

REGULAMENT DE FUNCTIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA

Terminal de pariuri Baumbet

Capitolul I Dispozitii Generale

Articolul 1

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

Articolul 2

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

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

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

Articolul 3

Pariul in cota fixa este jocul de noroc in care participantul trebuie sa indice rezultatele unor evenimente ce urmeaza sa aiba loc fara implicarea organizatorului sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent; organizatorul pe baza unor criterii proprii stabileste cotele de multiplicare a mizei in cazul in care variantele jucate sunt declarate castigatoare si aduce la cunostinta participantilor, acesta hotarand in mod independent evenimentele si variantele pe care parieaza si valoarea sumei de bani jucata (miza) .Contractul va fi încheiat între Organizator și Client pe baza acceptării de către acesta din urmă de bună voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentul Regulament, prin efectuarea plății biletului de pariere (denumit în continuare "Biletul"). Clientul este persoana fizică majoră care a încheiat un Contract cu Organizatorul, fapt dovedit de deținerea Biletului.Pariurile vor fi primite in punctele de lucru ale organizatorului, legal inregistrate Înainte de tipărirea Biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator. Aceste Reguli ("Regulamentul") vor fi obligatorii pentru toate părțile care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu.

Clientii trebuie să citească Regulamentul la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare. Organizatorul va actualiza Regulamentul cu eventualele modificari, dupa aprobarea acestora de catre Oficiul National pentru Jocuri de Noroc. Continuarea utilizării serviciilor Organizatorului indică acceptarea de catre Client a versiunii curente a regulamentului.

Articolul 4

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

Articolul 5

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

1. Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive

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

2. Terminalul de pariuri pentru curse de caini

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

3. Terminalul de pariuri pentru curse de cai

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

4. Terminalul de pariuri pentru curse moto

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

5) Terminalul de pariuri pentru curse Nascar

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

6) Terminalul de pariuri pentru curse Motocross

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

7. Terminalul de pariuri pentru evenimente sportive – pariurile live

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

8. Terminalul de pariuri pentru numere extrase la loteriile internationale

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

9. Terminalul de pariuri pentru pariuri BetBalls.

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

10. Terminalul de pariuri pentru pariuri Keno.

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

11. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente sportive

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

12. Evenimente de pariuri – pariuri pe evenimente nonsportive

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

13. Evenimente de pariuri – cursele de caini

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

14. Evenimente de pariuri – cursele de cai

Pariurile pe cursele de cai sunt jocuri de noroc unde 8 cai concureaza unul impotriva celuilalt. Exista un set de preinregistrari a acestor curse si fiecare runda foloseste un generator aleator pentru urmatoarea cursa care se va descarca in terminalul de pariuri. Castigul depinde de indicarea corecta a castigatorului, a primilor 2 sau a primilor 3 castigatori. Valoarea castigului este determinata de sansa castigatorului sau de combinatia castigatoare.

15. Evenimente de pariuri – cursele moto

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

16) Evenimente de pariuri – cursele Nascar

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

17) Evenimente de pariuri – cursele Motocross

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

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

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

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

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

20. Evenimente de pariuri – BetBalls

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

21. Evenimente de pariuri – Keno

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

22. Optiunea de a schimba evenimentele de pariuri

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

23. Cotele

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

24. Totalul cotelor

Este multiplicarea tuturor cotelor a evenimentelor individuale de pariuri.

25. Valoarea pariului – evenimente sportive – pariuri live

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

26. Valoarea pariului – curse de caini

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

27. Valoarea pariului – curse de cai

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

28.Valoarea pariului – curse moto

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

29) Valoarea pariului – curse Nascar

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

30) Valoarea pariului – curse Motocross

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

31.Valoarea pariului – numere extrase la loteriile internationale

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

32.Valoarea pariului – Pariuri BetBalls

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

33.Valoarea pariului – Pariuri Keno

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

34. Castigul

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

35.Castigul potential

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

36.Castigul net

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

37.Oferta

Este sumarul tuturor evenimentelor afisate in terminalul de pariuri.

38.Eventimentul de pariuri

Este evenimentul sportiv sau o activitate asociata definita in oferta.

39.Biletul - biletul de joc

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

- Numele operatorului
- Adresa, data si ora plasarii pariului
- Evenimentul pariat

- Valoarea creditului
- Castig potential
- Numarul de identificare a biletului /PIN

40.Bilet de credit

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

41.Rezultatul oficial – pariu pe eveniment sportive

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

42.Rezultatul oficial - curse de caini

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

43.Rezultatul oficial - curse de cai

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

44.Rezultatul oficial - curse moto

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

45) Rezultatul oficial - curse Nascar

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

46) Rezultatul oficial - curse Motocross

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

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

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

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

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

49.Rezultatul oficial – pariuri BetBalls

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

50.Rezultatul oficial – pariuri Keno

La sfarsitul fiecărei extrageri rezultatele se afiseaza pe ecranul terminalului.

51.Credit – pariu pe eveniment sportiv

Este suma valorilor pariate.

52.Credit – curse de caini

Este suma valorilor pariate.

53.Credit – curse de cai

Este suma valorilor pariate.

54.Credit – curse moto

Este suma valorilor pariate.

55) Credit – curse Nascar

Este suma valorilor pariate.

56) Credit – curse Motocross

Este suma valorilor pariate.

57.Credit – pariu pe eveniment sportive – pariu live

Este suma valorilor pariate.

58.Credit – pariu pe numere extrase la loteriile internationale

Este suma valorilor pariate.

59.Credit – pariuri BetBalls

Este suma valorilor pariate.

60.Credit – pariuri Keno

Este suma valorilor pariate.

Articolul 6

Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial

Optiunea Inchideti Pariul ofera jucatorilor un control mai bun asupra propriilor bilete de pariuri, da posibilitatea de a obtine un castig inainte de finalizarea unui eveniment sau a mai multor evenimente. Cand aceasta optiune este disponibila, se poate inchide un bilet de pariu in intregime sau partial

Cu optiunea Inchideti Pariul, selectia sau selectiile biletului de pariuri nu trebuie sa ajunga la finalul firesc, daca optiunea este activa se poate inchide biletul de pariuri!

Pentru a putea inchide biletul de pariuri, optiunea trebuie sa fie disponibila si sa afiseze o valoare de inchidere a biletului. Exista o intarziere de timp la acceptarea unei solicitari de inchidere a unui bilet de pariuri. Daca o cota se schimba sau un tip de pariu se suspenda, este posibil ca solicitarea de inchidere a biletului sa nu fie acceptata.

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

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

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

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

Valoarea oferita va depinde de performanta selectiei(iilor) de pe bilet si poate fi mai mare sau mai mica decat miza initiala, ceea ce va garanta un profit sau va minimaliza o potentiala pierdere.

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

Termeni si Conditii:

1. Optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial este disponibila pentru biletele care contin anumite evenimente, meciuri si tipuri de pariuri, pentru biletele cu pariuri simple pe un singur eveniment si pentru biletele cumulate.
2. Exista o intarziere de timp la acceptarea unei solicitari de inchidere a unui bilet. Daca o cota se schimba sau un tip de pariu se suspenda, este posibil ca solicitarea de inchidere a biletului sa nu fie acceptata.
3. Daca solicitarea de inchidere a biletului este acceptata, acest lucru este afisat si biletul este decis. Rezultatul final real al biletului initial nu va avea niciun impact asupra valorii de inchidere a biletului.
4. Valoarea pentru Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial oferita in orice moment este valoarea primita de client, in conditiile in care solicitarea de inchidere a pariului este acceptata.
5. Inchideti Pariul Partial se poate efectua de maxim 5 ori pentru biletele simple cu un singur eveniment si de maxim 5 ori pentru biletele cumulate.
6. Biletele plasate in sectiunea Pariuri Live sunt disponibile pentru a fi inchise doar daca au fost plasate dupa ce evenimentul a inceput.
7. BAUM nu poate garanta ca optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial va fi disponibila pentru orice selectie.
8. Optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu va fi disponibila atunci cand un tip de pariu este suspendat sau nu exista cote.
9. BAUM isi rezerva dreptul de a inlatura optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial in intregime sau partial pentru orice terminal sau grup de terminale sau in totalitate, atunci cand are motive intemeiate sa creada ca la acel terminal sau terminale se utilizeaza optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial pentru a profita de schimbarile de cote inaintea evenimentului si a-si inchide biletele cu ajutorul optiunii Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial, inainte ca evenimentul sa fi inceput.
10. BAUM nu va fi raspunzator daca optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu este disponibila din motive tehnice. In aceste cazuri biletele vor ramane valide, asa cum au fost plasate initial.
11. BAUM isi rezerva dreptul de a accepta sau refuza orice bilet solicitat pentru orice sport, competitie, tip de pariu sau categorie de pariu pentru care optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial este disponibila.
12. BAUM isi rezerva dreptul de a modifica, suspenda sau inlatura optiunea Inchideti Pariul (sau orice parte a acesteia) in orice moment pentru orice eveniment, meci, tip de pariu sau terminal. Biletele plasate pe asemenea evenimente, meciuri sau tipuri de pariu vor ramane valide, asa cum au fost plasate initial.
13. Anumite situatii speciale BAUM (ex: bonusul in functie de cota, etc) nu se vor aplica in cazul in care optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial a fost utilizata.
14. Pentru biletul care contine meciuri din sectiunea Pariuri Live si meciuri din sectiunea Pariuri Sportive nu se poate activa optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial decat in urmatoarea situatie:daca meciurile din sectiunea Pariuri Sportive nu sunt in desfasurare(nu au inceput dar au cote ori sunt finalizate si au rezultate introduse in sistem) iar meciurile din sectiunea Pariuri Live au cote disponibile sau sunt finalizate!
15. Pentru biletul care contine doar meciuri din sectiunea Pariuri Live, optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial este activa atat timp cat exista cote disponibile sau rezultate validate in sistemul electronic central!
16. Pentru biletul care contine meciuri din sectiunea Pariuri Sportive, optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial este valida doar daca meciurile nu au inceput si exista cote sau/si sunt finalizate iar in

sistemul electronic central sunt rezultate validate! Daca un meci este in desfasurare optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu este activa!

17. Pentru toate biletele tip sistem, optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial nu este disponibila!
18. Pentru biletele care contin un meci din sectiunea Baum Plus sau din sectiunea Baum Mega Plus se poate folosi optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial doar daca este activa!
19. Pentru optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial retragerea minima este 1 ron!
20. Pentru optiunea Inchideti Pariul/Inchideti Pariul Partial retragerea maxima este 50 000 ron!

CAPITOLUL II– REGULI DE BAZA ALE PARIURILOR

Articolul 1

Exista doua tipuri principale de pariuri:

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

- **pariu pe un singur eveniment simplu**
- **pariu cumulat: este pariul care contine doua sau mai multe evenimente**
- **pariu sistem (combinatii)**

Este posibila combinarea pariurilor pe evenimente sportive cu pariurile live.

