pe același bilet.
- (2) Biletul multisistem reprezintă de fapt o suma de bilete simple.
- (3) Miza minimă pentru un bilet multisistem este de 0.95 RON (suma minima 1 RON cu toate taxele incluse). Miza minima pe fiecare bilet care face parte din suma de bilete simple nu este stabilită, această miză pe fiecare bilet se calculează împărțind miza totală plătită de către jucător la numărul de bilete simple realizate.
- (4) Câștigul eventual maxim pe întreg biletul multisistem este de 100.000 RON (vezi art.10, lit.d)).

Tipuri de pariuri în cadrul unui bilet multisistem:

- nu există restricții între tipurile de pariu acceptate pe un bilet multisistem din cadrul aceleiași cod.
- există două situații de tipuri de pariu jucate de către jucător în cadrul unui bilet multisistem:

1. jucatorul poate juca până la 3 tipuri de pariu maxim din cadrul aceleiași cod, tipuri de pariu care pot fi toate câștigătoare după omologarea respectivului eveniment .

Ex. 1001/Milan – Barcelona 1(meci de bază rezultat final 1) 1/1 (1 pauza/ 1 final) 2:0 (scor corect 2:0)

2. jucatorul alege sa joace până la maxim 3 tipuri de pariu din cadrul aceleiași cod dar care nu pot fi toate câștigătoare după omologarea respectivului eveniment (se autoexclud, adică omologarea unuia ca și câștigător atrage de la sine omologarea celuiilalt sau a celorlalte 2 rămase ca fiind necâștigătoare). Ex. 1001/Milan – Barcelona 1 (meci de bază rezultat final 1) X (meci de bază rezultat final X) 2 (meci de bază rezultat final 2).

#### **Art. 16. Pariuri Live**

- (1) Organizatorul, în punctele de lucru unde este posibil tehnic, va asigura transmisia TV a evenimentelor și va putea organiza pariuri pe parcursul desfășurării evenimentului (pariuri live). Miza minimă la pariurile live este de 0.95 RON (suma minima 1 RON cu toate taxele incluse); cea maximă fiind 100 RON.
- (2) Pariuri pe parcursul desfășurării pot fi: câștigător meci, gol marcat, câștigător la handicap (avantajul unei echipe), câștigătorul primei reprize, câștigătorul reprizei secunde, numărul total de goluri, număr de cornere, primul cartonaș galben, va fi penalty, va fi cartonaș roșu, cine va avea următorul corner, cine merge mai departe, total offside-uri în meci, alte posibilități.
- (3) Pe un bilet se poate paria un singur eveniment din același meci (cine merge mai departe, pauză, final).
- (4) La pariurile live nu se poate paria șansa dublă.
- (5) Cotele pe lista de pariuri – oferta – se schimbă în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile privind fiecare schimbare de curs se transmit automat pe monitoarele din agenții.
- (6) În cazul în care evenimentul se întrerupe (incidente în timpul meciului, timp nefavorabil etc.) pariurile primite sunt valabile încă 24 de ore, iar în cazul în care evenimentul nu se reia pariul este nul (cota 1.00).

- (7) În cazul în care un pariu este plasat la o cotă incorectă datorită unei întârzieri în acoperirea "Live" a unui Eveniment și în cazul în care o echipă sau jucător a dobândit un avantaj semnificativ, respectivul pariu va fi validat la cota 1.00.
- (8) În cazul unor erori de tipărire, erori pe Biletele de pariere sau erori palpabile privind datele introduse în baza de date a Organizatorului, acesta își rezervă dreptul de a le considera nule sau de a le valida la Cotele și rezultatele corecte, chiar dacă descoperirea erorilor are loc după încheierea Evenimentului. Orice cereri de anulare a unor pariuri afectate în acest fel vor fi luate în considerare numai dacă sunt făcute anterior începerii respectivului Eveniment.
- (9) În cazul întreruperii transmisiei (nu există imagini de la meci) toate pariurile se iau în considerare, iar în cazul unei reclamații, organizatorul are obligația să facă dovada rezultatelor (suport video) către jucători în cel mult 30 zile.
- (10) În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depășește ora de închidere a agenției, pariurile efectuate se vor plăti în ziua imediat următoare.
- (11) Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.
- (12) Cotele care au fost valabile în momentul primirii pariului pot fi schimbate până în momentul tipăririi biletului.
- (13) Câștigurile se plătesc în agenția în care a fost făcut pariul după terminarea meciului sau a unei părți din meci (prima repriză, cine marchează primul gol).
- (14) Dreptul de a pretinde plata câștigului live poate fi exercitat în termen de 30 de zile.
- (15) Dacă rezultatul unei eveniment nu poate fi verificat oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna până la confirmarea oficială.
- (16) Dacă au fost oferite evenimente atunci când rezultatul a fost deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.
- (17) În cazul unor castiguri afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a da cota 1.00 evenimentului. Aceasta include, dar nu face referire numai la o abatere de peste 100% a plății în comparație cu media evenimentului.
- (18) Dacă acoperirea trebuie abandonată și meciul terminat în mod regulat, toate evenimentele vor fi stabilite în funcție de rezultat. Dacă rezultatele evenimentului nu pot fi verificate oficial, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

- (19)În cazul unei stabiliri incorecte a evenimentului, ne rezervăm dreptul de a le corecta oricând.
- (20)Dacă un meci nu aderă la formatul general acceptat (de ex. Lungimea perioadei neobișnuite, procedura de numărare, formatul unei partide etc.); ne rezervăm dreptul de a da cota 1.00 oricarui eveniment.
- (21)Dacă regulile sau formatul unui meci diferă de norma acceptată, ne rezervăm dreptul de a da cota 1.00 oricarui eveniment.
- (22)Dacă un meci este întrerupt și nu este continuat în decurs de 48 de ore, toate pariurile nedeterminate vor fi anulate.(cota 1.00). Toate pariurile câștigate vor fi stabilite câștigatoare, iar toate pariurile pierdute vor fi stabilite pierdute.
- (23)Dacă un meci este întrerupt și continuat în decurs de 48 de ore după începerea inițială, pariurile deschise vor fi stabilite cu rezultatul final.
- (24)Toate pariurile anulate sunt stabilite cu cota 1,00.
- (25)Pariul decis este un pariu al cărui rezultat este cunoscut și nu poate fi modificat.
- (26)În cazul în care numele sau categoriile de echipe sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentului.

#### **Art. 17. Pariuri Syncro Dogs Racing**

- (1) Pariurile Syncro Dogs Racing sunt tipurile de pariuri realizate de către jucător pe evenimente constând în curse transmise de către organizatori - și anume - curse de câini preînregistrate , asigurate de un soft care nu permite intervenția operatorului sau al oricărei alte persoane și care se difuzează pe monitoarele TV instalate special în acest scop în agenție / punct de lucru.
- (2) Cursele preînregistrate (înregistrări ale unor curse de câini desfășurate anterior) sunt stocate într-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul software utilizat de organizator alege în mod aleator (după număr) o cursă pe care o va transmite în sistemul TV.
- (3) Cursele de câini preînregistrate vor rula pe toată durata de desfășurare a programului organizatorului la un interval de 5 minute fiecare.
- (4) La fiecare cursă participă 6 (șase) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6 (deosebiți și prin coduri de culoare).

- (5) Programul de gestionare a activității de pariere, care conține și înregistrările curselor difuzate, este furnizat Organizatorului de către firme specializate în domeniu, și care este autorizat metrologic în țări ale Uniunii Europene.
- (6) Înregistrările curselor de câini nu constau în evenimente personalizate (având înscrise data și locul evenimentului, locația, denumirea cursei, etc.), fiind identificate doar printr-un număr de ordine și conțin efectiv desfășurarea evenimentului dintre momentul startului cursei și finalul acesteia.
- (7) La fiecare 5 (cinci) minute, publicul este informat despre cotele de pariere, iar în cele 4 (patru) minute preliminare fiecărei curse, este afișat pe monitoarele/ecranele speciale panoul de cote pentru cursa respectivă.
- (8) În cele 4 (patru) minute preliminare cursei se acceptă și se efectuează pariurile pentru cursa respectivă.
- (9) După fiecare cursă se informează jucătorii despre rezultatele cursei. Rezultatele curselor anterioare din ziua respectivă sunt afișate pe panoul de cote în bara de jos a monitorului sub forma de nr. cursă / ordinea câinilor care au trecut linia de sosire pe locurile 1,2 si 3.
- (10) Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.
- (11) Câștigurile se plătesc numai în agenția în care a fost făcut pariul după terminarea cursei. Dreptul de a pretinde plata câștigului pariului pe curse de câini poate fi exercitat în termen de 3 (trei) zile de la momentul terminării cursei.
- (12) Costul minim al unui bilet pe cursele de câini este de 1 RON(miza minina 0.95 RON).
- (13) Costul maxim al unui bilet pe cursele de câini este de 200 RON(miza mixima 190 RON).
- (14) Tipurile de pariere sunt:
  - pariuri solo (winner), la care se pariază pe victoria unuia sau altuia din câinii participanți;
  - pariul dublu(exacta), la care se pariază pe doi câini, în ordinea în care vor trece aceștia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă, cu mențiunea ca pe același bilet se pot juca cei 2 câini și în ordinea inversă pariului de mai sus că vor trece linia de sosire.
    - pariul triplu(trifecta),la care primii trei caini trec linia de sosire in ordine exacta.
    - Pariul pe plasare(Quinella),primii 2 caini ce trec linia de sosire indiferent de ordine.Se poate juca simplu sau combinat.



- Par/impar,se pariaza pe numarul de concurs al castigatorului-par sau impar.
- Mic/mare,se pariaza pe numarul de concurs al castigatorului.Mic:1 sau 2 sau 3 – Mare:4 sau 5 sau 6.

Ex.: pariu 1 : câinele 2 câștigă cursa și câinele 4 termină pe locul 2, împreună cu pariu 2: câinele 4 câștigă cursa și câinele 2 termină pe locul 2;

- pariul combinat, la care pot fi alese mai multe combinații (maxim 36), atât pentru pariul solo, cât și pentru pariul dublu. Se pot juca tipuri de pariu: un anumit câine că - va câștiga și oricare din ceilalți 5 termină pe locul 2 sau oricare câine câștigă și un anumit câine termină pe locul 2.

## **Art.18. SITUATII SPECIALE**

### **CHALLENGE 200**

In cazul in care cota finala a unui bilet simplu este mai mare sau egala cu 200 si jucatorul pierde doar un singur eveniment de pe biletul respectiv, el va primi bonus de 10 (zece) ori miza jucata. In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe bilet primesc din motive enumerate in regulamentul cota 1, regula de mai sus se va pastra si se va calcula din nou cota ramasa pe bilet dupa aplicarea cotei 1.

Pentru a primi acest bonus trebuie ca pe bilet sa existe doar cote mai mici decat 9.90.In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Challenge dar si pentru Challenge 200, se va acorda bonusul aferent Pariului Challenge.Nu se acorda Challenge 200 pe bilete combinate.

### **BONUSUL PARIU CHALLENGE**

In cazul in care pe un bilet simplu se gasesc minim 11 evenimente, fiecare cu cota de minim 1.25 si jucatorul pierde doar pe un singur eveniment, atunci jucatorul va primi 15% din castigul recalculat, fara cota meciului pierdut.Nu se da bonusul pentru Pariul Challenge pe bilete combinate.

GIOLAND SPORT va acorda bonus pentru fiecare bilet castigator in functie de numarul de evenimente de pe acesta fara restrictie de cota.

- 3-14 evenimente -> 5% bonus din valoarea castigului;
- 15-19 evenimente-> 15% bonus din valoare castigului;
- 20-24 evenimente-> 25% bonus din valoare castigului;
- 25-29 evenimente-> 50% bonus din valoare castigului;

30 evenimente-> 100% bonus din valoare castigului;

### **Art.18.1. BONUSURI PROMOȚIONALE**

Toate pariurile speciale pot fi oferite pentru toate sporturile sau evenimentele, precum și pentru evenimente sportive și non-sportive .