***PARIURI SPECIALE**

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

PARIURI GENERALE:

FOTBAL

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

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

2) Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

- 1** - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza primul gol
- X** - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol
- 2** - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza primul gol

3) Prima repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

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

4) A doua repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 6 variante:

- | | |
|--|---|
| 1 - gazdele castiga a doua repriza | 1X - gazdele castiga a doua repriza sau egal |
| X - rezultat de egalitate in a doua repriza | X2 - oaspetii castiga a doua repriza sau egal |
| 2 - oaspetii castiga a doua repriza | 12 - gazdele sau oaspetii castiga a doua repriza |

5) Ambele echipe marcheaza – se poate miza pe 2 variante:

- Da** – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar
- Nu** – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

6) PAUZA/FINAL - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul atat la pauza cat si la final. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final
X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final
2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final
1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final
X/X – egal atat la pauza, cat si la final

2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final
1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final
X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final
2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

7) La Egal Cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

8) Total Goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

- Par** – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par
- Impar** – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

9) Gazdele – Total goluri (EXACT, MULTI) – se poate miza pe 4 variante:

- 0 - In timpul regulamentar de joc Gazdele nu inscriu nici un gol
- 1 - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 1 gol
- 2 - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu exact 2 goluri
- 3+ - In timpul regulamentar de joc Gazdele inscriu cel putin 3 goluri

10) Oaspetii – Total goluri (EXACT, MULTI) - se poate miza pe 4 variante:

- 0 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii nu inscriu nici un gol
- 1 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 1 gol
- 2 -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu exact 2 goluri
- 3+ -In timpul regulamentar de joc Oaspetii inscriu cel putin 3 goluri

11) Handicap Goluri – Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar
 - X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
 - 2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

12) Total Goluri (MULTI) -Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

- Sub** -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar
 - Peste** -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar
- Precizare: ‘n’ are valorile de (0,5); (1,5); (2,5); (3,5); (4,5); (5,5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

13) Total Goluri (INTERVAL, MULTI) – se poate miza pe 4 variante:

- 0-1 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 0 si 1 gol
- 2-3 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 2 si 3 goluri
- 4-5 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 5 goluri
- 6+ - in timpul regulamentar se marcheaza cel putin 6 goluri

14) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

- Prima repriza** -In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza
- Egalitate** -In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza
- A doua repriza** -In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

15) Total Goluri+Meci – se poate miza pe 6 variante:

- Sub/1**-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ goluri si gazdele castiga meciul
- Sub/X**-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Peste/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga meciul
Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina la egalitate
Peste/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 1,5; 2,5; 3,5 etc).

16) Parcurusul Meciului - se refera la prima echipa care marcheaza si rezultatul final al meciului! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
1/X - echipa gazda marcheaza prima si rezultat de egalitate
1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga
2/1 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul
2/X - echipa oaspete marcheaza prima si rezultat de egalitate
2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul
0:0 -meciul se termina fara gol marcat

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

Par - numarul total de goluri inscris in prima repriza este par
Impar - numarul total de goluri inscris in prima repriza este impar

18) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

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

19) Numarul Total De Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 3,5; 4,5; 5,5 etc.
Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonas galben + cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonase

20) Prima Repriza – Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - In prima repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Peste - In prima repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 0,5;1,5 etc.
Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonas galben + cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonase

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

Da - In timpul regulamentar se va acorda cel putin 1 cartonas rosu
Nu - In timpul regulamentar nu se va acorda nici un cartonas rosu
Precizare-La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

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

Da -In prima repriza se va acorda cel putin 1 cartonas rosu
Nu -In prima repriza nu se va acorda nici un cartonas rosu
Precizare- La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

23) Total Cartonase Gazde (INTERVAL, EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa gazda in timpul regulamentar de joc! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

0-1 - echipa gazda primeste intre 0 si 1 cartonase

3 - echipa gazda primeste exact 3 cartonase

2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase

4+ - echipa gazda primeste minim 4 cartonase

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

24) Total Cartonase Oaspeti (INTERVAL, EXACT, MULTI)- se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa oaspete in timpul regulamentar de joc! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

0-1 - echipa oaspete primeste intre 0 si 1 cartonase

3 - echipa oaspete primeste exact 3 cartonase

2 - echipa oaspete primeste exact 2 cartonase

4+ - echipa oaspete primeste minim 4 cartonase

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

25) Prima Repriza - Total Cartonase Gazde (EXACT, MULTI) - se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa gazda in prima repriza! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

0 - echipa gazda nu primeste nici un cartonase in prima repriza

1 - echipa gazda primeste exact 1 cartonase in prima repriza

2 - echipa gazda primeste exact 2 cartonase in prima repriza

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

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

26) Prima Repriza - Total Cartonase Oaspeti (EXACT, MULTI)- se poate paria pe numarul de cartonase primit de echipa oaspete in prima repriza! Valorile sunt stabilite de organizator si pot varia! Exemple:

0 - echipa oaspete nu primeste nici un cartonase in prima repriza

1 - echipa oaspete primeste exact 1 cartonase in prima repriza

2 - echipa oaspete primeste exact 2 cartonase in prima repriza

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

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

27) Prima Echipa Care Primeste Cartonase - exista 3 variante:

1 - echipa gazda primeste primul cartonase al meciului

X - nu se acorda nici un cartonase in timpul regulamentar

2 - echipa oaspete primeste primul cartonase al meciului

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

28) Prima Repriza -Prima Echipa Care Primeste Cartonase - exista 3 variante:

1 - echipa gazda primeste primul cartonase al meciului in prima repriza

X - nu se acorda nici un cartonase in prima repriza

2 - echipa oaspete primeste primul cartonase al meciului in prima repriza

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

29) Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase - exista 3 variante de pariere:

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

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

2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda

Precizare: cartonase rosu direct = 2 cartonase galbene;

Precizare: cartonas galben + cartonas galben = cartonas rosu = 3 cartonase
Precizare: La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren.

30) Prima Repriza - Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase – exista 3 variante de pariere:

- 1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in prima repriza
- X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in prima repriza
- 2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in prima repriza

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

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

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

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 7,5;8,5;9,5 etc.

32) Total Cornere (INTERVAL, MULTI) - exista 3 variante de pariere:

- 0-8 In timpul regulamentar de joc se executa intre 0 si 8 cornere
- 9-11 In timpul regulamentar de joc se executa intre 9 si 11 cornere
- 12+ In timpul regulamentar de joc se executa minim 12 cornere

33) Handicap Cornere – Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ cornere avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc
- 2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

34) Total Cornere Gazde (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

- 0-2 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 0 si maxim 2 cornere
- 3-4 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 3 si maxim 4 cornere
- 5-6 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 5 si maxim 6 cornere
- 7+ - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 7 cornere

35) Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

- 0-2 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 0 si maxim 2 cornere
- 3-4 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 3 si maxim 4 cornere
- 5-6 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 5 si maxim 6 cornere
- 7+ - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 7 cornere

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

- 1 - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
- X - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
- 2 - Echipa oaspete primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

37) Primul Corner – exista 3 variante de pariere:

- 1 - Echipa gazda va executa primul corner in timpul regulamentar de joc
- X - In timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner
- 2 - Echipa oaspete va executa primul corner in timpul regulamentar de joc

38) Ultimul Corner – exista 3 variante de pariere:

- 1 - Echipa gazda va executa ultimul corner in timpul regulamentar de joc
- X - In timpul regulamentar de joc nu se va executa nici un corner
- 2 - Echipa oaspete va executa ultimul corner in timpul regulamentar de joc

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

Par – Numarul total cornere in timpul regulamentar este par

Impar – Numarul total de cornere in timpul regulamentar este impar

40) Prima Repriza-Total Cornere - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

Peste - In prima repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 3,5;4,5;5,5 etc.

41) Prima Repriza - Total Cornere (INTERVAL, MULTI) - In prima repriza se vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita! Exemple:

0-4 - In Prima repriza se executa intre 0 si 4 cornere

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

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

42) Prima Repriza - Handicap Cornere – Echipa gazda incepe prima repriza cu ‘n’ cornere avantaj sau dezavantaj! La rezultatul primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza

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

43) Prima Repriza – Total Cornere Gazde (INTERVAL, EXACT, MULTI) – exemple de variante de pariare:

0-1 - In prima repriza gazdele executa maxim un corner

2 - In prima repriza gazdele executa exact 2 cornere

3 - In prima repriza gazdele executa exact 3 cornere

4+ - In prima repriza gazdele executa minim 4 cornere

44) Prima Repriza – Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, EXACT, MULTI) – exemple de variante de pariare:

0-1 - In prima repriza oaspetii executa maxim un corner

2 - In prima repriza oaspetii executa exact 2 cornere

3 - In prima repriza oaspetii executa exact 3 cornere

4+ - In prima repriza oaspetii executa minim 4 cornere

45) Prima Repriza – Echipa cu Cele Mai Multe Cornere – se ofera 3 variante de pariare:

1 - Echipa gazda primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete

X - Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete

2 - Echipa oaspete primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

46) Prima Repriza - Primul Corner – exista 3 variante de pariare:

1 - Echipa gazda va executa primul corner in prima repriza

X - In prima repriza nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa primul corner in prima repriza

47) Prima Repriza - Ultimul Corner – exista 3 variante de pariare:

1 - Echipa gazda va executa ultimul corner in prima repriza

X - In prima repriza nu se va executa nici un corner

2 - Echipa oaspete va executa ultimul corner in prima repriza

48) Prima Repriza -Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total cornere in prima repriza este par

Impar – Numarul total de cornere in prima repriza este impar

49) Numar de Cartonase((INTERVAL, EXACT, MULTI)) – variante:

0-3 - In meci se vor acorda intre 0 si 3 cartonase

4 - In meci se vor acorda exact 4 cartonase

- 5** - In meci se vor acorda exact 5 cartonase
- 6** - In meci se vor acorda exact 6 cartonase
- 7** - In meci se vor acorda exact 7 cartonase
- 8** - In meci se vor acorda exact 8 cartonase
- 9** - In meci se vor acorda exact 9 cartonase

- 10** - In meci se vor acorda exact 10 cartonase
- 11** - In meci se vor acorda exact 11 cartonase
- 12+** - In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

50) Cartonas Rosu Gazde – se ofera 2 variante:

Da - In timpul regulamentar de joc gazdele vor primi cel putin un cartonas rosu

Nu - In timpul regulamentar de joc gazdele nu vor primi nici un cartonas rosu

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

51) Cartonas Rosu Oaspeti – se ofera 2 variante:

Da - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor primi cel putin un cartonas rosu

Nu - In timpul regulamentar de joc oaspetii nu vor primi nici un cartonas rosu

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

52) Penalty – se ofera 2 variante:

Da -In timpul regulamentar de joc se va acorda cel putin o lovitura de la 11 metri

Nu -In timpul regulamentar de joc nu se va acorda nici o lovitura de la 11 metri

53) Jucatorul Marcheaza - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului ! Variante:

DA - Jucatorul ‘X’ marcheaza oricand in timpul regulamentar de joc

Primul - Jucatorul ‘X’ marcheaza primul in timpul regulamentar de joc

Ultimul - Jucatorul ‘X’ marcheaza ultimul in timpul regulamentar de joc

2+ - Jucatorul ‘X’ marcheaza minim 2 goluri in timpul regulamentar de joc

3+ - Jucatorul ‘X’ marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc

Nota: Jucatorul ‘X’ reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00)

Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

54) Jucatorul Marcheaza si Meci - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului si echipa castigatoare! Exemplu:

Jucatorul ‘X’ marcheaza si echipa la care este legitimat castiga meciul!

Nota: Jucatorul ‘X’ reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze;Echipa la care este legitimat se gaseste in oferta organizatorului! Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00)

Nota: Autogolul nu se ia in considerare! Nota: Acest tip de pariu este valabil pentru timpul regulamentar de joc,eventualele prelungiri,lovituri de departajare nu se iau in considerare!

55) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:

1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei

2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

Nota: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri,lovituri de departajare,retur,rejucare,etc!

Nota: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi:castiga cupa,locul 3,castiga competitia,etc!

Nota : Pentru omologarea acestui tip de pariu,organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

56) Total Goluri Gazde - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub "n" goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste "n" goluri

Nota: In general "n" are valoarea de 0.5 sau 1.5 dar poate avea si alte valori anuntate de organizator!

57) Total Goluri Oaspeti - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub "n" goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste "n" goluri

Nota: In general "n" are valoarea de 0.5 sau 1.5 dar poate avea si alte valori anuntate de organizator!

58) Total Goluri Gazde (EXACT, INTERVAL, MULTI) - se poate paria pe 5 variante:

0 - Gazdele nu vor marca in timpul regulamentar de joc

1-2 - Gazdele vor inscrie 1 sau 2 goluri in timpul regulamentar de joc

1-3 - Gazdele vor inscrie intre 1 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

2-3 - Gazdele vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4+ - Gazdele vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

59) Total Goluri Oaspeti (EXACT, INTERVAL, MULTI) - se poate paria pe 5 variante:

0 - Oaspetii nu vor marca in timpul regulamentar de joc

1-2 - Oaspetii vor inscrie 1 sau 2 goluri in timpul regulamentar de joc

1-3 - Oaspetii vor inscrie intre 1 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

2-3 - Oaspetii vor inscrie 2 sau 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4+ - Oaspetii vor inscrie minim 4 goluri in timpul regulamentar de joc

60) Scor Corect – se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste "alte" ,pronostic al acestui tip de pariu;

61) Meci + Ambele Echipe Marcheaza - jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza din timpul regulamentar, se ofera 6 variante de pariere:

1/DA - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

1/NU - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci

X/DA - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci

X/NU - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)

2/DA - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

2/NU - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

62) Ambele Echipe Marcheaza+ Total Goluri - acest pariu combina pariul Ambele echipe marcheaza si pariul

Total goluri ! Pentru fiecare granita "n" de la Total goluri avem maxim 4 variante de pariuri:

Da/Peste – ambele echipe marcheaza si numarul total de goluri este peste „n“ goluri

Da/Sub - ambele echipe marcheaza si numarul total de goluri este sub „n“ goluri

Nu/Peste – una sau nici o echipa nu marcheaza iar numarul total de goluri este peste „n“ goluri

Nu/Sub - una sau nici o echipa nu marcheaza iar numarul total de goluri este sub „n“ goluri

Nota: Granitele "n" sunt anuntate de organizator sunt 2.5 si 3.5 dar pot fi si alte valori!

Nota: Acest tip de pariu combinat este valabil pentru timpul regulamentar de joc

63) Sansa Dubla + Total Goluri - Pentru fiecare granita "n" de la Total goluri avem maxim 6 variante de pariuri:

1X/Sub-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri

1X/Peste-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri

12/Sub-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri

12/Peste-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri

X2/Sub-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub "n" goluri

X2/Peste-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste "n" goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului., "n" are valoarea de (1,5;2,5;3,5;4,5 etc).

64) Sansa Dubla+Ambele Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza
X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

65) Sansa Dubla(Timp regulamentar)+ Prima Repriza-Ambele Echipe Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza

1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza

12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

66) Sansa Dubla(Timp regulamentar)+ A doua Repriza-Ambele Echipe Marcheaza -variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

67) Castigator Dupa 10 Minute – se ofera 3 variante de pariere:

1-Gazdele conduc dupa 10 minute

X-Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 10 minute

2-Oaspetii conduc dupa 10 minute

68) Total Goluri(EXACT,MULTI) – se ofera urmatoarele variante de pariere:

0 - in timpul regulamentar nu se marcheaza nici un gol

1 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 1 gol

2 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 2 goluri

3 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 3 goluri

4 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 4 goluri

5 - in timpul regulamentar se marcheaza exact 5 goluri

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

69) Total Goluri Multiple(EXACT,INTERVAL,MULTI) – pot exista foarte multe tipuri de pariere!Exemple:

0 - In timpul regulamentar de joc nu se inscrie nici un gol

2-6 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza intre 2 si 6 goluri

4-6 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza intre 4 si 6 goluri

7+ - In timpul regulamentar de joc se marcheaza minim 7 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul anunta in oferta toate tipurile de pronosticuri disponibile pentru pariere!

70) Ultimul Gol (Timp regulamentar) – se poate miza pe 3 variante:

1 – in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza ultimul gol

Fara goluri – in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol

2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza ultimul gol

71) PRIMUL GOL, Interval 15 Minute – trebuie indicata perioada de 15 minute in care se va marca primul gol; se ofera 7 variante de pariere:

X-Fara gol tot meciul – in timpul regulamentar de joc nu se marcheaza nici un gol

1-15 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

16-30 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-45 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

46-60 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-75 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

76-90 Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

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

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

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

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

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

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

73) Ambele Reprize Sub 1.5 goluri – exista 2 variante de pariere:

Da – in prima repriza se inscrie maxim un gol si in a doua repriza se inscrie maxim un gol

Nu – in prima repriza se inscriu minim 2 goluri sau in a doua repriza se inscriu minim 2 goluri sau atat in prima repriza se inscriu minim 2 goluri cat si in adoua repriza se inscriu minim 2 goluri

74) Ambele Reprize Peste 1.5 goluri – exista 2 variante de pariere:

Da – in prima repriza se inscriu minim 2 goluri si in a doua repriza se inscriu minim 2 goluri

Nu - in prima repriza nu se inscriu minim 2 goluri sau in a doua repriza nu se inscriu minim 2 goluri sau atat in prima repriza nu se inscriu minim 2 goluri cat si in adoua repriza nu se inscriu minim 2 goluri

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

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

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

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

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

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

77) Gazdele Castiga LA 0 (Da/Nu) – exista 2 variante:

Da - Echipa gazda castiga in timpul regulamentar fara sa primeasca gol

Nu – Orice rezultat de egalitate in timpul regulamentar sau oaspetii marcheaza

78) Oaspetii Castiga LA 0 (DA/NU) -exista 2 variante:

Da - Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar fara sa primeasca gol

Nu – Orice rezultat de egalitate in timpul regulamentar sau gazdele marcheaza

79) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Gazdele - Se ofera 3 variante

1 - Gazdele marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza

X - Gazdele marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza

2 - Gazdele marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

80) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Oaspetii - Se ofera 3 variante:

1 - Oaspetii marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza

X - Oaspetii marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza

2 - Oaspetii marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

81) Gazdele Castiga Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:

Da - gazdele castiga ambele reprize

Nu - gazdele nu castiga ambele reprize

82) Oaspetii Castiga Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:

Da - oaspetii castiga ambele reprize

Nu - oaspetii nu castiga ambele reprize

83) Gazdele Marcheaza in Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:

Da - gazdele marcheaza in ambele reprize

Nu - gazdele nu marcheaza in ambele reprize

84) Oaspetii Marcheaza in Ambele Reprize – exista 2 variante de pariere:

Da - oaspetii marcheaza in ambele reprize

Nu - oaspetii nu marcheaza in ambele reprize

85) Gazdele Castiga Oricare Repriza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - gazdele castiga oricare repriza

Nu - gazdele nu castiga nicio repriza

86) Oaspetii Castiga Oricare Repriza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - oaspetii castiga oricare repriza

Nu - oaspetii nu castiga nicio repriza

87) Total Goluri Par/Impar Gazde – se ofera 2 variante:

Par – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa gazda este unul par

Impar – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa gazda este unul impar

88) Total Goluri Par/Impar Oaspeti – se ofera 2 variante:

Par – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa oaspete este unul par

Impar – numarul total de goluri marcat in timpul regulamentar de echipa oaspete este unul impar

89) Prima Repriza – Total Goluri - In prima repriza se marcheaza sub/peste „n“ goluri!exista cate 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri inscrise in prima repriza este sub „n“ goluri din oferta

Peste - numarul total de goluri inscrise in prima repriza este peste „n“ goluri din oferta

Precizare:In general “n” are valorile de 0,5;1,5;2,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

90) Prima Repriza – Total goluri (EXACT,MULTI) –exista 3 variante dar Organizatorul poate opta si pentru alte variante:

0 – In prima repriza nu se marcheaza

1 - In prima repriza se marcheaza exact 1 gol

2+ - In prima repriza se marcheaza minim 2 goluri

91) Prima Repriza – Total goluri (EXACT,INTERVAL,MULTI) – exista urmatoarele variante:

0 - In prima repriza nu se va marca niciun gol

1-2 - In prima repriza se vor inscrie 1 sau 2 goluri

1-3 - In prima repriza se vor inscrie intre 1 si 3 goluri

2-3 - In prima repriza se vor inscrie 2 sau 3 goluri

4+ - In prima repriza se vor inscrie 4 sau mai multe goluri

92) Prima Repriza – Handicap Goluri

Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap.

In functie de “n” Se ofera 3 variante de pariere: 1,X,2 sau/si 2 variante de pariere :1 ,2!

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

93) Prima Repriza – Total goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:

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

94) Prima Repriza – Total goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:

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

95) Prima Repriza – La egal cota 1 – se ofera 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza ,in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera cota 1
2 – Echipa oaspete castiga prima repriza ,in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera cota 1

96) Prima Repriza – Scor Corect - se indica scorul corect al primei reprize!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru rezultatul primei reprize; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta pentru prima repriza, Organizatorul defineste “alte”, pronostic al acestui tip de pariu;

97) Prima Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima repriza
Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima repriza

98) Prima Repriza – Prima Echipa Care Marcheaza – se ofera 3 variante:

1 -Echipa gazda va inscrie primul gol in prima repriza
X -Niciuna din echipe nu va inscrie in prima repriza
2 -Echipa oaspete va inscrie primul gol in prima repriza

99) Prima Repriza – Gazdele NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:

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

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

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

101) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante:

Sub/1 -In prima repriza se marcheaza sub “n”goluri si gazdele castiga prima repriza
Sub/X -In prima repriza se marcheaza sub ”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate
Sub/2 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza
Peste/1 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza
Peste/X -In prima repriza se marcheaza peste”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate
Peste/2 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului. “n” are valoarea de 1,5; 2,5 etc

102) Castigator Prima Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:

1/Da - Echipa gazda castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1//Nu - Echipa gazda castiga prima repriza si oaspetii nu marcheaza in prima repriza
X/Da - Prima repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in prima repriza
X/Nu - Prima repriza se termina cu scorul de 0-0
2/Da - Echipa oaspete castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
2/Nu - Echipa oaspete castiga prima repriza si gazdele nu marcheaza in prima repriza

103) Sansa Dubla in Prima Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:

1X/Da -Gazdele castiga prima repriza sau prima repriza se termina egal si ambele echipe marcheaza in prima repriza
1X/Nu -Gazdele castiga sau prima repriza se termina egal si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza
12/Da -Gazdele sau Oaspetii castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza
12/Nu -Gazdele sau Oaspetii castiga prima repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza
X2/Da -Prima repriza se termina egal egal sau oaspetii castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X2/Nu -Prima repriza se termina egal sau oaspetii castiga iprima repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in prima repriza

104) Prima Repriza – Numar Cartonase(EXACT,MULTI) – Variante de pariere:

- | | |
|--|--|
| 0- In prima repriza se vor acorda exact 0 cartonase | 4- In prima repriza se vor acorda exact 4 cartonase |
| 1- In prima repriza se va acorda exact 1 cartonase | 5- In prima repriza se vor acorda exact 5 cartonase |
| 2- In prima repriza se vor acorda exact 2 cartonase | 6+ - In prima repriza se vor acorda 6 sau mai multe cartonase |
| 3- In prima repriza se vor acorda exact 3 cartonase | |

105) A Doua Repriza – Total Goluri - In a doua repriza se marcheaza sub/peste „n“ goluri! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare „n” definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri inscrise in a doua repriza este sub „n“ goluri din oferta

Peste - numarul total de goluri inscrise in a doua repriza este peste „n“ goluri din oferta

Precizare:In general “n” are valorile de 0,5;1,5;2,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

106) A Doua Repriza – Total Goluri (EXACT,MULTI) - exista 3 variante dar Organizatorul poate opta si pentru alte variante:

- 0** – In a doua repriza nu se marcheaza
- 1** - In a doua repriza se marcheaza exact 1 gol
- 2+** - In a doua repriza se marcheaza minim 2 goluri

107) A Doua Repriza – Total Goluri (EXACT,INTERVAL MULTI) – exista urmatoarele variante:

- 0** - In a doua repriza nu se va marca niciun gol
- 1-2** - In a doua repriza se vor inscrie 1 sau 2 goluri
- 1-3** - In a doua repriza se vor inscrie intre 1 si 3 goluri
- 2-3** - In a doua repriza se vor inscrie 2 sau 3 goluri
- 4+** - In a doua repriza se vor inscrie 4 sau mai multe goluri

108) A Doua Repriza – Handicap Goluri

Echipea gazda porneste de la inceputul reprizei a doua cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap.

In functie de” n” Se ofera 3 variante de pariere: 1,X,2 sau/si 2 variante de pariere :1 ,2!