#### **BONUS**

Organizatorul poate oferi pariuri prin care un client trebuie să pronosticeze rezultatele pentru un anumit număr de evenimente sau să îndeplinească un set de criterii specificate de Organizator. În acest caz, jucătorul poate beneficia de condiții mai bune de pariere, constând în cote ce pot fi înmulțite cu un factor de la 1.1 la 1000.

Numărul de pariuri ce se califică pentru BONUS poate varia între 3 și 30.

În funcție de numărul de pariuri, Organizatorul poate să majoreze câștigurile acordate. Majorările pot fi acordate în următoarele forme:

- a. Procentaj adăugat la câștig între 5 – 100 %.
- b. O valoare adăugată la câștiguri între 1 – 50.000 LEI.
- c. Un procent stabilit de majorare a cotelor de pe bilet.

Condițiile pe care Organizatorul le impune unui jucător pentru a se califica pentru BONUS pot fi (fără a se limita la):

- a. Să parieze un număr de evenimente dintr-un anumit sport.
- b. Să parieze un număr de evenimente dintr-un grup prestabilit.
- c. Să parieze într-o perioadă predefinită și anunțată anterior.
- d. Să parieze pe evenimente ce au o cotă mai mare sau egală, decât cea predefinită și anunțată, cotă ce poate varia între 1.1 și 100.
- e. Să parieze pe evenimente al cărui început oficial se află într-o perioadă predefinită și anunțată anterior.
- f. Să plaseze bilete pentru un cost mai mare sau egală, decât cea predefinită și anunțată, cost ce poate varia între 2 - 20.000 LEI.

g. Să plaseze pariuri cu câștiguri posibile predefinite și anunțate, ce pot varia între 10 - 50.000 LEI.

h. Acest pariu special va avea o perioadă de valabilitate, anunțată în oferta de pariere.

## **Art. 19 Pariuri Syncro Six – Pariuri pe numere**

### **(1) Descrierea tipului de pariu Syncro Six**

Syncro Six este un **pariu pe numere în cotă fixă**, pe evenimente virtuale. Evenimentele sunt redade simultan și pot fi vizualizate în toate agențiile GIOLAND SPORT. Extragerile au loc o dată la 5 minute, printr-un program al sistemului de pariere, asigurat de un soft ce nu permite interventia operatorului sau al oricărei alte persoane, pe tot parcursul programului de lucru. Se extrag 35 de numere dintr-un total de 49.

Pe un bilet se pot paria minimum 6 numere și maximum 10, care pot fi alese de către client sau, dacă acesta dorește, i le va alege sistemul de pariere în mod aleatoriu. Suma minimă ce poate fi pariată pe bilet este 0.95 RON (suma minima 1 RON cu toate taxele incluse) iar suma minimă pe combinație acceptată este de 0,10 lei.

Valoarea câștigului **nu** este influențată de suma pariată, ci se determină întodeauna prin înmulțirea cotei celui de-al șaselea număr extras cu miza pariată.

### **(2) Modalități de pariere Syncro Six**

#### **a) Pariul simplu Syncro Six**

Prețul unui bilet simplu este fix, de 1 leu.

Pariul simplu este cel mai ușor de înțeles: pe un bilet se pariază 6 numere de la 1 la 49. Dacă toate cele 6 numere indicate (alese de client sau de sistemul de pariere în mod aleatoriu) se regăsesc printre cele 35 de numere extrase, atunci biletul este câștigător.

Câștigul se calculează prin înmulțirea mizei cu cota ultimului număr extras (cel de-al șaselea, în ordinea extragerii) dintre cele indicate pe bilet.

**Exemplul nr.1:** *Clientul pariază 2 lei pe numerele 1, 5, 11, 16, 31, 42.*

*Acesta urmărește extragerea pe monitor și observă că s-au extras toate cele 6 numere alese. Ultimul număr, cel de-al șaselea extras, dintre cele indicate pe bilet, este 1, cu o cotă aferentă de 300. Prin urmare, câștigul clientului este 2 lei (miza) x 300 (cota indicate de ultimul număr extras) = 600 lei.*

b) Pariul combinat Syncro Six

Pariul combinat oferă mai multe șanse de câștig, iar variantele posibil câștigătoare se pot obține prin parierea mai multor numere sau a mai multor grupuri de numere.

În cazul pariurilor combinate, câștigul se calculează înmulțind miza pe combinație cu cota ultimului număr câștigător extras pentru combinații formate din șase numere. Miza pe combinație este dată de miza pe bilet împărțită la numărul de combinații. Dacă sunt mai multe combinații câștigătoare, atunci acestea se însumează pentru a afla câștigul final pe bilet.

- *Se poate paria pe mai mult de 6 numere pe bilet, dar pe maximum 10.*

Pentru pariurile combinate, pe monitor se afișează numărul combinațiilor posibil câștigătoare a câte 6 numere fiecare.

Sumele pe combinație pentru care poți să optezi sunt: 0,10 lei, 0,50 lei, 1 leu sau 2 lei.

**Exemplul 2:** *Să presupunem că se pariază pe un bilet 8 numere: 1, 5, 11, 13, 16, 24, 31, 42 cu o sumă pe combinație de 1 leu .Aceasta înseamnă că sunt 28 de posibilități de câștig, a câte șase numere fiecare. Urmărind extragerile de pe monitor, se observă că au fost indicate corect 7 numere, acest lucru înseamnă că sunt șapte combinații câștigătoare, și anume:*

- *combinația formată din numerele: 11, 16, 5, 42, 31, 1. Pentru prima combinație de șase numere, ultimul număr extras este 1, în acest caz avem o cotă de 500. Câștigul pe această combinație este 500 lei (1 lei x 500);*
- *altă combinație formată din alte numere: 11, 16, 5, 42, 31, 13. Aceasta este cea de-a doua combinație a câte 6 numere care se poate forma, iar în acest caz ultimul număr extras dintre cele alese este 13, cu o cotă de 50. Câștigul pe această combinație este 50 lei (1 lei x 50);*
- *mai avem alte cinci combinații câștigătoare a câte 6 numere formate astfel: ▪ 11, 16, 5, 42, 1, 13 ▪ ▪ 11, 16, 5, 31, 1, 13 ▪ ▪ 11, 5, 42, 31, 1, 13 ▪ ▪ 11, 16, 42, 31, 1, 13 ▪ ▪ 16, 5, 42, 31, 1, 13.*

*Pentru fiecare combinație, ultimul număr extras (cel de-al șaselea din combinație) în ordinea extragerii este 13, câștigul pe fiecare combinație în parte fiind 50 lei(1 x 50).*

*Câștigul total pe bilet se calculează prin adunarea tuturor variantelor câștigătoare. În exemplul ales câștigul este 800 lei rezultat prin adunarea combinației câștigătoare de 500 lei și a celor 6 combinații câștigătoare a câte 50 lei.*

- *Se poate paria pe mai multe seturi/ grupuri de numere pentru o extragere.*

*Fiecare set de numere va fi format din minimum 6 numere și maximum 10 numere.*

**Exemplul 3:** *Se pariază pe un bilet două seturi de numere: 1, 5, 11, 16, 24, 31, 42 și 1, 3, 5, 8, 9, 31, 33, 48.*

*Pe acest bilet sunt 35 de șanse la câștig: 7 variante de câștig generate de primul set de 7 numere și 28 de variante de câștig generate de cel de-al doilea set de 8 numere. La fel ca în exemplul anterior, câștigul se calculează în același mod: miza pe combinație se înmulțește cu cota indicată de ultimul număr extras pentru combinații formate din 6 numere. Dacă există mai multe variante câștigătoare, acestea se adună.*

*În acest caz, pentru primul set de numere au fost indicate corect 11, 16, 5, 42, 31, 1, iar pentru cel de-al doilea set de numere s-au indicat corect 5, 31, 1, 9, 33, 3. Astfel sunt două variante câștigătoare. Pentru primul set de numere, pe care s-a pariat 1 leu pe combinație, câștigul este 500 lei (1 leu x 500), iar pe cel de-al doilea set este 38 lei (1 leu x 40). Cumulat câștigul de pe bilet este 540 lei.*

- *Alte variante de pariere:*

**Exemplul nr.4:** *Pe un bilet se pot paria numerele tale preferate pe mai multe evenimente succesive. Poți să optezi pentru 1, 2, 5 sau 10 extrageri consecutive pentru același set de numere.*

**Exemplul nr.5:** *Clienții pot opta chiar pentru un bilet mai complex alegând mai multe grupuri de numere pe care să le parieze pe mai multe evenimente succesive*

### **(3) Alte mențiuni.**

Pot fi alese maxim 10 grupuri de numere și maxim 10 evenimente consecutive.

Indiferent de tipul pariului ales, întotdeauna numerele pariate se urmăresc pe liniile de pe bilet, fiecare line comportându-se ca un pariu independent. De aceea în dreptul fiecărei linii apare și numerotarea care indică numărul pariurilor independente.

Câștigul pe bilet se calculează întotdeauna prin înmulțirea mizei pe eveniment sau pe combinație cu cota indicată de cel de-al șaselea număr extras, exact în ordinea extragerii.

#### **(4) Superpot.**

SUPERPOT-ul este un câștig suplimentar ce se acordă în mod aleatoriu, biletelor pariate în desfășurare.

Câștigul suplimentar se constituie prin cumularea valorilor subunitare ale biletelor câștigătoare, pariate pe Syncro Six ( de exemplu, în cazul unui câștig de 236,84 lei, suma de 0,84 lei se va reține în vederea constituirii fondului de câștig suplimentar).

Numărul biletului pentru care se acordă Superpot-ul va fi afișat simultan în toate agențiile GIOLAND SPORT .

### **Art. 20. REGULAMENTUL DE JOC SYNCRO ROULETE**

Syncro Roulette este un pariu virtual care se asigură de un soft asupra căruia nu se poate interveni de operator sau de către oricare alta persoana.

În toate agențiile va fi afișată concomitent aceeași rundă, durata aproximativă între runde fiind de 3 minute. Programul de joc este aleator și cuprinde următoarele faze:

- faza de efectuare a pariurilor și de afișare jackpot, instrucțiuni, frecvența cu care au ieșit numerele;
- aruncarea bilei;
- faza de validare a numărului câștigător;
- faza de recuperare a bilei din roata și reluarea ciclului;

### **REGULI PENTRU JOC SYNCRO ROULETE**

Baza jocului este roata mare cu cele 37 de numere de la 0 la 36. Cifra 0 are culoarea verde, iar celelalte 36 de numere se împart jumătate în culoarea roșie și jumătate în negru.

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

După caderea bilei în casuta unui număr, pe ecran va apărea acest număr marit, urmând validarea drept număr câștigător. Dacă combinația pariata a fost câștigătoare, jucătorul se duce cu biletul pentru a ridica câștigul. Un nou joc începe după afișarea rezultatului rundeii.

### **MODUL DE JOC SYNCRO ROULETE**

In casierie este replicata masa de joc cu toate tipurile de pariuri. Jucatorul isi alege din aceste tipuri de pariuri. Costul minim al unui bilet este de 1 leu, iar suma maxima care se poate paria pe un singur bilet este de 500 lei.

Suma minima care se poate paria pe un tip de pariu este de 0,25 lei. Pe un bilet se pot pune mai multe tipuri de pariuri, astfel incat suma minima sa fie de 1 leu, iar cea maxima de 500 lei.

Suma maxima acceptata pentru mai multe runde consecutive si mai multe bilete per runda este de 1000 lei. Pe o singura runda se pot pune maxim 10 bilete.

Jucatorul poate sa parieze pe maxim 10 runde in avans, dar nu mai mult de 25 de bilete in total.

## **TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA SYNCRO ROULLETE**

### 1. Parierea directa

Cunoscuta si sub denumirea de "pariere clasica". Se pariaza urmatorul numar care iese. Cota fixa pentru pariere directa este 36. Se pariaza pe un singur numar intre 0 si 36.