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

109) A Doua Repriza – Total Goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare:In general “n” are valorile de 0,5; 1,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

110) A Doua Repriza – Total Goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare:In general “n” are valorile de 0,5; 1,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

111) A Doua Repriza – La Egal Cota 1 – se ofera 2 variante:

1 – Echipea gazda castiga a doua repriza ,in cazul in care rezultatul reprizei a doua este egal se ofera cota 1

2 – Echipea oaspete castiga a doua repriza ,in cazul in care rezultatul reprizei a doua este egal se ofera cota 1

112) A Doua Repriza – Scor Corect - se indica scorul corect pentru a doua repriza!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;

113) A Doua Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - Ambele echipe marcheaza in repriza a doua

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in repriza a doua

114) A Doua Repriza – Prima Echipa Care Marcheaza – se ofera 3 variante:

1 -Echipea gazda va inscrie primul gol in a doua repriza

X -Niciuna din echipe nu va inscrie in repriza a doua

2 -Echipea oaspete va inscrie primul gol in repriza a doua

115) A Doua Repriza– Gazdele NU primesc Gol -exista 2 variante de pariere:

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

116) A Doua Repriza – Oaspetii NU Primesc Gol -exista 2 variante de pariere:

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

117)Total Goluri A Doua Repriza + Castigator A Doua Repriza – exista 6 variante:

- Sub si gazde** - In a doua repriza se marcheaza sub “n”goluri si gazdele castiga a doua repriza
 - Sub si egalitate** - In a doua repriza se marcheaza sub ”n” goluri si a doua repriza se termina la egalitate
 - Sub si oaspeti** - In a doua repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga a doua repriza
 - Peste si gazde** - In a doua repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga a doua repriza
 - Peste si egalitate** - In a doua repriza se marcheaza peste”n” goluri si a doua repriza se termina la egalitate
 - Peste si oaspeti** - In a doua repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga a doua repriza
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului., “n” are valoarea de 1,5; 2,5 etc

118) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in A Doua Repriza – se ofera 6 variante:

- Gazde/Da** - Echipa gazda castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
- Gazde//Nu** - Echipa gazda castiga a doua repriza si oaspetii nu marcheaza in a doua repriza
- Egalitate/Da** - A doua repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
- EgalitateNu** - A doua repriza se termina cu scorul de 0-0
- Oaspeti/Da** - Echipa oaspete castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
- Oaspeti/Nu** - Echipa oaspete castiga a doua repriza si gazdele nu marcheaza in a doua repriza

119) Sansa Dubla in A Doua Repriza+Ambele Echipe Marcheaza In A Doua Repriza – se ofera 6 variante:

- 1X/Da** -Gazdele castiga a doua repriza sau a doua repriza se termina egal si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
- 1X/Nu** -Gazdele castiga a doua repriza sau pa doua repriza repriza se termina egal si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza
- 12/Da** -Gazdele sau Oaspetii castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
- 12/Nu** -Gazdele sau Oaspetii castiga a doua repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza
- X2/Da** -A doua repriza se termina egal sau oaspetii castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza
- X2/Nu** -A doua repriza se termina egal sau oaspetii castiga ia doua repriza si una din echipe sau ambele nu marcheaza in a doua repriza

120) A Doua Repriza – Total Goluri Par/Impar -se poate miza pe 2 variante:

- Par** - numarul total de goluri inscris in a doua repriza este par
- Impar** - numarul total de goluri inscris in a doua repriza este impar

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

- 1 TR** - castiga gazdele in timp regulamentar
- 1 PR** - castiga gazdele in prelungiri
- 1 PE** - castiga gazdele la penalty
- 2 TR** - castiga oaspetii in timp regulamentar
- 2 PR** - castiga oaspetii in prelungiri
- 2 PE** - castiga oaspetii la penalty

122) Prelungiri + Gol se poate miza pe 2 variante:

- Da** - Meciul va ajunge in prelungiri si se va marca cel putin 1 gol in aceste prelungiri
- Nu** - Meciul nu va ajunge in prelungiri sau va ajunge in prelungiri dar nu se va marca in aceste prelungiri

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

- Da** – meciul va ajunge la penalty-uri
- Nu** – meciul nu va ajunge la penalty-uri

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

1 - Gazdele conduc dupa 15 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 15 minute

2 - Oaspetii conduc dupa 15 minute

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

1 - Gazdele conduc dupa 30 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 30 minute

2 - Oaspetii conduc dupa 30 minute

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

1 - Gazdele conduc dupa 60 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 60minute

2 - Oaspetii conduc dupa 60 minute

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

1 - Gazdele conduc dupa 75 minute

X - Meciul indica rezultatul de egalitate dupa 75 minute

2 - Oaspetii conduc dupa 75 minute

128) Pauza sau Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate la pauza sau si egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

129) Prima Repriza – Cartonas Rosu Gazde – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da -In prima repriza gazdele primesc minim 1 cartonasa rosu

Nu -In prima repriza gazdele nu primesc cartonasa rosu

Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

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

Da -In prima repriza oaspetii primesc minim 1 cartonasa rosu

Nu -In prima repriza oaspetii nu primesc cartonasa rosu

Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

131)Jucatorul - numarul minim de pase decisive in timpul regulamentar de joc - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de pase decisive atribuite unui jucator anuntat in oferta!

Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim o pasa decisiva

2 – Jucatorul reuseste minim 2 pase decisive

Note: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

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

132)Jucatorul - numarul minim de goluri in timpul regulamentar de joc - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de goluri atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim un gol

2 – Jucatorul reuseste minim 2 goluri

Nota: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

133)Jucatorul - numarul minim de suturi in timpul regulamentar de joc - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de suturi atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim un sut

2 – Jucatorul reuseste minim 2 suturi

Note: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

Un sut = oricare sut cu intentia de a inscrie al jucatorului pe poarta,in afara portii sau blocat

134)Jucatorul - numarul minim de suturi de gol in timpul regulamentar de joc - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de suturi de gol atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim un sut de gol

2 – Jucatorul reuseste minim 2 suturi de gol

Note: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Sut de gol = oricare incercare de a inscrie a unui jucator cu capul,piciorul sau oricare parte a corpului prevazuta de regulile sportive eligibila pentru a inscrie !Rezultatul unui sut pe poarta salvat de portar,respins de un adversar, respins de un coechipier propriu(destul de rar) sau un gol

135)Jucatorul - numarul minim de pase in timpul regulamentar de joc - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de pase decisive atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim o pasa

2 – Jucatorul reuseste minim 2 pase

Note: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

Pentru acest tip de pariu exemplele au caracter informativ ,valorile pot fi mult mai mari!Exemplu:

– Jucatorul reuseste in meci minim 35 de pase

O pasa = o miscare intentionata a mingii de la un jucator la un coechipier,pasa trebuie sa aiba o intentie clara a unui jucator de a gasi un coechipier;pasa poate fi facuta cu orice parte a corpului care este conforma regulilor jocului

136)Jucatorul - numarul minim de alunecari in timpul regulamentar de joc - Pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de alunecari atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

1 – Jucatorul reuseste in meci minim o alunecare

2 – Jucatorul reuseste minim 2 alunecari

Note: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

O alunecare = tactica defensiva sau ofensiva in care un jucator ia contact cu mingea printr-o alunecare!

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

137) Care echipa inscrie - jucătorul poate miza pe următoarele variante:

-niciuna - Niciuna din echipe nu marchează în timpul de regulamentar de joc și meciul se termină 0-0.

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

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

-ambele - Atât echipa gazdă cât și echipa oaspete marchează în timpul regulamentar de joc

138) Intervale goluri (multi) - se poate miza pe urmatoarele variante:

0-1 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 0 si 1 gol

2-3 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 2 si 3 goluri

4-5 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 5 goluri

4-6 - in timpul regulamentar se marcheaza intre 4 si 6 goluri

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

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

139) Scor corect prima repriza/scor corect final

In cazul acestui pariu trebuie indicat scorul corect al primei reprize cat si scorul corect al timpului regulamentar! Tot in cadrul acestui pariu,Organizatorul poate oferi spre pariare scorul corect al primei reprize cat si numarul total de goluri din meci!

Tot in cadrul acestui pariu, Organizatorul poate oferi spre pariare numarul total de goluri al primei reprize cat si numarul total de goluri din meci!

Exemple:

0:0/2:1 - scorul primei reprize trebuie sa fie 0:0 iar rezultatul final trebuie sa fie 2:1

0:1/4+ - scorul primei reprize trebuie sa fie 0:1 iar numarul de goluri inscrise in meci trebuie sa fie de minim 4

4+/4+ - in prima repriza trebuie sa se inscrie minim 4 goluri

140) Primul gol,interval 10 minute ; trebuie indicata perioada de 10 minute in care se va marca primul gol; se ofera urmatoarele variante de pariare variante de pariare:

X - Meciul se termina cu scorul de 0-0

1-10 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

11-20 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

21-30 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-40 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

41-50 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

51-60 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-70 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

71-80 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

81-90 - Primul gol se marcheaza in intervalul specificat

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

141) Gazde cota 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X -Meciul se termină la egalitate

2 -Echipa oaspete câștigă meciul

Precizare:În cazul în care gazdele câștigă meciul, se va acorda cota 1,00.

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

1 -Echipa gazdă câștigă meciul

X -Meciul se termină la egalitate

Precizare :În cazul în care oaspeții câștigă meciul, se va acorda cota 1,00

143) Gazdele castiga – se poate miza pe urmatoarele variante

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar

2 – gazdele nu castiga in timpul regulamentar

144) Oaspetii castiga -se poate miza pe urmatoarele variante

1 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2 – oaspetii nu castiga in timpul regulamenta

145) Oricare castiga - se poate miza pe urmatoarele variante

1 – meciul nu se termina egal in timpul regulamentar

2 – meciul se termina egal in timpul regulamentar

146) total goluri 5+(exact,multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:

0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de

0-0

1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol

2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri

3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri

4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri

5+ in timpul regulamentar se vor marca minim 5 goluri

147) Total goluri 6+(exact,multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:

0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0

1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol

2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri

3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri

4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri

5 - in timpul regulamentar se vor marca exact 5 goluri

6+ -in timpul regulamentar se vor marca minim 6 goluri

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

Pentru fiecare n definit de organizator pot exista mai multe variante de pariere! Exemple de variante pentru n =2.5:

1/1peste – prima repriza o castiga gazdele,meciul este castigat de gazde iar in meci se marcheaza minim 3 goluri

X/2sub - rezultat de egalitate la pauza,meciul este castigat de oaspeti iar in meci se marcheaza maxim 2 goluri

2/1peste - prima repriza o castiga oaspetii,meciul este castigat de gazde iar in meci se marcheaza minim 3 goluri

149) Pauza/final +total goluri prima repriza [n] -pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize

,rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul maxim sau minim de goluri din prima

repriza!Pentru fiecare n definit de organizator pot exista mai multe variante de pariere! Exemple de variante pentru n =2.5 :

1/1peste - prima repriza o castiga gazdele,meciul este castigat de gazde iar in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri

X/2sub - rezultat de egalitate la pauza,meciul este castigat de oaspeti iar in prima repriza se marcheaza maxim 2 goluri

2/1 peste - prima repriza o castiga oaspetii,meciul este castigat de gazde iar in prima repriza se marcheaza minim 3 goluri

150) Pauza/final +total goluri(exact,multi) -pentru acest pariu trebuie indicat rezultatul primei reprize ,rezultatul final al meciului din timpul regulamentar cat si numarul exact sau minim de goluri din timpul regulamentar!

Exemple:

X/X – 0 - meciul se termina cu scorul de 0:0 in timpul regulamentar

2/2 – 2 - oaspetii castiga prima repriza,oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar si in meci se marcheaza exact 2 goluri

1/1 – 5+ - gazdele castiga prima repriza,gazdele castiga meciul in timpul regulamentar si in meci se marcheaza minim 5 goluri

151) Gazdele sau peste(n goluri) - se poate miza pe 2 variante:

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

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

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

152) Oaspetii sau peste (n goluri) ; se poate miza pe 2 variante:

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

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

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

153) Egal sau peste (n goluri) ; se poate miza pe 2 variante:

1 - Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza peste n goluri

2 - Meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in timpul regulamentar nu se marcheaza peste n goluri.