### 2. Parierea impartita, sau doua numere (split bet)

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

### 3. Street bet, sau trei numere

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

### 4. Parierea patrat (corner / square bet)

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

### 5. Parierea in linie

Se pariaza pe 6 numere diferite in doua randuri adiacente. Cota fixa pentru acest tip de pariu este 6.

### 6. Parierea negru / rosu

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

### 7. Parierea par / impar

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

### 8. Parierea mare / mic

Se pariaza ca numarul castigator va fi mic (intre 1 -18), sau mare (intre 19 - 36). Cota fixa este 2.

### 9. Parierea duzina (dozen bet)

Se pariază pe 3 grupe a câte 12 numere : 1 - 12, 13 - 24, 25 - 36. Cota fixă este 310. Parierea pe coloana se pariază pe una din cele trei coloane posibile. Cota fixă este 2.

11. Pariul trio

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

12. Pariuri speciale

Voisins du zero: parierea se face pe numerele 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.

Orphelins: parierea se face pe numerele 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9.

Tiers: parierea se face pe numerele 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.

Jeu zero: 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35

Cota fixă este în funcție de combinația numerelor specifică fiecărui tip de pariu în parte.

Când bila se oprește în 0, toate pariurile, în afara de cei care au mizat pe 0, sunt necastigătoare.

### **SISTEMUL DE JACKPOT SYNCRO ROULETE**

Un procent din încasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afișează înainte de începerea jocului.

Jackpotul global este unic și se acordă aleator în oricare din agențiile unde rulează jocul și este afișat pe ecran.

Jackpotul local se calculează în funcție de încasarile agenției și se acordă în locația respectivă. Jackpotul local poate să difere de la o agenție la alta și nu este afișat pe ecran.

Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influențată de sistem, fiecare bilet având aceeași șansă de câștig. Jackpotul poate fi acordat atât biletelor castigătoare, cât și a celor necastigătoare. Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agenții și cuprinde numărul rundei, valoarea și agenția unde s-a acordat.

### **DISPOZITII FINALE SYNCRO ROULETE**

În cazul în care se întrerupe transmiterea jocului, sau apar diferite probleme tehnice și rezultatul rundei nu este cunoscut, biletul primește cota 1 .

Biletele înregistrate nu se pot storna.



## **Art. 21 REGULAMENTUL DE JOC SYNCRO KENO**

Syncro Keno este un pariu virtual de extragere, care este asigurat de soft, asupra caruia nu se poate interveni de operator sau de oricare alta persoana.

In toate agentiile va fi afisata concomitent aceeasi runda, durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute.

Programul de joc este aleator si cuprinde urmatoarele faze:

- faza de efectuare a pariurilor si de afisare Jackpot si instructiuni;
- extragerea numerelor;
- faza de afisare si validare a rezultatelor;
- inceperea urmatoarei runde;

### **I. REGULI PENTRU JOC**

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

Fiecare jucator isi poate alege pe bilet intre 1 numar si maxim 10 numere.

Parierea pe urmatoarea extragere este posibila pana la aparitia mesajului “ NU MAI PARIATI ”, sau pana la expirarea timpului afisat pe ecran.

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

### **II. MODUL DE JOC**

In casierie este replicata sectiunea de joc cu numerele intre 1 – 80.

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

Suma maxima acceptata pentru mai multe runde consecutive si mai multe bilete pe runda este de 1000 lei.

Pe o singura runda se pot pune maxim 10 bilete.

Jucatorul poate sa parieze pe maxim 10 runde in avans, dar nu mai mult de 25 de bilete in total.

### **III. TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA**

1. Se alege 1 numar pe bilet

- 1 numar castigator => cota este **3.5**

2. Se aleg 2 numere pe bilet

- 1 numar castigator => cota este **1**
- 2 numere castigatoare => cota este **8**

3. Se aleg 3 numere pe bilet

- 2 numere castigatoare => cota este **3**
- 3 numere castigatoare => cota este **30**

4. Se aleg 4 numere pe bilet

- 2 numere castigatoare => cota este **1**
- 3 numere castigatoare => cota este **10**
- 4 numere castigatoare => cota este **60**

5. Se aleg 5 numere pe bilet

- 2 numere castigatoare => cota este **1**
- 3 numere castigatoare => cota este **3**
- 4 numere castigatoare => cota este **20**
- 5 numere castigatoare => cota este **150**

6. Se aleg 6 numere pe bilet

- 3 numere castigatoare => cota este **2**
- 4 numere castigatoare => cota este **15**
- 5 numere castigatoare => cota este **60**
- 6 numere castigatoare => cota este **500**

7. Se aleg 7 numere pe bilet

- niciun numar castigator => cota este **1**
- 3 numere castigatoare => cota este **2**
- 4 numere castigatoare => cota este **4**
- 5 numere castigatoare => cota este **20**
- 6 numere castigatoare => cota este **80**
- 7 numere castigatoare => cota este **1000**

8. Se aleg 8 numere pe bilet

- niciun numar castigator => cota este **1**
- 4 numere castigatoare => cota este **5**
- 5 numere castigatoare => cota este **15**
- 6 numere castigatoare => cota este **50**
- 7 numere castigatoare => cota este **200**
- 8 numere castigatoare => cota este **1800**

9. Se aleg 9 numere pe bilet

- niciun numar castigator => cota este **1**
- 4 numere castigatoare => cota este **2**
- 5 numere castigatoare => cota este **10**
- 6 numere castigatoare => cota este **25**
- 7 numere castigatoare => cota este **150**
- 8 numere castigatoare => cota este **2000**
- 9 numere castigatoare => cota este **3000**

10. Se aleg 10 numere pe bilet

- niciun numar castigator => cota este **2**
- 5 numere castigatoare => cota este **5**
- 6 numere castigatoare => cota este **20**
- 7 numere castigatoare => cota este **100**
- 8 numere castigatoare => cota este **1000**
- 9 numere castigatoare => cota este **3000**
- 10 numere castigatoare => cota este **5000**

		NUMERE JUCATE PE BILET									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NUMERE CASTIGATOARE PE BILET	0	-	-	-	-	-	-	1	1	1	2
	1	3,5	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	-	8	3	1	1	-	-	-	-	-
	3	-	-	30	10	3	2	2	-	-	-
	4	-	-	-	60	20	15	4	5	2	-
	5	-	-	-	-	150	60	20	15	10	5
	6	-	-	-	-	-	500	80	50	25	20
	7	-	-	-	-	-	-	1000	200	150	100
	8	-	-	-	-	-	-	-	1800	2000	1000
	9	-	-	-	-	-	-	-	-	3000	3000
	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5000

#### IV. SISTEMUL DE JACKPOT

Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului.

JACKPOT-ul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentiile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran. Fiind generat aleator de sistem, in cazuri exceptionale, JACKPOT-ul global poate sa se imparta la mai multi jucatori, fiecare jucator primind un procent egal cu al celorlalti castigatori, caz in care pe ecran in rubrica de acordare va aparea suma pe care o primeste fiecare castigator.

JACKPOT-ul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. JACKPOT-ul local poate sa difere de la o agentie la alta si poate sa nu fie afisat pe ecran.

Modalitatea de acordare a JACKPOT-urilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig. JACKPOT-ul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si celor necastigatoare. JACKPOT-ul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundeii, valoarea si agentia unde s-a acordat.

#### V. DISPOZITII FINALE

1. In cazul in care se intrerupe transmiterea jocului la nivelul serverului central, sau apar diferite probleme tehnice la serverul central si rezultatul extragerii nu este cunoscut, biletul primeste cota 1.
2. Biletele inregistrate nu se pot storna in agentii.

## **Art.22. Discipline sportive**

### **A. FOTBAL**

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

#### *Important*

Toate evenimentele (cu excepția pauzelor, prima jumătate a evenimentului, a prelungirilor și a loviturilor de pedeapsa) sunt luate în considerare numai pentru timpul regulamentar.

Dacă un meci este întrerupt și continuat în decurs de 48 de ore după startul inițial, toate pariurile deschise vor fi soluționate cu rezultatul final. În caz contrar, toate pariurile indecișe sunt considerate nule. (cota 1.00)

90 de minute obișnuite: Evenimentele se bazează pe rezultatul la sfârșitul unui joc programat de 90 de minute, dacă nu se specifică altfel. Aceasta include orice ranire adăugată sau timp de oprire, dar nu include extra-timpul alocat pentru loviturile de pedeapsa sau goluri de aur.

#### *Termeni si Conditii*

În cazul în care evenimentul rămâne deschis când au avut loc deja următoarele fapte: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșii și penalități, ne rezervăm dreptul de a da cota 1.00.

Dacă evenimentul a fost deschis cu o cartonă roșu lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a da cota 1.00.

Dacă s-au oferit cote cu un interval orar incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă este introdus un scor greșit, toate evenimentele vor fi anulate (cu cota 1.00) pentru perioada în care a fost afișat scorul incorect.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48 de ore de la data inițială de start, pariurile vor fi anulate. (cota 1.00)

Dacă numele sau categoria de echipe sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

#### *Rezervarea evenimentlor*

Cartonașul galben se calculează ca fiind 1 cartonas și cartonasul roșu sau galben-roșu ca 2. Cel de-al doilea galben pentru un jucător care duce la un cartonas galben-roșu nu este luat în considerare. Ca urmare, un jucător nu poate cauza mai mult de 3 cartonase.

Reglementarea va fi efectuată în funcție de toate dovezile disponibile pentru cartonasele afișate în timpul jocului regulat de 90 de minute.

Nu sunt luate în considerare cartonasele afișate după meci.

Nu sunt luate în considerare cartonasele pentru ne jucatori (jucători deja înlocuiți, manageri, jucători pe bancă).

#### *Rezervarea punctelor din evenimente*

Cartușul galben se calculează ca 10 puncte și cartonasele roșii sau galben-roșii sunt 25. Cel de-al doilea galben pentru un jucător care duce la o carte roșie galbenă nu este luat în considerare. În consecință, un jucător nu poate provoca mai mult de 35 de puncte de rezervare.

Stabilirea va fi efectuată în funcție de toate dovezile disponibile pentru cardurile afișate în timpul jocului regulat de 90 de minute.

Nu sunt luate în considerare cartonasele afișate după meci.

Nu sunt luate în considerare cartonasele pentru ne jucatori (jucători deja înlocuiți, manageri, jucători pe bancă).

#### *Evenimentle "corner"*

Nu sunt luate în considerare colțurile acordate, dar neluate

#### *Cel mai apropiat marcator*

Autogolurile nu vor fi luate în considerare pentru marcator in scopul stabilirii și sunt ignorate.

Toți jucătorii care au participat la meci după punerea mingii în joc sau golului anterior sunt considerați clasati.

Toți jucătorii care participă în prezent sunt listați.

Dacă, din orice motiv, un jucător nelistat obține un gol, toate pariurile pe jucătorii listați sunt valabile.

Evenimentul va fi stabilit pe baza inscrierea la TV și a statisticilor furnizate de Asociația Presei, cu excepția cazului în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

#### *Oricând marcator*

Autogolurile nu vor fi luate în considerare pentru marcator in scopul stabilirii și sunt ignorate.

Toți jucătorii care au participat la meci sunt considerați listați. Dacă, din orice motiv, un jucător nelistat obține un gol, toate pariurile pe jucătorii listați sunt valabile.

Dacă un meci nu s-a terminat în termen de 48 de ore după începerea inițială, toate pariurile sunt considerate nule (cota 1.00) chiar și pentru jucătorii care au marcat deja.

Evenimentul va fi stabilit pe baza înscrierii la TV și a statisticilor furnizate de Asociația Presei, cu excepția cazului în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

Intervalul evenimentelor

Evenimentele vor fi stabilite pe baza golurilor anunțate de TV. Dacă acest lucru nu este disponibil, este considerat timpul potrivit ceasului partidei.

Evenimentele se stabilesc în funcție de momentul în care mingea trece linia, și nu de momentul în care se face lovitura.