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

154) Gazdele sau sub (n goluri) ; se poate miza pe 2 variante:

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

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

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

155) Egal sau sub (n goluri) ;se poate miza pe 2 variante:

1- Meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in meci se marcheaza sub n goluri

2 – meciul nu se termina la egalitate in timpul regulamentar sau/si in timpul regulamentar nu se marcheaza sub n goluri

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

156) Oaspetii sau sub (n goluri) ; se poate miza pe 2 variante:

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

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

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

157) Gazdele sau ambele marcheaza; se poate miza pe 2 variante:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

163) Marcator - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului ! Variante:

DA - Jucatorul "X" marcheaza oricand in timpul regulamentar de joc

Primul - Jucatorul "X" marcheaza primul in timpul regulamentar de joc

Ultimul - Jucatorul "X" marcheaza ultimul in timpul regulamentar de joc

Nota: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze
Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00)
Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

164) Jucatorul marcheaza + rezultat final ; La acest pariu trebuie indicat atat numele jucatorului cat si rezultatul meciului; Exemple:

Jucatorul "x" da/1 - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si echipa gazda castiga in timpul regulamentar

Jucatorul "x" da/x - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si meciul se termina egal in timpul regulamentar

Jucatorul "x" da/2 - jucatorul x marcheaza in timpul regulamentar si echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

Nota: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze. In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00)
Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

165) Primul marcator+ rezultat final ; La acest pariu trebuie indicat atat numele primului marcator cat si rezultatul meciului;

Jucatorul "x" da/1 - jucatorul x marcheaza primul gol in timpul regulamentar si echipa gazda castiga in timpul regulamentar

Jucatorul "x" da/x - jucatorul x marcheaza primul gol in timpul regulamentar si meciul se termina egal in timpul regulamentar

Jucatorul "x" da/2 - jucatorul x marcheaza primul in timpul regulamentar si echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

Nota: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00).
Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

166) Marcator + scor corect ; la acest pariu trebuie indicat atat numele marcatorului cat si scorul corect al meciului din timpul regulamentar;

Exemple:

Jucatorul x da/0:1 jucatorul x marcheaza si scorul final din timpul regulamentar este 0-1

Jucatorul x da/1:1 jucatorul x marcheaza si scorul final din timpul regulamentar este 1-1

Nota: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00).
Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

Nota: Pentru acest pariu ,Organizatorul poate cota diferiti jucatori in combinatie cu diferite scoruri corecte!

167) Primul marcator + scor corect ; la acest pariu trebuie indicat atat numele primului marcator cat si scorul corect al meciului din timpul regulamentar;

Exemple:

Jucatorul x da/0:1 jucatorul x marcheaza primul si scorul final din timpul regulamentar este 0-1

Jucatorul x da/1:1 jucatorul x marcheaza primul si scorul final din timpul regulamentar este 1-1

Nota: Jucatorul "X" reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (Cota 1.00)

Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

Nota: Pentru acest pariu, Organizatorul poate cota diferiti jucatori in combinatie cu diferite scoruri corecte!

168) Scor corect(0:0) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte pe care se poate paria!

Exemple:

0:0 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0:0

2:1 in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 2:1

169) Scor corect(A) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste "altele", pronostic al acestui tip de pariu;

170) Scor corect(B) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste "altele", pronostic al acestui tip de pariu;

171) Multiscor

Jucătorul trebuie să indice corect rezultatul meciului la final din scorurile existente. Jucătorul poate miza pe următoarele variante:

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

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

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

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

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

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

3:2,4:2,4:3 sau 5:1 - Gazdele vor câștiga meciul cu unul din aceste scoruri (3-2,4-2,4:3 sau 5-1)

2:3,2:4 ,3:4 sau 1:5 - Oaspetii vor câștiga meciul cu unul din aceste scoruri (2:3,2:4 ,3:4 sau 1:5)

Gazdele alt scor - Gazdele vor câștiga meciul cu alt scor decât cele specificate

Oaspetii alt scor - Oaspeții vor câștiga meciul cu alt scor decât cele specificate

X - Meciul se va termina la egalitate

Nota: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

TENIS

PRECIZARE:

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

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

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

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Castigator setul 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga primul set

2 – jucatorul 2 castiga primul set

3) Castigator Setul 2 – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 2

2 – jucatorul 2 castiga setul 2

4) Castigator Setul 3 – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 3

2 – jucatorul 2 castiga setul 3

5) Scor Corect

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis. Meciurile de tenis se joaca in general 2 din 3 seturi. Variante: 2:0, 2:1, 0:2, 1:2.

Precizare: In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) exista urmatoarele variante: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.

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

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 1.5;2.5;3,5;4,5;5,5 etc.

7) Total Game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

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

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

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

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

Peste - Jucatorul 1 obtine peste ‘n’ game-uri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

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

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

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

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

1 – Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2 – Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

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

1 – Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2 – Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

12) Castigator Setul 1 + Castigator Meci – Se ofera 4 variante:

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

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

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

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

13) Total Seturi – Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate! Exemple:

2 – in meci se vor juca exact 2 seturi

4 - in meci se vor juca exact 4 seturi

3 - in meci se vor juca exact 3 seturi

5 - in meci se vor juca exact 5 seturi

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

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

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

15) Orice set la 0 – se ofera 2 variante:

- 1 -In meci unul dintre seturi se va termina 6:0 sau 0:6
2 -In meci nici unul dintre seturi nu se va termina 6:0 sau 0:6

16) Total Game-uri Par/Impar - se ofera 2 variante:

Par - numarul total de game-uri este par

Impar - numarul total de game-uri este impar

17) Setul 1 - Handicap game-uri - Jucatorul 1 incepe setul 1 cu "n" game-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

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

18) Setul 1 – Total game-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

1 - numarul total de game-uri din setul 1 este sub „n“ game-uri din oferta

2 - numarul total de game-uri din setul 1 este peste „n“ game-uri din oferta

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

19) Setul 1 – Scor corect

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte (rezultate la game-uri) pentru setul 1!

La acest tip de pariuri trebuie indicat rezultatul final al primului set (rezultat la game-uri) !

20) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 1 set

Nu – echipa 1 nu castiga exact 1 set

21) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 1 set

Nu – echipa 2 nu castiga exact 1 set

22) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

23) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

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

1 & SUB - Jucătorul 1 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este sub "n" game-uri specificat în oferta de pariere

1& PESTE - Jucătorul 1 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este peste "n" game-uri specificat în oferta de pariere

2& SUB - Jucătorul 2 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este sub "n" game-uri specificat în oferta de pariere

2 & PESTE - Jucătorul 2 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este peste "n" game-uri specificat în oferta de pariere. Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

25) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 4

2 – jucatorul 2 castiga setul 4

Precizare: Daca setul 4 nu se joaca,pariurile pe "castigator setul 4" vor fi decontate cu cota 1!

26) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 5

2 – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Daca setul 5 nu se joaca,pariurile pe "castigator setul 5" vor fi decontate cu cota 1!

27) Se va juca setul 4 – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – se va juca setul 4

Nu – nu se va juca setul 4

28) Se va juca setul 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – se va juca setul 5

Nu – nu se va juca setul 5

BASCHE

1) Meci

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

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

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

2) **Castigator Meci** - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

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

3) **Handicap Puncte(inclusiv prelungiri)** – Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului,inclusiv prelungiri daca este cazul, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

4) **Total Puncte(inclusiv prelungiri)** – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci,inclusiv dupa prelungiri daca este cazul,comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

5) **Gazdele – Total Puncte(inclusiv prelungiri)** – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci,inclusiv dupa prelungiri daca este cazul,comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

Peste -numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

6) **Oaspetii – Total Puncte(inclusiv prelungiri)** – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci,inclusiv dupa prelungiri daca este cazul,comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte in scris de oaspeti este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

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

Sub/1 – gazdele castiga si se inscriu sub ‘n’ puncte

Peste/1 - gazdele castiga si se inscriu peste ‘n’ puncte

Sub/2 - oaspetii castiga si se inscriu sub ‘n’ puncte

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

8) **Total PuncteNBA(INTERVAL,MULTI,timp regulamentar)** - Acest pariu indica in ce interval de puncte se va termina meciul in timpul regulamentar de joc;granita maxima sau minima de puncte in scris in timpul regulamentar . Variantele difera la fiecare meci. Organizatorul coteaza si propune spre pariere diferite intervale, diferite granite!

Exemple:

<150.5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor in scris este de maxim 150

161-170 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor in scris este cuprins in intervalul specificat

>250.5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor in scris este de minim 251

9) **Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri)** – In general,se poate miza pe urmatoarele variante:

HT > 10 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

AT > 10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

10) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor in scris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri

Impar – totalul punctelor in scris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

11) La egal cota 1(timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

12) Prima Repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul primei reprize se poate miza pe 5 variante:

1 - gazdele castiga prima repriza

X - rezultatul primei reprize este de egalitate

2 - oaspetii castiga prima repriza

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

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

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

1 – gazdele castiga a doua repriza

X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate

2 – oaspetii castiga a doua repriza

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza

14) Pauza/Final(timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc

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

15) Sfertul 1 - Total Puncte - Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Peste -numarul total de puncte este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea ‘n’-ului.

16) Prima repriza - Total puncte - Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea ‘n’-ului

17) Prima Repriza - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

18) Prima Repriza - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

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

19) Prima Repriza - Total Puncte Par/Impar

Par – totalul punctelor in scris in prima repriza este par

Impar – totalul punctelor in scris in prima repriza este impar

20) A doua repriza - La egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

21) A doua repriza - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul reprizei a doua cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

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

22) A doua repriza - Total puncte Par/Impar – se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor in scris in repriza a doua este par

Impar – totalul punctelor in scris in repriza a doua este impar

23) Sfertul 1 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 1; se poate miza pe 5 variante:

1 – castiga echipa gazda primul sfert

X – rezultat de egalitate in primul sfert

2 – castiga echipa oaspete primul sfert

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

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

24) Sfertul 1 - La egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

25) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul primului sfert cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul primului sfert se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga primul dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga primul sfert dupa aplicarea handicapului

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

26) Sfertul 1 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:

Par - totalul punctelor in scris in primul sfert este par

Impar - totalul punctelor in scris in primul sfert este impar

27) Sfertul 2 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 2; se poate miza pe 5 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 2

X – rezultat de egalitate in sfertul 2

2 – castiga echipa oaspete sfertul 2

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 2

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 2

28) Sfertul 2 - La egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

29) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 2 cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 2 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap .Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

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

30) Sfertul 2 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este par

Impar – totalul punctelor inscris in sfertul 2 este impar

31) Sfertul 3 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 3;se poate miza pe 5 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 3

X – rezultat de egalitate in sfertul 3

2 – castiga echipa oaspete sfertul 3

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 3

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 3

32) Sfertul 3 - La egal cota 1 -se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 3,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3 , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

33) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 3 cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 3 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

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

34) Sfertul 3 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este par

Impar – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este impar

35) Sfertul 4 - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 4;se poate miza pe 5 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 4

X – rezultat de egalitate in sfertul 4

2 – castiga echipa oaspete sfertul 4

1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 4

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 4

36) Sfertul 4 - La egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

37) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Echipa gazda porneste la inceputul sfertului 4 cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul sfertului 4 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

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

38) Sfertul 4 - Total puncte Par/Impar - se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este par

Impar – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este impar

39) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:

1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei

2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

Nota: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, retur, rejucare, etc!

Nota: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi: castiga cupa, locul 3, castiga competitia, etc!

Nota: Pentru omologarea acestui tip de pariu, organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

40) Jucator - Total Puncte(Inclusiv prelungiri)

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘n’ puncte, astfel:

Sub - sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - peste granita de "n" puncte din oferta

Nota: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

41) Jucator - Total Recuperari (inclusiv prelungiri) - Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘n’ recuperari, astfel:

Sub - sub granita de "n" recuperari din oferta

Peste - peste granita de "n" recuperari din oferta

Nota: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

42) Jucator - Total Pase decisive(inclusiv prelungiri) - Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘n’ pase decisive, astfel:

Sub - sub granita de "n" pase decisive din oferta

Peste - peste granita de "n" pase decisive din oferta

Nota: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

43) Total Puncte(INTERVAL,MULTI,timp regulamentar) - Acest pariu indica in ce interval de puncte se va termina meciul in timpul regulamentar de joc; granita maxima sau minima de puncte inscise in timpul regulamentar . Variantele difera la fiecare meci. Organizatorul coteaza si propune spre pariare diferite intervale, diferite granite! Exemple:

<150.5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscise este de maxim 150

161-170 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscise este cuprins in intervalul specificat

>250.5 - in timpul regulamentar de joc totalul punctelor inscise este de minim 251

44) Handicap Puncte(Timp regulamentar) - Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ puncte avantaj sau dezavantaj!

La rezultatul meciului, in timpul regulamentar, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

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

45) Total Puncte Par/Impar(Timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor inscise in meci este par, in timpul regulamentar

Impar – totalul punctelor inscise in meci este impar, in timpul regulamentar

46) Total Puncte(Timp regulamentar) – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, in timpul regulamentar, comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

47) Sfertul in care se inscrie cel mai mult - Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - in sferul 1 se vor inscrie cele mai multe puncte

2 - in sferul 2 se vor inscrie cele mai multe puncte

3 - in sferul 3 se vor inscrie cele mai multe puncte

4 - in sferul 4 se vor inscrie cele mai multe puncte

X - doua sau mai multe sferturi au acelasi numar de puncte inscrise si aceste doua sferturi trebuie sa aiba cele mai multe puncte inscrise

48) Primul sfert/Final(timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1/1 - Gazdele castiga primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 1/X - Gazdele castiga primul sfert si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
- 1/2 - Gazdele castiga primul sfert si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/1 - Egal in primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/X- Egal in primul sfert si egal la finalul timpului regulamentar de joc
- X/2 - Egal in primul sfert si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/1 - Oaspetii castiga primul sfert si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/X - Oaspetii castiga primul sfert, egal la finalul timpului regulamentar de joc
- 2/2 - Oaspetii castiga primul sfert si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

49) Jucator - numar minim de puncte(inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de puncte atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

25 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 25 de puncte

30 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 30 de puncte

Nota: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

50) Jucator - numar minim de cosuri inscrise(inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de cosuri inscrise atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 cosuri inscrise

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 cosuri inscrise

Nota: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate!

Nota:Aruncarile libere nu se iau in considerare!

Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

51) Jucator - numar minim de blocaje(inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de blocaje atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 blocaje

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 blocaje

Nota: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate! Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

52) Jucator - numar minim de recuperari(inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de recuperari atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 recuperari

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 recuperari

Nota: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

53) Jucator - numar minim de interceptii (inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de interceptii atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

10 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 10 interceptii

12 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 12 interceptii

Nota: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

54) Jucator - numarul minim de cosuri de 3 puncte(inclusiv prelungiri) - pentru acest pariu organizatorul defineste si introduce in oferta anumite valori de recuperari atribuite unui jucator anuntat in oferta!Exemple:

5 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 5 cosuri de 3 puncte

7 – Jucatorul ‘x’ reuseste in meci minim 7 cosuri de 3 puncte

Nota: Organizatorul poate cota si introduce in oferta si alte valori decat cele prezentate. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

55) Jucator - Total cosuri de 3 puncte (inclusiv prelungiri) - jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘n’ cosuri de 3 puncte, astfel:

Sub - sub granita de "n" cosuri de 3 puncte din oferta

Peste - peste granita de "n" cosuri de 3 puncte din oferta

Nota: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

56) Sfertul 1 – total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte marcat de echipa 1 in sfertul 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Peste - numarul total de puncte marcat de echipa 1 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

57) Sfertul 1 – total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte marcat de echipa 2 in sfertul 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Peste - numarul total de puncte marcat de echipa 2 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in sfertul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

58) Echipa1 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 1 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

59) Echipa2 - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 2 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de echipa 2 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

60) Oricare echipa - numarul maxim consecutiv de puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de oricare echipa este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numarul maxim consecutiv de puncte marcat de oricare echipa este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

61) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

62) Echipa 1 conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Da – in orice moment al meciului echipa 1 conduce cu minim ‘n’ puncte

Nu – in orice moment al meciului echipa 1 nu conduce cu minim ‘n’ puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

63) Echipa 2 conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Da – in orice moment al meciului echipa 2 conduce cu minim ‘n’ puncte

Nu – in orice moment al meciului echipa 2 nu conduce cu minim ‘n’ puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

64) Oricare echipa conduce cu n puncte; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Da – in orice moment al meciului oricare echipa conduce cu minim ‘n’ puncte

Nu – in orice moment al meciului oricare echipa nu conduce cu minim ‘n’ puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

Precizare: Pariul este pentru timpul regulamentar de joc!

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

1 – echipa 1 inscrie primul punct in meci

2 – echipa 2 inscrie primul punct in meci

66) Sfertul 1 – ultimul punct; exista 2 variante de pariere:

1 - echipa 1 inscrie ultimul punct in sfertul 1

2 - echipa 2 inscrie ultimul punct in sfertul 1

Precizare: daca nu se inscrie niciun punct in sfertul 1 pariul este validat cu cota 1!

67) Sfertul 2 – ultimul punct; exista 2 variante de pariere:

1 - echipa 1 inscrie ultimul punct in sfertul 2

2 - echipa 2 inscrie ultimul punct in sfertul 2

Precizare: daca nu se inscrie niciun punct in sfertul 2 pariul este validat cu cota 1!

68) Aruncare libera - prima echipa care inscrie; exista 2 variante de pariere:

1 – echipa 1 inscrie prima o aruncare libera

2 – echipa 2 inscrie prima o aruncare libera

69) Primul timeout; exista 2 variante de pariere:

1 – echipa 1 solicita prima timeout

2 - echipa 2 solicita prima timeout

70) Prima echipa la n puncte (inclusiv prelungiri); Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

1 – echipa 1 atinge prima granita de ‘n’ puncte din oferta

2 – echipa 2 atinge prima granita de ‘n’ puncte din oferta

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

71) Margini Castigatoare 26+ (inclusiv prelungiri); In general, se poate miza pe urmatoarele variante:

HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

HT 11-15 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 11 si 15 puncte

HT 16-20 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 16 si 20 puncte

HT 21-25 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 21 si 25 puncte

HT>25 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 26 puncte

AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

AT 11-15 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 11 si 15 puncte

AT 16-20 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 16 si 20 puncte

AT 21-25 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 21 si 25 puncte

AT>25 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 26 puncte

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

72) Repriza 1 - total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

73) Repriza 1 - total puncte echipa 2; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

74) Sfertul 1 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 1 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte

75) Sfertul 2 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 2 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte

76) Sfertul 3 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 3 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte

77) Sfertul 4 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte
Niciuna 3+ - sfertul 4 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte

78) Margini castigatoare (timp regulamentar)

HT 6+ - gazdele castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte
Niciuna 6+ - meciul nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 6 puncte
AT 6+ - oaspetii castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte

79) Repriza 2 – Total puncte

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

Sub-numarul total de puncte este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in repriza2 Peste-numarul total de puncte este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in repriza2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

HANDBAL

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

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

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

2) Handicap Goluri - Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

3) Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘n’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

4) Gazdele - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘n’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri in scris de echipa gazda este SUB ‘n’ goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri in scris de echipa gazda este PESTE ‘n’ goluri din oferta

5) Oaspetii - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘n’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri in scris de echipa oaspete este SUB ‘n’ goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri in scris de echipa oaspete este PESTE ‘n’ goluri din oferta

6) Prima Repriza - Handicap Goluri - Echipa gazda incepe prima repriza cu ‘n’ goluri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

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

7) La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

8) Prima repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in prima repriza ;se poate miza pe 5 variante:

1– gazdele castiga prima repriza

X – rezultatul primei reprize este de egalitate

2 – oaspetii castiga prima repriza

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

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

9) A doua repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua ;se poate miza pe 5 variante:

1– gazdele castiga a doua repriza

X – rezultatul reprizei a doua este de egalitate

2 – oaspetii castiga a doua repriza

1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza

X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza

10) Pauza/Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X- Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc

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

11) Total goluri + Meci – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1 -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1 -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste ‘n’ goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste ‘n’ goluri si meciul se termina la egalitate

Peste/2- In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste ‘n’ goluri si oaspetii castiga meciul

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

12) Margini castigatoare – In general, se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

HT>10 - Gazdele castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

HT 6-10 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

HT 1-5 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

AT 1-5 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

AT 6-10 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

AT>10 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

13) Prima Repriza - Total Goluri - exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri inscris in prima repriza este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in prima repriza

Peste - numarul total de goluri inscris in prima repriza este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in prima repriza.

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

14) Total Goluri - Par/Impar(timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este par

Impar – totalul golurilor inscris in timpul regulamentar este impar

15) Prima Repriza - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

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

Par – totalul golurilor inscris in prima repriza este par

Impar – totalul golurilor inscris in prima repriza este impar

17) A Doua Repriza - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

18) A Doua Repriza - Total Goluri Par/Impar - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor inscris in a doua repriza este par

Impar – totalul golurilor inscris in a doua repriza este impar

19) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

20) Jucator - Total Goluri(Inclusiv prelungiri)

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar sub sau peste ‘n’ goluri, astfel:

Sub - sub granita de ‘n’ goluri din oferta

Peste - peste granita de ‘n’ goluri din oferta

Nota: Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri dar nu si eventualele lovituri de departajare de la 7 metri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.00.

HOCHEI PE GHEATA

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri! Se poate paria pe 2 variante:

- 1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty
- 2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

3) Total Goluri (timp regulamentar) – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar comparativ cu numarul “n” de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar de joc

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

4) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variate:

- 1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei
- 2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

Nota: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale prelungiri,lovituri de departajere,retur,rejucare,etc!

Nota: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi:castiga cupa,locul 3,castiga competitia,etc!

Nota : Pentru omologarea acestui tip de pariu,organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

5) Handicap Goluri(timp regulamentar) - Echipa gazda incepe meciul cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul meciului din timpul regulamentar de joc se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar dupa aplicarea handicapului

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

6) Gazdele - Total Goluri (timp regulamentar) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar de joc comparativ cu numarul “n” goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

Peste – numarul total de goluri in scris de echipa gazda este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

7) Oaspetii - Total Goluri (timp regulamentar) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in timpul regulamentar de joc comparativ cu numarul “n” goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri in scris de echipa oaspete este SUB “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de goluri in scris de echipa oaspete este PESTE “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

8) La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

9) Total Goluri + Meci (timp regulamentar) – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1- In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ”n” goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2- In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si meciul se termina la egalitate

Peste/2-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga meciul

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

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

1 - gazdele castiga prima perioada

X - rezultat de egalitate in prima perioada

2 - oaspetii castiga prima perioada

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima perioada

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima perioada

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga prima perioada

11) A Doua Perioada - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru a doua perioada ;se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga a doua perioada

X - rezultat de egalitate in a doua perioada

2 - oaspetii castiga a doua perioada

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a doua perioada

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a doua perioada

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga a doua perioada

12) A Treia Perioada - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble pentru a treia perioada ;se poate miza pe 6 variante:

1 - gazdele castiga a treia perioada

X - rezultat de egalitate in a treia perioada

2 - oaspetii castiga a treia perioada

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a treia perioada

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a treia perioada

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga a treia perioada

13) Prima Perioada + Meci - in acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar

1/2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar

X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar

X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar

X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar

2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar

2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar

2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

14) Perioada cu cele mai multe goluri(timp regulamentar) - se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - in prima perioada se vor marca cele mai multe goluri

2 - in a doua perioada se vor marca cele mai multe goluri

3 - in a treia perioada se vor marca cele mai multe goluri

X - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate

15) Primul gol (timp regulamentar) – se poate miza pe 3 variante:

1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza primul gol

X - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol

2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza primul gol

16) Ultimul gol (timp regulamentar) – se poate miza pe 3 variante:

1 - in timpul regulamentar echipa gazda marcheaza ultimul gol

X - in timpul regulamentar nu se marcheaza niciun gol

2 - in timpul regulamentar echipa oaspete marcheaza ultimul gol

17) Total Goluri - Par/Impar(timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