Loviturile de "corner" sunt stabilite pe baza timpului de loviturii de "corner", și nu în momentul în care "corner"-ul este recunoscut sau acordat.

Intervalele evenimentelor de rezervare sunt stabilite pe baza timpului în care este afișat cartonasul și nu în momentul în care încălcarea este făcută.

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

Există mai multe tipuri de pariuri:

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

1 (victorie gazde)

X (rezultat de egalitate)

2 (victorie oaspeți)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Champions League

1 X 2

Milan – Barcelona 2.40 3.15 2.90

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

(2) Pariul de tip NORMAL (meci de bază) / ȘANSA DUBLĂ în care jucătorul poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)

X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți)

12 (victorie gazde sau victorie oaspeți)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Liga Campionilor

FINAL ȘANSA DUBLĂ

1 X 2 1X X2 12

Milan – Barcelona 2.40 3.15 2.90 1.36 1.51 1.31

– ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.36 pentru victorie gazde (Milan) sau rezultat de egalitate, o cota de 1.51 pentru victorie oaspeți (Barcelona) sau rezultat de egalitate și 1.31 pentru victorie gazde (Milan) sau victorie oaspeți (Barcelona).

(3) Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ (intervalul min 0-45 plus eventualele prelungiri acordate până la pauză) în care jucătorul poate miza pe 3 variante:

1 (gazdele conduc la pauză)

X (rezultat de egalitate la pauză)

2 (oaspeții conduc la pauză) Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – PRIMA REPRIZĂ

FINAL PR ȘANSA DUBLĂ PR

1 X 2 1X X2 12

Milan – Barcelona 2.95 2.05 3.36 1.20 1.27 1.57

– ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.95 pentru victorie gazde la pauza (Milan), o cota de 3.36 pentru victorie oaspeți la pauză (Barcelona) și 2.05 pentru rezultat de egalitate la pauză.

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

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

1 (gazdele câștigă a doua repriză)

X (rezultat de egalitate în a doua repriză)

2 (oaspeții câștigă a doua repriză)

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

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – A DOUA REPRIZĂ

FINAL DR ȘANSA DUBLĂ DR

1 X 2 1X X2 12

Milan – Barcelona 2.70 2.35 3.05 1.25 1.32 1.43

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

(5) Pariul de tip TOTAL GOLURI in care jucatorul poate miza pe mai multe variante oferite de către

Organizator:

0-1 – în meci se marchează maxim 1 gol

0-2 – în meci se marchează maxim 2 goluri

0-3 – în meci se marchează maxim 3 goluri

0-4 - în meci se marchează între 0 si 4 goluri

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

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

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

1-5 - in meci se marchează 1,2,3,4 sau 5 goluri

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



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

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

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

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

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

**4-5** - în meci se marchează între 4 și 5 goluri

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

2G – în meci se marchează exact 2 goluri

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

PAR – suma golurilor înscrise în meci este un număr par (inclusiv scorul de 0-0)

IMPAR - suma golurilor înscrise în meci este un număr impar

(6) Pariul de tip TOTAL GOLURI în PRIMA REPRIZĂ în care jucătorul poate miza pe mai multe variante oferite de către Organizator:

PR 0-1 – în prima repriză se marchează maxim 1 gol

PR 2-3 – în prima repriză se marchează 2 sau 3 goluri

PR n+ – în prima repriză se marchează “n” sau mai multe goluri

(7) Pariul de tip TOTAL GOLURI în A DOUA REPRIZĂ în care jucătorul poate miza pe mai multe variante oferite de către Organizator:

DR 0-1 – în a doua repriză se marchează maxim 1 gol

DR 2-3 – în a doua repriză se marchează 2 sau 3 goluri

DR n+ – în a doua repriză se marchează “n” sau mai multe goluri

(8) Pariul de tip MARCHEAZĂ în care jucătorul poate miza pe mai multe variante:

GM – gazdele marchează

OM – oaspeții marchează

GN – gazdele nu marchează

ON – oaspeții nu marchează

GG – ambele echipe marchează

GG+2 - ambele echipe marcheaza cel puțin 2 goluri fiecare

GG3+ - ambele echipe marchează în meci și se marchează minim 3 goluri

GG4+ - ambele echipe marchează un meci și se marchează minim 4 goluri

NG – doar o echipă marchează sau niciuna

GMON – gazdele marchează, oaspeții nu marchează

GNOM – gazdele nu marchează, oaspeții marchează

GMPRDR – gazdele marchează în ambele reprize

OMPRDR – oaspeții marchează în ambele reprize

GM2+ – gazdele marchează 2 sau mai multe goluri în meci

GM3+ -gazdele marchează 3 sau mai multe goluri în meci

OM2+ – oaspeții marchează 2 sau mai multe goluri în meci

OM3+ -oaspeții marchează 3 sau mai multe goluri în meci

(9) Pariul de tip MARCHEAZĂ în PRIMA REPRIZĂ în care jucătorul poate miza pe mai multe variante:

GMPR1+ – gazdele marchează în prima repriză 1 sau mai multe goluri

OMPR1+ – oaspeții marchează în prima repriză 1 sau mai multe goluri

GMPR2+ – gazdele marchează în prima repriză 2 sau mai multe goluri

OMPR2+ – oaspeții marchează în prima repriză 2 sau mai multe goluri

GGPR – ambele echipe marchează în prima repriză

(10) Pariul de tip MARCHEAZĂ în A DOUA REPRIZĂ în care jucătorul poate miza pe mai multe variante:

GMDR1+ – gazdele marchează în a doua repriză 1 sau mai multe goluri

OMDR1+ – oaspeții marchează în a doua repriză 1 sau mai multe goluri

GMDR2+ – gazdele marchează în a doua repriză 2 sau mai multe goluri

OMDR2+ – oaspeții marchează în a doua repriză 2 sau mai multe goluri

GGDR - ambele echipe marchează în a doua repriză

(11) Pariul de tip HANDICAP± este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește (i se aloca) 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.

H 1 câștigă echipa gazdă după ce se scade/ adaugă numărul de goluri scris în paranteză primei echipe  
(1030 – H 1)

H 2 câștigă echipa oaspete după ce se scade/ adaugă numărul de goluri scris în paranteza echipei gazdă  
(1030 – H 2)

Exemplu pt acest tip de pariu:

Handicap -1.5 :

o pentru pronostic H1: GAZDELE trebuie să câștige la cel puțin 2 goluri diferență 2-0,3-0,31,4-0,4-1,4-2, 5-0, 5-1,5-2,5-3 etc o 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 aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5 < 1 >>>$ pronostic 2 cu handicap la scorul de 3-0 dacă aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci  $3-1.5=1.5 > 1 >>>$ pronostic 1 cu handicap la scorul de 2-2 dacă aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5 < 2 >>>$ pronostic 2 cu handicap la scorul de 2-3 dacă aplicam HANDICAPUL -1.5 atunci  $2-1.5=0.5 < 3 >>>$ pronostic 2 cu handicap

Handicap 1.5(se subintelege +1.5) : o 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.

o 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 aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci  $1+1.5=2.5 > 2 >>>$ pronostic 1 cu handicap la scorul de 0-3 dacă aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci  $0+1.5=1.5 < 3 >>>$ pronostic 2 cu handicap la scorul de 2-2 dacă aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci  $2+1.5=3.5 > 2 >>>$ pronostic 1 cu handicap

la scorul de 3-2 dacă aplicam HANDICAPUL +1.5 atunci  $3+1.5=4.5 > 2 >>>$ pronostic 1 cu handicap.

(12) Pariul de tip SCOR CORECT în care jucătorul trebuie să indice scorul de la sfârșitul meciului, SCOR CORECT PRIMA REPRIZA în care jucătorul trebuie să indice scorul de la sfârșitul primei reprize.

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

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

- gazdele conduc la pauză și câștigă la final (1/1)
  - gazdele conduc la pauză, egal la final (1/X)
  - gazdele conduc la pauză, oaspeții câștigă la final (1/2)
  - egal la pauză, gazdele câștigă la final (X/1)
  - egal atat la pauza cat si la final (X/X)
  - egal la pauza, oaspeții câștigă la final (X/2)
  - oaspeții conduc la pauză, gazdele câștigă la final (2/1)
  - oaspeții conduc la pauză, egal la final (2/X)
  - oaspeții conduc la pauză și câștigă la final (2/2)
- 1X/1 – la pauză conduc gazdele sau egal, gazdele câștigă la final
- X2/1 – la pauză conduc oaspeții sau egal, gazdele câștigă la final
- 12/1 – la pauză conduc oaspeții sau gazdele, gazdele câștigă la final
- 1X/X – la pauză conduc gazdele sau egal, egal la final
- X2/X – la pauză conduc oaspeții sau egal, egal la final
- 12/X – la pauză conduc oaspeții sau gazdele, egal la final
- 1X/2 – la pauză conduc gazdele sau egal, oaspeții câștigă la final
- X2/2 – la pauză conduc oaspeții sau egal, oaspeții câștigă la final
- 12/2 – la pauză conduc oaspeții sau gazdele, oaspeții câștigă la final
- 1/1X – la pauză conduc gazdele, la final conduc gazdele sau egal
- X/1X – la pauză egal, la final conduc gazdele sau egal
- 2/1X – la pauză conduc gazdele, la final conduc gazdele sau egal
- 1/X2 – la pauză conduc gazdele, la final conduc oaspeții sau egal
- X/X2 – la pauză egal, la final conduc oaspeții sau egal
- 2/X2 – la pauză conduc gazdele, la final conduc oaspeții sau egal
- 1/12 – la pauză conduc gazdele, la final conduc gazdele sau oaspeții
- X/12 – la pauză egal, la final conduc gazdele sau oaspeții

2/12 – la pauză conduc oaspeții, la final conduc gazdele sau oaspeții

1X/1X – la pauză conduc gazdele sau egal, la final conduc gazdele sau egal

X2/X2 – la pauză conduc oaspeții sau egal, la final conduc oaspeții sau egal

12/12 – la pauză conduc gazdele sau oaspeții, la final conduc gazdele sau oaspeții

(14) Pariul de tip PAUZĂ sau FINAL în care jucătorul trebuie să indice pronosticul ori la pauză ori la final.

Precizare: În cazul pariului de tip PAUZĂ sau FINAL dacă jucătorul pariază pronostic 1 gazdele trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final pentru că pariul să fie câștigător.

Dacă jucătorul pariază X, meciul trebuie să fie la egalitate la pauză sau la final. Pentru pronostic 2 oaspeții trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final.

(15) Mai multe goluri

La acest tip de pariuri se poate paria pe compararea numărului de goluri înscris în fiecare din cele 2 reprize.

Tip 1 – în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în a 2-a repriză ;

Tip X – în prima repriză se marchează la fel de multe goluri ca și în a 2-a repriză ;

Tip 2 – în a 2-a repriză se marchează mai multe goluri decât în prima;

(16) Primul gol

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

(17) Winner REZULTAT FINAL

Jucătorul poate miza pe două variante:

1 (victorie gazde)

2 (victorie oaspeți)

Dacă meciul se termină egal se returnează miza.

(18) Winner PRIMA REPRIZĂ

Jucătorul poate miza pe două variante:

1 (gazdele conduc la pauză)

2 (oaspeții conduc la pauză)

Daca la pauză este egalitate se returnează miza.

(19) Multicombo

Pariul este câștigător dacă se îndeplinesc simultan două condiții :

1&2+( victorie gazde și numărul golurilor va fi 2 sau mai mare)

1&3+ (victorie gazde și numărul golurilor va fi 3 sau mai mare)

2&2+( victorie oaspeți și numărul golurilor va fi 2 sau mai mare)

2&3+ (victorie oaspeți și numărul golurilor va fi 3 sau mai mare)

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

2&2-3 (victorie oaspeți și numărul golurilor va fi de la 2 la 3)

1&4+ (victorie gazde și în meci se marchează 4 sau mai multe goluri)

2&4+ (victorie oaspeți și în meci se marchează 4 sau mai multe goluri)

1/1&3+ (victorie gazde atât la pauză cât și la final și nr.golurilor va fi 3 sau mai mare)

1/1 &2+ - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează cel puțin 2 goluri în meci

1/1&0-2 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 0 și 2 goluri în meci

1/1&0-3 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 0 și 3 goluri în meci

1/1&4+ - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează cel puțin 4 goluri în meci

1/1&5+ - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează cel puțin 5 goluri în meci

1/1&0-4 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 0 și 4 goluri în meci

1/1&2-3 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 2 și 3 goluri în meci

1/1&2-4 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 2 și 4 goluri în meci

1/1&2-5 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 2 și 5 goluri în meci

1/1&3-5 - gazdele conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 3 și 5 goluri în meci

2/2 &2+ - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează cel puțin 2 goluri în meci

2/2&0-2 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 0 și 2 goluri în meci

2/2&0-3 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 0 și 3 goluri în meci

- 2/2&3+ (victorie oaspeți atât la pauză cât și la final și nr. golurilor va fi 3 sau mai mare)
- 2/2&4+ - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează cel puțin 4 goluri în meci
- 2/2&5+ - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează cel puțin 5 goluri în meci
- 2/2&0-4 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 0 și 4 goluri în meci
- 2/2&2-3 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 2 și 3 goluri în meci
- 2/2&2-4 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 2 și 4 goluri în meci
- 2/2&2-5 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 2 și 5 goluri în meci
- 2/2&3-5 - oaspeții conduc atât la pauză cât și la final și se marchează între 3 și 5 goluri în meci
- VD 1- echipa gazda castiga prima si cea de-a doua repriza
- VD 2-echipa oaspete castiga prima si cea de-a doua repriza
- 1&GG (victorie gazde și ambele echipe marchează )
- 2&GG (victorie oaspeți și ambele echipe marchează )
- 1&PR2+ (victorie gazde și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)
- 2&PR2+ (victorie oaspeți și în prima repriză se marchează 2 sau mai multe goluri)
- 1&DR2 – 3 (victorie gazde și în a doua repriză se marchează 2 sau 3 goluri)
- 2&DR2 – 3 (victorie oaspeți și în a doua repriză se marchează 2 sau 3 goluri)
- 1&GGPR (victorie gazde și ambele echipe marchează în prima repriză )
- 2&GGPR (victorie oaspeți și ambele echipe marchează în prima repriză )
- 1&GGDR (victorie gazde și ambele echipe marchează în a doua repriză )
- 2&GGDR (victorie oaspeți și ambele echipe marchează în a doua repriză )
- 1&5+ - Victorie gazde si numarul de goluri in meci va fi minim 5 sau mai multe
- 1&2-4 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 2 și 4
- 1&2-5 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 2 și 5
- 1&2-6 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 2 și 6
- 1&3-4 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 3 și 4
- 1&3-5 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 3 și 5
- 1&3-6 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 3 și 6

1&0-2 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 0 și 2

1&0-3 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 0 și 3

1&0-4 - Victorie gazde și numărul golurilor în meci va fi între 0 și 4

2&5+ - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi de minim 5 sau mai multe

2&2-4 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 2 și 4

2&2-5 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 2 și 5

2&2-6 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 2 și 6

2&3-4 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 3 și 4

2&3-5 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 3 și 5

2&3-6 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 3 și 6

2&0-2 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 0 și 2

2&0-3 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 0 și 3

2&0-4 - Victorie oaspeți și numărul golurilor în meci va fi între 0 și 4

X&GG (egalitate cu goluri)

X/1 &2+ - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează cel puțin 2 goluri în meci

X/1&0-2 - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează între 0 și 2 goluri în meci

X/1&3+ - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează cel puțin 3 goluri în meci

X/1&0-3 - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează între 0 și 3 goluri în meci

X/1&4+ - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează cel puțin 4 goluri în meci

X/1&0-4 - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează între 0 și 4 goluri în meci

X/1&2-3 - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează între 2 și 3 goluri în meci

X/1&2-4 - egal la pauză și gazdele câștigă la final și se marchează între 2 și 4 goluri în meci

1X&0-1 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu între 0 și 1 gol

1X&0-2 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu între 0 ȘI 2 goluri

1X&0-3 - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu între 0 ȘI 3 goluri

X2&0-1 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu între 0 ȘI 1 goluri

X2&0-2 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu între 0 ȘI 2 goluri



- X2&0-3 - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu intre 0 ȘI 3 goluri
- 1X&2+ - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu 2 sau mai multe goluri
- 1X&3+ - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu 3 sau mai multe goluri
- 1X&4+ - Victorie gazde sau egal ȘI se inscriu 4 sau mai multe goluri
- X2&2+ - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu 2 sau mai multe goluri
- X2&3+ - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu 3 sau mai multe goluri
- X2&4+ - Victorie oaspeti sau egal ȘI se inscriu 4 sau mai multe goluri
- 1x&GG - Victorie gazde sau egal Si ambele echipe marcheaza
- X2&GG - Victorie oaspeti sau egal Si ambele echipe marcheaza
- 1x&0-4 - Victorie gazde sau egal si se inscriu intre 0 si 4 goluri
- 1x&5+ - Victorie gazde sau egal si se inscriu 5 goluri sau mai multe
- 1x&2-4 - Victorie gazde sau egal si se inscriu intre 2 si 4 goluri
- 1x&2-5 - Victorie gazde sau egal si se inscriu intre 2 si 5 goluri
- X2&0-4 - Victorie oaspeti sau egal si se inscriu intre 0 si 4 goluri
- X2&5+ - Victorie oaspeti sau egal si se incriu 5 sau mai multe goluri
- X2&2-4 - Victorie oaspeti sau egal si se inscriu intre 2 si 4 goluri
- X2&2-5 - Victorie oaspeti sau egal si se inscriu intre 2 si 5 goluri

(20) Pariul de tip MINUTUL PRIMULUI GOL MARCAT

În ce interval de timp se produce deschiderea scorului ?

La acest tip de pariu, jucatorul trebuie să indice corect intervalul de timp în care se marchează primul gol. Ceea ce înseamnă că organizatorul oferă cote pentru următoarele intervale:

golul se marchează între minutele 00:01-15:00; golul se marchează între minutele 15:01-30:00; golul se marchează între minutele 30:01-45:00 + eventuale minute de prelungiri acordate până la pauză; golul se marchează între minutele 45:01-60:00; golul se marchează între minutele 60:01-75:00; golul se marchează între minutele 75:01-finalul timpului regulamentar de joc;

(21) Pariul de tip CINE MERGE MAI DEPARTE?

În cazul acestui tip de pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, cine câștigă competiția, cine promovează, cine retrogradează, etc.) va conta rezultatul după eventualele reprize de

prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri dar acest lucru va fi anunțat din timp de către organizatori.

În cazul acestui tip de pariuri, jucătorul poate miza pe 2 variante:

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

#### (22) Pariul de tip EVENIMENTE SPECIALE ÎN MECI

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

#### PCG – PRIMUL CARTONAȘ GALBEN

- 1– unul dintre jucătorii echipei gazdă primește primul cartonaș galben din meci;
- X – nu se acordă nici un cartonaș galben în meci;
- 2 – unul dintre jucătorii echipei oaspete primește primul cartonaș galben din meci.

#### TCG – TOTAL CARTONAȘE GALBENE

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub n cartonașe galbene) 2. (în meci se acordă peste n cartonașe galbene) unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 3.5; 4.5; 5.5; etc.) anunțate de organizator în ofertă.

#### MMCG – CINE PRIMEȘTE MAI MULTE CARTONAȘE GALBENE ?

- 1– jucătorilor echipei gazdă li se acordă mai multe cartonașe galbene;
- X – ambele echipe primesc același număr de cartonașe galbene;
- 2 – jucătorilor echipei oaspete li se acordă mai multe cartonașe galbene.

#### TO – TOTAL OFFSIDE-URI ÎN MECI

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

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

#### CR – VA FI CARTONAȘ ROȘU ?

PEN – VA FI PENALTY ? unde jucătorul poate paria pe două variante:

1. va fi
2. nu va fi

#### PC – CINE VA AVEA PRIMUL CORNER ?

1– primul corner îi este acordat echipei gazdă;

X – nu se acordă niciun corner în meci;

2 – primul corner îi este acordat echipei oaspete.

#### TC – TOTAL CORNERE ÎN MECI

Este tipul de pariu în care jucătorul poate miza pe două variante:

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

2. (în meci se acordă peste „n” cornere)

unde “n” poate avea diferite valori (de exemplu: 10.5; 11.5; 12.5; etc.) anunțate de organizator în ofertă.

#### (23) Pariul de tip MARCATOR

În cazul acestui tip de pariu, se poate paria pe jucătorul care marchează în meci (timp regulamentar).

Există 5 tipuri de pariuri:

#### GOL PR.G ULT.G DUBLA TRIPLĂ

Lionel Messi / Milan – Barcelona 2.50 6.50 6.50 10.00 30.00 – ceea ce înseamnă că organizatorul oferă următoarele cote:

2.50 – Lionel Messi marchează în meciul Milan-Barcelona (GOL);

6.50 – Lionel Messi marchează primul gol al meciului Milan-Barcelona (PR.G);

6.50 – Lionel Messi marchează ultimul gol al meciului Milan-Barcelona (ULT.G);

10.00 – Lionel Messi marchează două goluri în meciul Milan-Barcelona (DUBLA);

30.00 – Lionel Messi marchează trei goluri în meciul Milan-Barcelona (TRIPLA).

Autogolul nu se ia în considerare la acest tip de pariu. Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00.

La acest tip de pariu se iau în considerare doar golurile marcate în timpul regulamentar (90 min.).

#### (24) Pariul de tip CUM SE MARCHEAZĂ PRIMUL GOL?

În cazul acestui tip de pariu, se poate paria pe tipul de acțiune prin care se produce deschiderea scorului. TIPG / Milan – Barcelona

Șut LovL Cap Pen AutG 0:0

1.45 12.00 4.75 12.00 28.00 8.25

Ceea ce înseamnă că organizatorul oferă următoarele cote:

1.45 – primul gol se marchează prin șut (lovirea balonului cu piciorul sau oricare parte a corpului în afară de cap); (Șut)

12.00 – primul gol se marchează direct din lovitura liberă directă; (LovL)

4.75 – primul gol se marchează prin lovirea balonului cu capul; (Cap)

12.00 – primul gol se marchează direct din penalty; (Pen)

28.00– primul gol se marchează prin introducerea balonului în propria poartă (autogol); (AutG)

8.50 – nu se marchează nici un gol în meci (echivalentul lui 0:0 scor corect)(0:0)

Omologarea rezultatului acestui tip de pariu se efectuează conform site-urilor oficiale ale competițiilor din care provine evenimentul ( [www.fifa.com](http://www.fifa.com), [www.uefa.com](http://www.uefa.com) ,etc.), dar și pe baza înregistrărilor video.

(25)Pariul de tip VICTORIE DUBLA,tipul de pariu între două echipe cu următoarele variante:

1-echipa gazda castiga repriza 1 si repriza a 2-a

2-echipa oaspete castiga repriza 1 si repriza a 2-a

## **FUTSAL, FOTBAL PE PLAJĂ**

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care organizatorul hotărăște deja în ofertă ca, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap, total goluri sau multicombo care se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate la secțiunea fotbal.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00, în afară de cazul pariului pentru primul gol marcat de o echipă sau de un jucător.

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.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se calculează cota 1.00.

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se calculează cota 1.00.

### **A.1. Futsal**

#### *Important*

Toate evenimentele (cu excepția pauzei, evenimentelor din prima jumătate, prelungirilor și a loviturilor de pedeapsa) sunt considerate numai pentru o perioadă de timp obișnuită.