18) Prima perioada - Total Goluri - exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris in prima perioada este sub granita de ‘n’goluri din oferta in prima perioada

Peste -numarul total de goluri inscris in prima perioada este peste granita de ‘n’goluri din oferta in prima perioada

19) Prima perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima perioada

Nu- O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima perioada

20) Prima perioada - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante

1– Echipa gazda castiga prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2– Echipa oaspete castiga prima perioada, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

21) Prima perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in prima perioada echipa gazda marcheaza primul gol

X – in prima perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in prima perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

22) Prima perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in prima perioada gazda marcheaza ultimul gol

X – in prima perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in prima perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

23)Prima perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in prima perioada este par

Impar – Numarul total de goluri in prima perioada este impar

24) A doua Perioada - Total Goluri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris in a doua perioada este sub granita de ‘n’goluri din oferta in a doua perioada

Peste -numarul total de goluri inscris in a doua perioada este peste granita de ‘n’goluri din oferta in a doua perioada

25) A doua perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - Ambele echipe marcheaza in a doua perioada

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

26) A doua perioada - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1– Echipa gazda castiga a doua perioada ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2– Echipa oaspete castiga a doua perioada , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

27) A doua perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in a doua perioada echipa gazda marcheaza primul gol

X – in a doua perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in a doua perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

28) A doua perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in a doua perioada gazda marcheaza ultimul gol

X – in a doua perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in a doua perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

29) A doua perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in a doua perioada este par

Impar – Numarul total de goluri in a doua perioada este impar

30) A treia Perioada - Total Goluri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris in a treia perioada este sub granita de ‘n’goluri din oferta in a treia perioada

Peste -numarul total de goluri inscris in a treia perioada este peste granita de ‘n’goluri din oferta in a treia perioada

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

Da - Ambele echipe marcheaza in a treia perioada

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

32) A treia perioada - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1– Echipa gazda castiga a treia perioada ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2– Echipa oaspete castiga a treia perioada , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

33) A treia perioada - Primul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 – in a treia perioada echipa gazda marcheaza primul gol

X – in a treia perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in a treia perioada echipa oaspete marcheaza primul gol

34) A treia perioada - Ultimul gol – se poate miza pe 3 variante:

1 - in a treia perioada gazda marcheaza ultimul gol

X - in a treia perioada nu se marcheaza niciun gol

2- in a treia perioada echipa oaspete marcheaza ultimul gol

35) A treia perioada – Total goluri Par/Impar – se poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total de goluri in a treia perioada este par

Impar – Numarul total de goluri in a treia perioada este impar

36) Scor corect (timp regulamentar) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta,

Organizatorul defineste "OTHERS" ,pronostic al acestui tip de pariu;

37) Jucatorul – Marcheaza (inclusiv prelungiri) - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului! Se poate paria pe o singura varianta:

1- Jucatorul "X" marcheaza oricand in meci, chiar si in prelungiri daca este cazul

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00)

Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

Nota: Se pot paria mai multi jucatori din acelasi meci pe acelasi tichet!

38) Jucatorul – Puncteaza (inclusiv prelungiri)

Jucatorul PUNCTEAZA = Jucatorul marcheaza gol/goluri sau/si da pasa/pase decisiva/decisive

La acest tip de pariu trebuie indicat numele jucatorului care puncteaza!Se poate paria pe o singura varianta:

1-jucatorul "X" puncteaza oricand in meci, chiar si in prelungiri daca este cazul

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00)

Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

39) Minutul primului gol – se ofera 2 variante de pariere:

1-10 – primul gol va fi inscris in intervalul 0:01 si 10:00

11-60 – primul gol va fi inscris in intervalul 10:01-60:00

Nota: Daca meciul,in timpul regulamentar, se va termina cu scorul de 0:0 acest pariu va primi cota 1!

40) Gol fara portar (timp regulamentar) – se poate paria pe urmatoarea varianta:

Fara portar = portarul este inlocuit cu un jucator care nu evolueaza pe pozitia de portar

Da – se marcheaza minim 1 gol atunci cand una din echipe joaca fara portar

41) Gol in Short-Handed (timp regulamentar) – se poate paria pe urmatoarea varianta:

Da – echipa aflata in (penalizare) Short-Handed va marca minim 1 gol

42) Prima echipa penalizata(2min) (timp regulamentar) – se poate paria pe una din urmatoarele variante:

1 – gazda va fi prima echipa penalizata

X – in timpul regulamentar nici o echipa nu va fi penalizata

2– echipa oaspete va fi prima penalizata

43) Total penalizari(2min)(timp regulamentar) - Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – numarul total de penalizari este SUB ‘n’ penalizari din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de penalizari este PESTE ‘n’ penalizari din oferta in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului

44) Goluri in PowerPlay(timp regulamentar)

PowerPlay=atunci cand o echipa se afla in superioritate

Goluri in PowerPlay = goluri inscrise doar de echipele aflate in superioritate

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

Sub – numarul total de goluri in PowerPlay este SUB ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de goluri in PowerPlay este PESTE ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului

45) Total suturi pe poarta(timp regulamentar)

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

Sub – numarul total de suturi pe poarta este SUB ‘n’ suturi pe poarta din oferta in timpul regulamentar

Peste – numarul total de suturi pe poarta este PESTE ‘n’ suturi pe poarta din oferta in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului

46) Gazde - Total suturi pe poarta(timp regulamentar)

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

Sub – totalul suturilor pe poarta reusit de gazde este SUB ‘n’ suturi pe poarta din oferta atribuit gazdelor in timpul regulamentar

Peste – totalul suturilor pe poarta reusit de gazde este PESTE ‘n’ suturi pe poarta din oferta atribui gazdelor in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului

47) Oaspeti - Total suturi pe poarta(timp regulamentar)

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

Sub – totalul suturilor pe poarta reusit de oaspeti este SUB ‘n’ suturi pe poarta din oferta atribuit oaspetilor in timpul regulamentar

Peste – totalul suturilor pe poarta reusit de oaspeti este PESTE ‘n’ suturi pe poarta din oferta atribui oaspetilor in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului

48) Gol din penalty(timp regulamentar)

Da – in meci se va acorda unul sau mai multe penalty-uri iar din penalty-urile acordate se va marca minim 1 gol

49) Handicap goluri(inclusiv prelungiri si penalti) - Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul meciului (inclusiv dupa eventualele prelungiri si dupa eventualele penalti-uri) se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Se ofera 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda dupa aplicarea handicapului (inclusiv dupa prelungiri si penalti)

2 – castiga echipa oaspete dupa aplicarea handicapului (inclusiv dupa prelungiri si penalti)

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului/’n’-urilor!

50) Perioada 1 - handicap goluri - Echipa gazda incepe perioada 1 cu ‘n’ goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 1 dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete perioada 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariare valoarea ‘n’-ului/’n’-urilor!

51) Perioada 2 - handicap goluri - Echipa gazda incepe perioada 2 cu ‘n’ goluri avantaj sau dezavantaj. La rezultatul perioadei 2 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 2 dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete perioada 2 dupa aplicarea handicapului

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

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

1 – castiga echipa gazda perioada 3 dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete perioada 3 dupa aplicarea handicapului

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

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

Par – Numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este par

Impar – Numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este impar

54) Total goluri (inclusiv prelungiri si penalti) - Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci (inclusiv dupa eventualele prelungiri si eventualele penalti-uri) comparativ cu numarul “n” de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este sub granita de “n” goluri din oferta

Peste - numarul total de goluri din meci (inclusiv prelungiri si penalti) este peste granita de “n” goluri din oferta

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

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

Da - Ambele echipe marchează în timpul regulamentar

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

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

Da - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 1 gol

2+ - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 2 goluri

3+ - jucatorul X mentionat in oferta inscrie minim 3 goluri

Nota: Jucatorul “X” reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa marcheze.

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (Cota 1.00)

Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

Nota: Se pot paria mai multi jucatori din acelasi meci pe acelasi tichet

Nota: Daca meciul se decide la penalti, in validarea acestui pariu (pe langa golurile marcate in timpul regulamentar si in eventualele prelungiri), de la penalti se contabilizeaza doar golul care decide meciul!

57)Puncteaza jucatorul (inclusiv prelungiri)

PUNCTEAZA JUCATORUL = Jucatorul marcheaza gol/goluri sau/si da pasa/pase decisiva/decisive!

La acest tip de pariu trebuie indicat numele jucatorului care puncteaza! Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza

2+ - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza minim de 2 ori

3+ - jucatorul X mentionat in oferta puncteaza minim de 3 ori

Nota: Jucatorul “X” reprezinta numele jucatorului cotate de organizator si ales de client sa puncteze

Nota: In cazul in care jucatorul nu evolueaza deloc in meci, pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul. (Cota 1.00)

Nota: Autogolul nu se ia in considerare!

Nota: Daca meciul se decide la penalti, in validarea acestui pariu (pe langa golurile si pasele decisive reusite in timpul regulamentar si in eventualele prelungiri), de la penalti se contabilizeaza doar golul care decide meciul!

58) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

VOLEI

PRECIZARE:

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

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

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

1- castiga meciul echipa gazda

2 - castiga meciul echipa oaspete

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

1 - gazdele castiga setul 1

2 - oaspetii castiga setul 1

3) Setul 2 - Se indica rezultatul final al setului 2,se poate paria pe 2 variante:

1 - gazdele castiga setul 2

2 - oaspetii castiga setul 2

4) Setul 3 - Se indica rezultatul final al setului 3,se poate paria pe 2 variante:

1- gazdele castiga setul 3

2 -oaspetii castiga setul 3

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

3:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:0

3:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:1

3:2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:2

2:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2:3

1:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:3

0:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:3

6) Handicap Puncte - Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului

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

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

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

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

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

8) Total Seturi (Exact) - Se poate paria pe 3 variante:

3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

4 – in meci se vor juca in total 4 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

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

1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

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

10) Setul 1 -Total Puncte - Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 1este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1

Peste -numarul total de punctein setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definite pentru setul 1

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

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

Par – totalul punctelor realizate în setul 1 este par

Impar – totalul punctelor realizate în setul 1 este impar

12) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 1 set

Nu – echipa 1 nu castiga exact 1 set

13) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 1 set

Nu – echipa 2 nu castiga exact 1 set

14) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

15) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

16) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 4

2 – jucatorul 2 castiga setul 4

Precizare: Dacă setul 4 nu se joacă, pariurile pe "castigator setul 4" vor fi decontate cu cota 1!

17) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 5

2 – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Dacă setul 5 nu se joacă, pariurile pe "castigator setul 5" vor fi decontate cu cota 1!

18) Se va juca setul 4 – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – se va juca setul 4

Nu – nu se va juca setul 4

19) Se va juca setul 5 – se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – se va juca setul 5

Nu – nu se va juca setul 5

20) Setul 1 : PRIMUL LA "x" PUNCTE –jucătorul poate miza pe următoarele variante:

1 - În primul set echipa gazdă ajunge prima la "x" puncte

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

Precizare: "x" va fi specificat în ofertă.

21) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncta

Precizare: Un set (cu excepția celui decisiv - al cincilea) este câștigat de echipa care obține prima 25 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (26 - 24, 27-25, ...).

Un set este decis prin extra puncte dacă una sau ambele echipe realizează individual minim 26 de puncte în setul respectiv!

Setul decisiv este câștigat de echipa care obține prima 15 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (16 - 14, 17-15, ...). Setul decisiv este decis prin extra puncte dacă una sau ambele echipe realizează individual minim 16 de puncte în setul respectiv!

22) Jucatorul 1 va castiga cel puțin 1 set - se ofera 2 variante:

1–Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2–Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

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

1–Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2–Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

BASEBALL

GENERALITATI:

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

Daca un eveniment este contramandat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul și se calculeaza cota 1.00 (nu se aplica regula celor 36 de ore).