Dacă un meci este întrerupt și continuat în termen de 48h după data inițială de punere a mingii în joc, toate pariurile deschise vor fi stabilite cu rezultatul final. În caz contrar, toate pariurile nedecise sunt considerate nule.(cota 1.00)

#### *Termeni si Conditii*

În cazul în care evenimentul rămâne deschis atunci când următoarele evenimente au avut loc deja: goluri, cartonașe roșii sau galben-roșii și sancțiuni, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă evenimentul a început cu un cartonaș roșu lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp de meci incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă este introdus un punctaj greșit, toate evenimentele vor fi anulate (cota 1.00) pentru momentul în care a fost afișat punctajul incorect.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48 h după data inițială de punere a mingii în joc, pariurile vor fi nule (cota 1.00).

Dacă numele sau categoria echipei sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

### **B. HOCHEI**

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

La hochei pariul de tip handicap este cel în care jucătorul poate paria doar pe 2 semne (1 sau 2).

Echipa gazdă primește la acest pariu n.5 goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului.

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

Exemplu : (0:1.5) GAZDE – OASPEȚI

În paranteză este trecut scorul de la care „începe” meciul pentru acest tip de pariu. Rezultatul final al acestui tip de pariu se calculează astfel:

– dacă gazdele câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci semnul câștigător va fi 1; – dacă gazdele nu câștigă la 2 sau mai multe goluri diferență atunci semnul câștigător va fi 2; Atenție:

Valorile handicapului specificate în paranteza dinaintea echipei gazdă pot fi diferite în funcție de eveniment (0:1.5, 0:2.5 etc)

Tipul de pariu total goluri – suma golurilor realizate în evenimentul respectiv.

Jucătorul poate miza pe 2 variante:

1 (în meci se marchează sub n.5 goluri, unde n.5 desemnează intervalul de goluri stabilit de către organizator pentru fiecare eveniment în parte și care se regăsește în ofertă pe coloana TG din secțiunea TOTAL GOLURI)

2 (în meci se marchează peste n.5 goluri) Tipul de pariu “cine câștigă meciul ?” Jucătorul poate miza pe 2 variante:

1 – meciul îl câștigă gazdele ori în timp regulamentar ori după eventualele reprize de prelungiri

2 – meciul îl câștigă oaspeții ori în timp regulamentar ori după eventualele reprize de prelungiri

Dispoziția privitoare la timpul regulamentar de joc este valabilă și în cazul tipului de pariu total goluri sau handicap.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se

calculează cota 1.00, în afară de cazul pariului pentru primul punct marcat de o echipă sau de un jucător. 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.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se calculează cota 1.00.

Pentru hochei se poate paria și pe prima perioadă, a doua perioadă, a treia perioadă, prima perioadă final meci, multicombo respectând aceleași reguli explicate și menționate la secțiunea fotbal prima repriză, a doua repriză, prima repriză /final meci, multicombo.

## **C. BASCHET**

### *Important*

Evenimente nu iau în considerare prelungirile, dacă nu se specifică altfel.

### *Termeni si Conditii*

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48 de ore după data inițială de start, pariurile vor fi anulate (cota 1.00).

Dacă s-au oferit cote cu un interval orar incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

În cazul în care evenimentele rămân deschise, cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra prețurilor, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

În cazul în care un meci nu se termină la egalitate, dar prelungirile sunt jucate în scopuri de calificare, evenimentul vor fi stabilit în funcție de rezultat la sfârșitul timpului regulamentar.

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște în ofertă ca, pentru anumite evenimente, se validează rezultatul final. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Și pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap sau total puncte ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunile fotbal sau hochei.

Și pentru acest sport pot exista pariuri “cine câștigă meciul ? ” ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea hochei.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00, în afară de cazul pariului pentru primul punct marcat de o echipă sau de un jucător. 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.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se calculează cota 1.00.

Pentru baschet se poate paria și pe prima repriză , a doua repriză , primul sfert, al doilea sfert, al treilea sfert, ultimul sfert, multicombo respectând aceleași reguli explicate și menționate la secțiunea fotbal prima repriză, a doua repriză, multicombo.

De asemenea, la acest sport se poate paria și pe numărul de puncte înscris de un jucator în meci (se iau în considerare punctele marcate de jucător în meci, inclusiv în eventualele perioade de prelungiri conform NBA, WNBA, FIBA, etc.). Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00.

## **D. TENIS**

### *Important*

În caz de retragere a oricarui jucator și câștig ușor a unei competiții, toate pariurile nedeterminate sunt considerate nule (cota 1.00).

În caz de întârziere (ploaie, întuneric ...) toate evenimentele rămân nesigure și tranzacția va continua imediat ce meciul va continua.

Dacă punctele de pedeapsă sunt acordate de arbitru, toate pariurile pe acel joc vor rămâne valabile.

În cazul în care un meci este terminat înainte ca anumite puncte / jocuri să fi fost terminate, toate punctele / jocurile afectate sunt considerate nule (cota 1.00)

### *Termeni si Conditii*

În cazul în care evenimentele rămân deschise, cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra castigurilor, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.



Dacă jucătorii / echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un jucător se retrage toate evenimentele nehotărâte sunt considerate nevalabile.

Dacă un meci este decis de un meci de egalitate, atunci va fi considerat a un al treilea set

Fiecare "Tie-break" sau "Match-break" este considerat ca 1 joc.

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de către primele anunțuri oficiale.

În cazul în care jucătorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se consideră nul și se calculează cota 1.00.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cota 1.00.

Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplică regula celor 48 ore existentă la celelalte sporturi) se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar se calculează cota 1.00.

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

Primul set:

În cazul acestui tip de pariuri, jucătorul poate miza pe 2 variante:

Exemplu:

TENIS – PRIMUL SET

1 2

1S/R.Federer – J.Del Potro 1.75 1.95

– ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 1.75 că R.Federer va câștiga primul set și o cotă de 1.95 că J.Del Potro va câștiga primul set.

De asemenea, se poate paria și pe al doilea set (2S) sau pe al treilea set (3S).

Scor corect:

La acest tip de pariu jucătorul trebuie să indice rezultatul final (pe seturi) al unui meci de tenis.

Exemplu:

## TENIS – SCOR CORECT (2 DIN 3)

2:0 2:1 1:2 0:2

2D3/R.Federer – J.Del Potro 2.45 3.95 4.80 3.15

– ceea ce înseamnă că organizatorul oferă o cotă de 2.45 pentru victoria lui R.Federer cu 2 la 0, o cotă de 3.95 pentru scorul 2:1, o cotă de 4.80 pentru scorul 1:2 și o cotă de 3.15 pentru scorul 0:2.

De asemenea, se poate paria și pe scor corect la 3 din 5 seturi (turnee de Grand Slam sau Cupa Davis)

Primul set/Final:

– la acest pariu trebuie indicată situația după primul set și de la sfârșitul meciului.

La această disciplină sportivă se poate paria și pe total game-uri (mai puțin sau mai mult de un anumit nr. de game-uri într-un meci), handicap la game-uri (diferența de game-uri la sfârșitul meciului dintre cei doi jucători), numărul total de seturi (mai puțin sau mai mult de un anumit nr. de seturi), pe eventualitatea disputării unui tiebreak în meci, multicombo (respectând aceleași reguli explicate și menționate la secțiunea fotbal).

Remarcă: Dacă unul dintre jucători abandonează în timpul meciului și nu există nici un rezultat pe seturi atunci toate mizele pe seturi vor fi returnate (cota 1.00). Excepție fac doar seturile care s-au încheiat.

Atenție !! Pentru rezultatul la tenis se așteaptă până la sfârșitul oficial al turneului, nu funcționează regula de 48 de ore.

## **E. BASEBALL, SOFTBALL, VOLEI, VOLEI PE PLAJA**

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00 (nu se aplica regula celor 48 de ore). 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.

Dacă într-o zi se joacă două meciuri între aceleași echipe se ia în calcul rezultatul primului eveniment.

În cazul schimbării locului evenimentului pe care organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeți lor, iar în cazul acela pariul este anulat și se calculează cota 1.00.

Dacă echipa abandonează înainte de începerea evenimentului, pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se calculează cota 1.00.

Și pentru acest sport pot exista pariuri tip handicap, total puncte sau multicombo ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunile fotbal sau hochei.

La volei pot exista pariuri tip primul set, total seturi, scor corect la seturi ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea tenis.

### **E. 1. Baseball**

#### *Important*

Eventualele reprize suplimentare nu sunt luate în considerare pe niciun eveniment, dacă nu se specifică altfel.

Numele evenimentelor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Luați notă de următoarea legendă pentru termenii actuali folosiți în baseball:

<b>Numele evenimentelor</b>	<b>Termeni utilizati in baseball</b>
Perioada	Repriza
Prelungire (OT)	Extra Repriza
Puncte	Etapa
Pauză după repriza	Rezultat după a 9-a jumătate de repriză

#### *Termeni si Conditii*

Toate evenimentele vor fi eliminate în funcție de rezultatul final după 9 runde (8 1/2 runde în cazul în care echipa de acasă este lider la acest punct)

Dacă un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

Dacă evenimentele rămân deschise cu un scor incorect sau cu o stare de potrivire incorectă, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

### **E. 2. Volei / Volei pe plajă**

#### *Important*

În cazul unui meci care nu este finalizat, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00)

Setul de aur nu este luat în considerare în oricare dintre evenimentele menționate

#### *Termeni si Conditii*

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48h după data inițială de incepere, pariurile vor fi nule (cota 1.00).

Dacă evenimentele rămân deschise cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă o echipă se retrage toate evenimentele nehotărâte sunt considerate nule (cota 1.00).

Deducerile oficiale de puncte vor fi luate în considerare pentru toate evenimentele nedeterminate.

Evenimentele care au fost deja determinate nu vor lua în considerare deducerile.

### **F. HANDBAL, RUGBY, FOTBAL AMERICAN, POLO, HOCHEI PE IARBA**

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc, regulamentar, în afară de cazul în care organizatorul hotărăște deja în ofertă ca, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap, total puncte sau multicombo ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea hochei.

Și pentru acest sport pot exista pariuri "cine câștigă meciul ?" ce se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate în secțiunea hochei.

Daca un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 48 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00. 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.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

În cazul în care abandonează înainte de începerea evenimentului pariul legat de clasamentul primelor echipe victorioase este nul și se calculează cota 1.00.

La acest sport se poate paria și pe numărul de puncte înscris de un jucător în meci (se iau în considerare punctele marcate de jucator în meci, inclusiv eventualele perioade de prelungiri conform IHF, EHF, FRH, etc.).

Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00.

## **F. 1. Hochei pe gheata**

### *Important*

Toate evenimentele (cu excepția perioadelor de joc, a prelungirilor și a penalty-urilor) sunt considerate doar pentru perioada regulamentară, cu excepția cazului în care sunt menționate pe eveniment.

Dacă un meci este întrerupt și a continuat în decurs de 48 de ore după începerea inițială, toate pariurile deschise vor fi soluționate cu rezultatul final. În caz contrar, toate pariurile indecișe sunt considerate nule (cota 1.00).

În cazul în care un joc este decis prin lovituri de pedeapsa, atunci un golul va fi adăugat la scorul echipei câștigătoare și stabilirii scorului total. Acest lucru se aplică tuturor evenimentelor, inclusiv prelungirilor și loviturilor de pedeapsa.

### *Termeni si Conditii*

În cazul în care evenimentul rămâne deschis atunci când au avut loc deja următoarele evenimente: goluri și penalizări, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă s-au oferit cote cu un interval orar incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă se introduce un scor greșit, toate evenimentele vor fi anulate (cota 1.00) pentru perioada în care a fost afișat scorul incorect.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48 de ore după data inițială de start, pariurile vor fi anulate(cota 1.00).

## **F. 2. Handbal**

### *Important*

Toate evenimentele (cu excepția cazului în care marcheaza x puncte și in care echipa va câștiga cursa la X puncte) este considerat numai timpul regulamentar.

Dacă meciul merge la lovituri de 7 metri; evenimentele "Cine marcheaza x Puncte?" și "Care echipa va câștiga cursa la X puncte?" va fi anulat (cota 1.00).

"Cine marcheaza x Puncte?" și "Care echipa va câștiga cursa la X puncte?" vor fi anulate (cota 1.00).

### *Termeni si Conditii*

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48h după data inițială de incepere, pariurile vor fi nule (cota 1.00).

Dacă cotele au fost oferite cu un timp de meci incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă evenimentele rămân deschise cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

## **F. 3. Rugby Union + Liga**

### *Important*

Toate evenimentele (cu excepția pauzei, prima jumătate a evenimentelor, prelungirile și a loviturilor de pedeapsa) sunt considerate numai pentru o perioadă de timp obișnuit.

Dacă un meci este întrerupt și continuat în 48h după prima punere a mingii în joc, toate pariurile deschise vor fi stabilite cu rezultatul final. În caz contrar, toate pariurile nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

80 minute obisnuite: evenimentele se bazează pe rezultatul de la sfârșitul unui joc de 80 minute cu excepția cazului în care se prevede altfel. Aceasta include orice rănire adăugata sau intrerupere, dar nu include timpul suplimentar, timp alocat pentru un loviturilor de departajare sau moarte subită.

### *Termeni si Conditii*

În cazul în care evenimentul rămâne deschis atunci când următoarele evenimente au avut loc deja: modificări de scor sau cartonașe roșii, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă evenimentul a început cu un cartonaș roșu lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp de meci incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48h după data inițială de punere a mingii în joc, pariurile vor fi nule (cota 1.00)

Dacă numele sau categoria echipei sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

#### **F. 4. Rugby in sapte**

##### *Important*

Toate evenimentele (cu excepția pauzei, prima jumătate a evenimentului, pelungirile și a loviturilor de pedeapsă) sunt considerate numai pentru o perioadă de timp obișnuit.

Dacă un meci este întrerupt și continuat în 48h după prima punere a mingii în joc, toate pariurile deschise vor fi stabilite cu rezultatul final. În caz contrar, toate pariurile nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

14/20 minute obișnuite: evenimentele se bazează pe rezultatul de la sfârșitul unei partide de 14/20 minute cu excepția cazului în care se prevede altfel. Aceasta include orice rănire adăugată sau întrerupere, dar nu include timpul suplimentar, timp alocat pentru un loviturilor de departajare sau moarte subită.

##### *Termeni si Conditii*

În cazul în care evenimentul rămâne deschis atunci când următoarele evenimente au avut loc deja: modificari de scor sau cartonașe roșii, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă un eveniment a fost deschis cu un cartonaș roșu lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă cotele au fost oferite cu un interval orar incorect (mai mult de 1 minut), ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48h după data inițială de punere a mingii în joc, pariuri vor fi nule (cota 1.00).

Dacă numele sau categoriile de echipe sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

## **G. AUTOMOBILISM, MOTOCICLISM, CICLISM**

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

Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cota 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculează cota 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiției se calculează cota 1.00.

Dacă pilotul parcurge doar turul de încălzire și nu participă la cursa propriu-zisă, pariul se consideră nul.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul se reia pe același circuit în decursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

## **H. FORMULA 1**

Victorie – câștigător.

În primii trei – primul, al doilea, al treilea.

În primii “n” – primul, al doilea, al treilea..... al “n”-lea.

Pole position – cine câștigă calificările (sesiunea sau cumulul de sesiuni de calificări care au ca rezultat direct stabilirea grilei de start).

Duel în cursă – care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariu duel).



Tur rapid – cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursa (se consideră timpii stabiliți de către primele anunțuri oficiale).

Se clasifică / nu se clasifică la finalul cursei – pilotul respectiv este clasat la sfârșitul cursei indiferent de distanța la care se află de câștigătorul cursei. Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anunțat de către organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA). În cazul în care pilotul abandonează sau din oricare alt motiv nu se clasifică la sfârșitul oficial al acesteia se consideră că nu s-a clasificat.

Numărul de monoposturi care se clasifică la finalul cursei - câte monoposturi se clasifică la finalul cursei (se iau în considerare toate monoposturile clasate la sfârșitul cursei indiferent de distanța sau numărul de tururi de circuit situate față de câștigătorul cursei). Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Avans timp câștigător cursa – diferența de timp dintre câștigătorul cursei și al doilea clasat.

Va fi safety-car în timpul cursei? – cursa va fi sau nu neutralizată de apariția safety-car-ului. Nu e considerată apariția safety-car-ului dacă startul cursei se dă sub incidența acestuia.

Pe același bilet, nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

## **I. MOTOCICLISM**

Victorie – câștigător.

În primii trei – primul, al doilea, al treilea.

În primii “n” – primul, al doilea, al treilea..... al “n”-lea.

Duel în cursă – care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariu duel).

Tur rapid - cine va avea cel mai rapid tur de circuit în cursa (se consideră timpii stabiliți de către primele anunțuri oficiale).

Pe același bilet, nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

## **J. CICLISM**

Victorie – câștigător de etapă, de concurs, de tur.

Duel în cursă – care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul cursei (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariu duel).

Pariurile pe întreg turul sau pe etape individuale vor fi validate în conformitate cu rezultatele oficiale din momentul premierii sau prezentării podiumului. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se calculează cota 1.00.

Pe același bilet, nu se poate combina același ciclist pe tipuri diferite de pariu.

## **K. SPORTURI DE IARNA**

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

În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandonează înainte de începerea competiției, se calculează cota 1.00.

Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore, se calculează cota 1.00.

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

Dacă unul dintre sportivi este descalificat sau abandonează în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul are loc în decurs de 48 de ore pe aceeași pârtie, trambulină, traseu se iau în considerare cotele jucate.

Victorie – câștigător.

În primii trei – primul, al doilea, al treilea.

În primii “n” – primul, al doilea, al treilea..... al “n”-lea.

Duel în competiție – care dintre cei 2 competitori ocupă un loc mai bun la finalul competiției (calcularea și omologarea acestui tip de pariu este explicată mai jos la secțiunea pariul duel).

## **L. SNOOKER, DARTS**

Dacă un participant se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea evenimentului de către respectivul participant sunt considerate nule și se acordă cota 1.00.

Dacă un jucator se accidentează și nu mai poate continua meciul din motive independente de voința sa, cotele pe acest meci vor fi anulate și jucătorii vor primi cota 1.00.

Dacă un jucător se retrage din propria voință înainte de sfârșitul meciului se consideră că l-a pierdut și nu va primi cota 1.00, ci se va considera că a pierdut meciul.

La Snooker se poate paria și pe primul frame (joc), total frame-uri, handicap și primul frame/final meci, respectând aceleași reguli explicate în secțiunile anterioare.

La Darts se poate paria și pe primul set, total seturi și handicap la seturi, respectând aceleași reguli explicate în secțiunile anterioare.

### **L.1. Darts**

#### *Important*

În cazul unui meci care nu este finalizat, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

#### *Termeni si Conditii*

Dacă evenimentele rămân deschise cu un punctaj incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

În cazul în care jucătorii/echipele sunt afișati incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un meci nu este finalizat, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

“Bullseye” este considerat culoare rosie

### **L.2. Snooker**

#### *Important*

În cazul unei retrageri a unui jucător sau descalificarea, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

În cazul în care o așezare de re-rack rămâne doar dacă rezultatul a fost determinat înainte de re-rack.

“No fouls” sau “free balls” sunt considerate pentru aranjarea oricăror evenimente de “Potted-Colour”.

În cazul unui interval care începe, dar nu este finalizat, toate evenimentele aferente intervalului vor fi anulate (cota 1.00) , cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat.

#### *Termeni si Conditii*

Dacă evenimentele rămân deschise cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

În cazul în care jucătorii/echipele sunt afișati incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un meci nu este finalizat, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

### **M. SPORTURI DE CONTACT**

Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca victorios.

În cazul în care jucătorii au terminat competiția înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, etc.), jucătorul rămas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cota jucată.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculează cota 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore se va calcula cota 1.00.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

### **N. ATLETISM**

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

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore, se va calcula cota 1.00.

Dacă evenimentul se reia în curs de 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculează cota 1.00.

Dacă unul dintre sportivi abandonează sau este descalificat în timpul evenimentului, se consideră că a participat la competiție.

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

## **O. BADMINTON**

### *Important*

În cazul unui meci neterminat, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

### *Termeni si Conditii*

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48h după data inițială de punere a mingii în joc, pariurile vor fi nule (cota 1.00).

Dacă evenimentele rămân deschise cu un punctaj incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă o echipă se retrage, toate evenimentele nehotărâte sunt considerate nule (cota 1.00).

În cazul în care jucătorii/echipele sunt afișati incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Deducerile oficiale de puncte vor fi luate în considerare pentru toate evenimentele nedeterminate. Evenimentele care au fost deja determinate nu vor lua în considerare deducerile.

## **P. TENIS DE MASA**

### *Important*

În cazul unui meci care nu este finalizat, toate evenimentele nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

### *Termeni si Conditii*

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48h după data inițială de punere a mingii în joc, pariurile vor fi nule (cota 1.00).

Dacă evenimentele rămân deschise cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

În cazul în care jucătorii/echipele sunt afișati incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un jucător se retrage toate evenimentele nehotărâte sunt considerate nule (cota 1.00).

Deducerile oficiale de puncte vor fi luate în considerare pentru toate evenimentele nedeterminate. Evenimentele care au fost deja determinate nu vor lua în considerare deducerile.

## **Q. BOWLS**

### *Important*

În caz de retragere a oricarui jucator și câștigul ușor a competiției, toate pariurile nedeterminate sunt considerate nule (cota 1.00).

Dacă un meci este întrerupt și continuat în 48h după ora inițială de începere, toate pariurile deschise vor fi stabilite cu rezultatul final. În caz contrar, toate pariurile nedecise sunt considerate nule (cota 1.00).

### *Termeni si Conditii*

Dacă evenimentele rămân deschise cu un punctaj incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

În cazul în care jucătorii/echipele sunt afișati incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un jucător se retrage toate evenimentele nehotărâte sunt considerate nule (cota 1.00).

## **R. Cricket T20 + ODI**

### *Important*

Toate evenimentele nu iau în considerare “super overs”, dacă nu se menționează altfel.

Perceperea penalizărilor nu este luată în considerare în nici eveniment “over or delivery” (evenimentele pentru mai multe “overs” nu sunt luate în considerare pentru această regulă)

Douăzeci 20: toate “overs” programate trebuie să fie jucate pentru evenimentele nedeterminate care urmează a fi soluționate, cu excepția cazului în care repriza a ajuns la concluzia sa naturală

ODI-uri: un minim de 90% din totalul “overs” alocate pentru o repriza trebuie să fie jucate în momentul în care pariul a fost pus pentru ca evenimentul să fie stabilit, cu excepția cazului în care runda a ajuns la concluzia sa naturală

#### *Termeni si Conditii*

Dacă un meci este anulat înaintea oricărei reprize, atunci toate evenimentele sunt considerate nule (cota 1.00) , cu excepția cazului în care meciul este rejucat în termen de 48 de ore de la momentul inițial

Dacă meciul este egal și regulile oficiale de concurență nu determină un câștigător; sau dacă regulile de concurență determină câștigătorul printr-o aruncare a unei monede sau prin tragere la sorți, atunci toate evenimentele nedeterminate sunt considerate nule (cota 1.00).

În cazul în care un “over” nu a fost finalizat, toate evenimentele nehotărâte pe această specific”over” sunt considerate nule (cota 1.00) afară de cazul când repriza a ajuns la concluzia sa naturală, de ex. declarație, echipa total afara, etc.

În cazul în care evenimentele rămân deschise, cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra castigurilor, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

## **S. Squash**

#### *Important*

În cazul în care un meci nu este terminat, toate evenimentele nehotărâte sunt considerate nevalabile.

#### *Termeni si Conditii*

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48 de ore după data inițială de punere a mingii în joc, pariurile vor fi anulate (cota 1.00).

În cazul în care evenimentul rămâne deschis, cu un scor incorect, care are un impact semnificativ asupra castigului, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00.

Dacă jucătorii / echipele sunt afișati incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un jucător se retrage, pierde meciul sau este descalificat, toate evenimentele nehotărâte sunt considerate nule (cota 1.00).

Se vor lua în considerare deducerile oficiale pentru toate evenimentele nedeterminate. Evenimentele care au fost deja determinate nu vor lua în considerare deducerile.

Dacă punctele de pedeapsă sunt acordate de arbitru, toate pariurile pe acel joc vor rămâne valabile.

#### **T. Aussie Rules**

##### *Important*

Toate evenimentele exclud prelungirile, dacă nu se specifică altfel

Dacă un meci este întrerupt și continuat în decurs de 48 de ore după de punere inițială a mingii în joc, toate pariurile deschise vor fi stabilite cu rezultatul final. În caz contrar, toate pariurile nehotarare sunt considerate nule (cota 1.00).

Dacă locația de meci este schimbată, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor. 80 minute obișnuite: Evenimentele se bazează pe rezultatul la sfârșitul unui joc programat de 80 de minute, dacă nu se specifică altfel. Aceasta include orice rănire adăugată sau intrerupere, dar nu include timpul suplimentar.

##### *Termeni si Conditii*

Dacă s-au oferit cote cu un interval orar incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este continuat în termen de 48 de ore de la data inițială de punere a mingii în joc, pariurile vor fi anulate (cota 1.00).

Dacă numele sau categoria de echipe sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a le da cota 1.00 evenimentelor.

#### **Art. 22. Pariul duel**

În cazul absenței, respectiv a descalificării concurentului sau echipei, se aplică următoarele prevederi:

- pariul făcut pe un concurent, respectiv pe o echipă care a absentat înainte de începerea evenimentului, se consideră nul;
- dacă concurentul a renunțat sau a fost descalificat pe parcursul evenimentului, se consideră că a participat la eveniment, iar pariul făcut pe el se consideră pierdut.



În cazul în care renunță ambii concurenți, pentru pariul duel, se aplică următoarele prevederi:

- dacă au renunțat în diferite runde, faze, curse, serii, tururi, etc. se consideră drept învingător concurentul care a renunțat după ce a parcurs mai multe runde, faze, curse, serii, tururi, etc; – dacă au renunțat în aceeași rundă, fază, cursă, serie, tur, etc. pariul este considerat nul și se acordă cota 1.00.

### **Art. 23. Pariuri pe termen lung**

Unele evenimente se desfășoară pe parcursul mai multor etape, faze (grupe de calificare, playoff-uri, tururi preliminare, etc.) și necesită o perioadă mai mare de timp pentru a se finaliza.

Aceste evenimente vor primi rezultat odată cu încheierea competiției respective, omologarea rezultatelor efectuându-se conform primelor anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

Jucătorul poate paria pe: câștigător competiție, câștigător campionat, golgeter competiție, câștigător grupă, câștigător trofeu, etc.

Pentru tipul de pariu golgeter competiție, în cazul în care mai mulți jucători au același număr de goluri marcate va fi validat jucătorul cu cele mai puține goluri marcate din penalty.

Organizatorul își rezervă dreptul de a restricționa efectuarea de bilete care să conțină evenimente pe termen lung împreună cu evenimente din oferta săptămânală curentă.

### **Art. 24. Pariuri pe evenimente nonsportive**

Pariul pe evenimente nonsportive este tipul de pariu realizat de jucători pe orice fel de eveniment de interes general care nu are un caracter sportiv (de natură socială, politică, economică, etc.). Organizatorul va lua în considerare rezultatele înregistrate la locul desfășurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente vor fi luate în considerare la validarea rezultatului doar dacă sunt realizate în aceeași zi cu cea a finalizării evenimentului. Orice investigație realizată ulterior nu va fi luată în considerare.

În cazul în care un eveniment este amânat, se va aștepta până la desfășurarea lui.

### **Art. 25. Pariuri pe numere**

Pariurile pe numere sunt pariuri în cota fixă pentru evenimente ce nu au un caracter sportiv. În cadrul pariurilor pe numerele ce urmează a fi extrase la loteriile internaționale, altele decât Loteria Romana, preluate de programul sistemului de pariere, plasarea unui bilet nu presupune o participare a

jucătorului la acea loterie ci reprezintă un pariu efectuat la GIOLAND SPORT pe extragerile (rezultatele oficiale, omologate) loteriilor internaționale respective.

Acest tip de pariu se va efectua în baza ofertei pusă la dispoziție de organizator în toate punctele de lucru, website, publicații și nu presupune participarea efectivă a jucătorilor la loterii. Se poate paria pe numere la oricare din loteriile internaționale din oferta GIOLAND SPORT , mai puțin extragerile organizate de către Compania Națională Loteria Română, urmând a câștiga numărul sau numerele pe care s-a pariat în urma extragerii.

Selecțiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariare și nici nu se pot combina două sau mai multe extrageri pe același bilet.

Pentru fiecare pariu pe numere, trebuie selectată doar o Loterie din lista loteriilor internaționale și tipul de pariu. În cazul în care un pariu a fost efectuat după ora reală a extragerii loteriei în cauză, pariul se consideră nul, anulat (cota 1.00).

Pentru omologarea câștigurilor se iau în calcul rezultatele oficiale comunicate pe siteurile organizatorilor loteriilor. Nu se vor lua în considerare la omologarea câștigurilor numerele suplimentare extrase cu caracter de joker sau altă clasificare.

În cazul în care organizatorii unei loterii efectuează mai multe extrageri în aceeași zi, va fi luată în considerare pentru omologarea pariului, rezultatul primei extrageri din ziua respectivă.

Excepție fac cazurile în care în oferta de pariuri se specifică în mod explicit faptul că se acceptă pariuri pentru mai multe extrageri de la aceeași loterie în aceeași zi.

Fiecare loterie deține propriul sistem de extragere a numerelor. În cazul în care organizatorii unei loterii modifică sistemul de extragere iar organizatorul a acceptat deja pariuri pentru respectiva extragere, pariurile se consideră nule, anulate (cota 1.00).

Pariul pe numere se împarte în două categorii: pariul simplu și pariul sistem:

#### **i. PARIUL SIMPLU**

Pentru pariul simplu trebuie să indicați corect toate numerele pentru care ați optat. Puteți opta pentru minim 1 număr și maxim 5 numere pentru extragerile de tipul 6/ 42, 6/ 45, 6/ 49, 6/ 50, 7/ 39, iar pentru minim 1 număr și maxim 4 numere pentru extragerile de tipul 5/ 49, 5/ 50 și 6/ 90.

Miza minimă acceptată pe un bilet simplu este de 1 leu .

Câștigul maxim acordat pentru un bilet simplu este de 40.000 lei.

#### **ii. PARIUL SISTEM**

În cazul pariului sistem puteți câștiga și dacă nu indicați corect toate numerele, dar ați impus o condiție minimă de câștig. Sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 și sistemul maxim este 5 din 15 cu excepția loteriilor cu extragere de tipul 5/ 50, 5/ 49 și 6/ 90, pentru care sistemul maxim este 4 din 15.

Miza minimă acceptată pe un bilet combinat este de 0.95 RON(suma minima 1 RON cu toate taxele incluse).

Câștigul maxim acordat pentru un bilet combinat este de 40.000lei.

Pe biletele combinate se pot juca simultan mai multe combinații.

### iii.ALTE TIPURI DE PARIURI

Jucătorul va avea posibilitatea de a alege din oferta alte tipuri de pariuri: Câte numere pare vor fi extrase?; Va fi cel mai mic număr extras par?; Suma numerelor extrase va fi (sub/peste)...?; Va fi mai mare; suma numerelor extrase pare sau impare?; Vor fi extrase numere între 1 si 9?; etc.

Prevederile generale ale regulamentului de pariuri se aplică în orice caz neacoperit de regulile specifice ale pariurilor pe numere.

### Art. 26. PARIURI IN DESFASURARE

Pariurile in desfasurare sunt acele pariuri pe care clientii pot paria inaintea sau pe parcursul desfasurarii evenimentului sportiv.

Tipurile de pariuri in desfasurare pe evenimentele sportive pot fi: castigator meci, numarul total de goluri si altele posibilități de pariere oferite de organizator.

Pe un bilet se pot paria unul sau mai multe evenimente in desfasurare, iar acestea pot fi combinate si cu alte evenimente sportive din oferta GIOLAND SPORT (excepție pariuri live). Toate pariurile pentru care, indiferent de motiv, ora de emitere a biletului este dupa ora reala de terminare a evenimentului, vor primi cota 1,00. Dacă un eveniment începe cu o întârziere mai mare de 48 de ore după momentul anunțat de începere sau se reia la mai mult de 48 de ore din minutul întreruperii ori nu se reia deloc, atunci se acorda cota 1, cu excepția pariurilor pentru care situația este finalizată. În caz de erori de tipar, 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, chiar dacă erorile sunt descoperite după sfârșitul Evenimentului.

Oferta de pariere si modificarile aferente ofertei, intervenite in timpul desfasurarii evenimentului sportiv se afiseaza automat pe monitoarele din agentii. Pe monitoare sunt afisate: codul meciului, numele echipelor, tipurile de pariuri si cotele aferente.

Pe biletele de pariere, meciurile pe care s-au efectuat pariuri în desfășurare sunt marcate cu un semn distinctiv. Este posibil ca de la momentul plasării pariului și până la tipărirea biletului, cotele pentru un anumit eveniment să se modifice. În această situație, este valabilă cota tipărită pe biletul de pariere. Biletele ce conțin pariuri în desfășurare nu pot fi stornate.

La articolul 8, după alineatul (1) se introduce un nou alineat, alineatul (2), cu următorul cuprins:” Un organizator de jocuri de noroc va fi obligat, în termen de maxim 3 zile lucrătoare, în conformitate cu procedura stabilită, în condițiile și regulile aprobate pentru desfășurarea jocurilor de noroc să achite câștigurile și/sau să ofere premiile în natura persoanei fizice care a prezentat jetoane, cupoane, bilete sau alte mijloace pentru a dovedi câștigul, dovezi care sunt prezentate material.” Dreptul pariorului la ridicarea premiului expiră la 30 zile calendaristice de la data anunțării rezultatelor oficiale pentru ultimul eveniment încheiat de pe bilet.

Plata minimă acceptată de operatorul de pariuri pentru un singur bilet este de 1 leu (inclusiv taxele). Câștigul maxim posibil pentru un bilet ce conține un eveniment în desfășurare este de 40.000 lei.

#### **Capitolul IV DISPOZIȚII FINALE:**

**Art. 27.** Organizatorul, prin salariații săi, persoanele aflate în raporturi de colaborare cu activitatea de pariuri, partenerii contractuali sau reprezentanții instituțiilor de stat sunt obligați să păstreze în secret toate datele jucătorilor și ale pariurilor, făcând excepție procedurile la tribunale și cazurile când jucătorul acceptă publicarea.

**Art. 28.** Dacă există suspiciuni de fraudă asupra deznodământului unui eveniment / competiție, organizatorul își rezervă dreptul de a acorda curs 1.00 tuturor cotelor evenimentelor în cauză.

Jucătorul poate formula plângere în termen de până la 7 zile de la anunțarea rezultatelor valabile, în scris (prin scrisoare recomandată) sau personal, direct la sediul Organizatorului. Conducerea Organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul soluționării va fi anunțat reclamantului în scris, în termenul stabilit.

**Art. 29.** Organizatorul își rezervă dreptul de a aduce îmbunătățiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri) ce vor fi aprobate de Comisia de Autorizare, adăugiri care vor fi din timp anunțate, explicate prin anexe ale regulamentului și puse la dispoziția jucătorilor.

Lista tipurilor de sporturi nu este limitativă, ea putând fi completată și cu alte discipline sportive, cu acordul Comitetul de Autorizare.

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

S.C. GIOLAND SPORT S.R.L