1) Castigator meci - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri (extra - inninguri). Se poate paria pe urmatoarele variante:

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

2) Handicap puncte (inclusiv prelungiri) - echipa gazda incepe meciul cu "n" puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului

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

3) Gazdele - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

Peste – numarul total de puncte in scris de echipa gazda este PESTE "n" puncte din oferta

4) Oaspetii - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub – numarul total de puncte in scris de echipa oaspete este SUB "n" puncte din oferta

Peste – numarul total de puncte in scris de echipa oaspete este PESTE "n" puncte din oferta

5) Total Puncte (inclusiv prelungiri) - este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

6) Total Puncte + Meci (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 4 variante:

Sub/1 - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/1 - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Sub/2 - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Peste/2 - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

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

7) Total Puncte Par/Impar (inclusiv prelungiri) - se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor in scris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri

Impar – totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

8) Margini castigatoare(inclusiv prelungiri) - In general se poate miza pe urmatoarele variante:

HT >4 - Echipa gazda castiga meciul la cel putin 5 puncte

HT 3-4 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

HT 1-2 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

AT 1-2 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 1 sau 2 puncte

AT 3-4 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de 3 sau 4 puncte

AT >4 - Echipa oaspete castiga meciul la cel putin 5 puncte

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

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

Da - Meciul va avea prelungiri

Nu - Meciul nu va avea prelungiri

10) Primul Inning – Castigator - care va fi rezultatul dupa primul inning? Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 – Echipa gazda castiga primul inning

X – Primul inning se termina la egalitate

2 - Echipa oaspete castiga primul inning

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

Sub -numarul total de puncte in primul inning este sub granita de ‘n’ puncte din oferta pentru primul inning

Peste -numarul total de puncte in primul inning este peste granita de ‘n’ puncte din oferta pentru primul inning

12) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble; se poate miza pe 5 variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

Nota: Pentru pariul „Meci” se valideaza rezultatul primelor 9 inning-uri, nu include si eventualele prelungiri(Extra Inning-uri), dar poate include eventualele scurtari (atunci cand meciul este finalizat inainte de parcurgerea primelor 9 inning-uri).

13) Primul Inning - La egal cota 1 : se poate miza pe 2 variante:

1–Echipa gazda castiga primul inning, in cazul in care rezultatul este egal in inningul 1 se ofera cota 1

2–Echipa oaspete castiga primul inning , in cazul in care rezultatul este egal in inningul 1 se ofera cota 1

FOTBAL AMERICAN

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator Meci(inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

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

3) Pauza/Final(timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1/1 -Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 1/X -Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
- 1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/1 -Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/X -Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
- X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
- 2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

4) Handicap Puncte(inclusiv prelungiri) – Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului, inclusiv prelungiri daca este cazul, se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
 - 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

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

- Sub** -numarul total de puncte este sub granita de ‘n’ puncte din oferta
- Peste** -numarul total de puncte este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

6) Gazdele – Total Puncte(inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci,inclusiv dupa prelungiri daca este cazul,comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

- Sub** -numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de ‘n’ puncte din oferta
- Peste** -numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

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

- Sub** -numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de ‘n’ puncte din oferta
- Peste** -numarul total de puncte in scris de oaspeti este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

8) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 1;se poate miza pe una din urmatoarele variante:

- 1 – castiga echipa gazda primul sfert
- X – rezultat de egalitate in primul sfert
- 2 – castiga echipa oaspete primul sfert
- 1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in primul sfert
- X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in primul sfert
- 12 – sfertul 1 nu se termina la egalitate

9) Sfertul 2 - CASTIGATOR- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 2; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

- 1 – castiga echipa gazda sfertul 2
- X – rezultat de egalitate in sfertul 2
- 2 – castiga echipa oaspete sfertul 2
- 1X – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 2
- X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 2
- 12 – sfertul 2 nu se termina la egalitate

10) Sfertul 3 – CASTIGATOR - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 3; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

- 1 – castiga echipa gazda sfertul 3
- X – rezultat de egalitate in sfertul 3
- 2 – castiga echipa oaspete sfertul 3

- 1X** – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 3
- X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 3
- 12** – sfertul 3 nu se termina la egalitate

11) Sfertul 4 – CASTIGATOR - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in sfertul 4;se poate miza pe una din urmatoarele variante:

- 1** – castiga echipa gazda sfertul 4
- X** – rezultat de egalitate in sfertul 4
- 2** – castiga echipa oaspete sfertul 4
- 1X** – castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul 4
- X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul 4
- 12** – sfertul 4 nu se termina la egalitate

12) Repriza 1 – Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul primei reprize; se poate miza pe una din urmatoarele variante:

- 1** – gazdele castiga prima repriza
- X** – rezultatul primei reprize este de egalitate
- 2** – oaspetii castiga prima repriza
- 1X**- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza
- X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in prima repriza
- 12** – repriza 1 nu se termina la egalitate

13)Repriza 2 - Castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in timpul reprizei a doua ;se poate miza pe una din urmatoarele variante:

- 1** – gazdele castiga a doua repriza
- X** – rezultatul reprizei a doua este de egalitate
- 2** – oaspetii castiga a doua repriza
- 1X**- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua repriza
- X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in a doua repriza
- 12** – repriza 2 nu se termina la egalitate

14) Total Puncte Par/Impar (timp regulamentar) - se poate miza pe 2 variante:

- Par** – totalul punctelor in scris in timpul regulamentar este par
- Impar** – totalul punctelor in scris in timpul regulamentar este impar

15) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:

- Prima repriza** - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza
- Egalitate** - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza
- A doua repriza** - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

16) Prima echipa la n puncte (inclusiv prelungiri) ; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

- 1** – echipa 1 atinge prima granita de ‘n’ puncte din oferta
 - 2** – echipa 2 atinge prima granita de ‘n’ puncte din oferta
- Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

17) Prima Repriza -Handicap Puncte -Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.Se ofera 2 variante de pariere:

- 1** – Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
 - 2** – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului.

18) A doua repriza -Handicap Puncte-Echipa gazda porneste la inceputul reprizei a doua cu “n” puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul reprizei a doua se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

- 1** – Echipa gazda castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga a doua repriza dupa aplicarea handicapului
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului

19) Repriza 2 – Total puncte

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub-numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in repriza2

Peste-numarul total de puncte este peste granita de “n”puncte din oferta in repriza2

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

20) Prima repriza – Total puncte

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub-numarul total de puncte este sub granita de “n”puncte din oferta in repriza 1

Peste-numarul total de puncte este peste granita de “n”puncte din oferta in repriza 1

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

21) Prima Repriza -La egal cota 1 –se poate miza pe 2 variante:

1–Echipa gazda castiga prima repriza,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2–Echipa oaspete castiga prima repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

22) Prima Repriza -Total Puncte Par/Impar

Par–totalul punctelor inscris in prima repriza este par

Impar–totalul punctelor inscris in prima repriza este impar

23) Total Puncte Par/Impar(inclusiv prelungiri)-se poate miza pe 2 variante:

Par–totalul punctelor inscris in meci este par,inclusiv dupa prelungiri

Impar–totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

VOLEI PE PLAJA

PRECIZARE:

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

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

Castigator meci - se indica rezultatul final al meciului in timpul regulamentar de joc, variante:

1– castiga meciul echipa gazda

2 – castiga meciul echipa oaspete

2) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 4

2 – jucatorul 2 castiga setul 4

Precizare: Daca setul 4 nu se joaca,pariurile pe “castigator setul 4” vor fi decontate cu cota 1!

3) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 5

2 – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Daca setul 5 nu se joaca,pariurile pe “castigator setul 5” vor fi decontate cu cota 1!

4) Setul 1 : Primul la ”x” puncte –jucătorul poate miza pe următoarele variante:

1 - În primul set echipa gazdă ajunge prima la ”x”puncte

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

Precizare: ”x” va fi specificat în ofertă.

5) cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set (cu excepția celui decisiv) este câștigat de echipa care obține prima 21 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (22 - 20, 23-21, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este câștigat de echipa care obține prima 15 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (16 - 14, 17-15, ...).Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

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

2:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:0

2:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:1

1:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:2

0:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:2

9) Total Seturi-Se poate miza pe urmatoarele variante:

2–in meci se vor juca in total 2 seturi

3–in meci se vor juca in total 3 seturi

FUTSAL

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

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

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

BADMINTON

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1)Castigator meci - Se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - jucatorul 1 va castiga meciul

2 - jucatorul 2 va castiga meciul

RUGBY

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

1– gazdele castiga in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

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

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

2) Handicap - Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ puncte avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

3) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe puncte, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe puncte ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de puncte ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe puncte ca in prima repriza

4) Prima Repriza -Handicap Puncte -Echipa gazda porneste de la inceputul primei reprize cu ‘n’ puncte avantaj sau dezavantaj. La rezultatul Primei reprize se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap. Se ofera 2 variante de pariere:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

5) Repriza 1 - total puncte echipa 1; Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste – echipa 1 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

6) Repriza 1 - total puncte echipa 2;Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mic de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste – echipa 2 marcheaza in prima repriza un numar mai mare de puncte decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

7) Repriza 1 castigator- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple si duble inregistrate in prima repriza ; se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga prima repriza

X - rezultat de egalitate in prima repriza

2 - oaspetii castiga prima repriza

1X - castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete prima repriza

8) Pauza/ Final - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice rezultatul atat la pauza cat si la final. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final

X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final

2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final

1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final

X/X – egal atat la pauza, cat si la final

2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final

1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final

X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final

2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

9) Prima Repriza – La egal cota 1 – se ofera 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza ,in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza ,in cazul in care rezultatul la pauza este egal se ofera cota 1

DARTS

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

PRECIZARE:

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

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

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

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

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

1 - castiga jucatorul 1

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - castiga jucatorul 2

1X - castiga jucatorul 1 sau rezultat de egalitate

X2 - castiga jucatorul 2 sau rezultat de egalitate

12 - castiga jucatorul 1 sau castiga jucatorul 2

Organizatorul mai poate cota si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total leg-uri, handicap leg-uri, castigator competitive, clasare, etc

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

3) Castigator setul 4 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 4

2 – jucatorul 2 castiga setul 4

Precizare: Daca setul 4 nu se joaca, pariurile pe ‘‘castigator setul 4’’ vor fi decontate cu cota 1!

4) Castigator setul 5 –se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 5

2 – jucatorul 2 castiga setul 5

Precizare: Daca setul 5 nu se joaca, pariurile pe ‘‘castigator setul 5’’ vor fi decontate cu cota 1!

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

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

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘‘n’’-ului.

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

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

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

1 - jucatorul 1 castiga setul 1

2 - jucatorul 2 castiga setul 1

8) Setul 1 -Handicap Leg-uri - Jucatorul 1 incepe setul 1 cu ‘‘n’’ leg-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul setului 1 se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘‘n’’ definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 – jucatorul 2 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘‘n’’-ului.

9) Setul 1 -Total Leg-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘‘n’’ definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri este sub granita de ‘‘n’’ leg-uri din oferta pentru setul 1

Peste - numarul total de leg-uri este peste granita de ‘‘n’’ leg-uri din oferta pentru setul 1

10) Total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘‘n’’ definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri este sub granita de ‘‘n’’ 180- uri din oferta

Peste - numarul total de 180-uri este peste granita de “n” 180 - uri din oferta

11) Jucatorul 1 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

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

12) Jucatorul 2 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

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

13) Jucatorul cu cele mai multe 180-uri – se poate miza pe urmatoarele variante

1 – in meci jucatorul 1 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 2

X – in meci ambii jucatori reusesc acelasi numar de 180-uri

2 – in meci jucatorul 2 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 1

SNOKER

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

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

Exista doar tipul de pariu Castigator meci cu 2 variante de pariere:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

Organizatorul mai poate cota si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: primul frame, handicap frame-uri, total frame-uri!

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

TENIS DE MASA

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1)Castigator meci - Variante

1 – jucatorul 1 va castiga meciul

2 – jucatorul 2 va castiga meciul

FOTBAL AUSTRALIAN

Castigator meci - este tipul de pariu pentru care trebuie indicata echipa care va câștiga partida (va marca mai multe puncte). Prelungirile sunt incluse.Variante:

1 - echipa gazda va câștiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

2 - echipa oaspete va câștiga partida, in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

2) Total puncte –Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, in timpul regulamentar,comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator!

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

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

FLOORBALL

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

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

CRICKET

Castigator MECI (Inclusiv Super Over) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa Super Over daca este cazul!

Se ofera 2 variante:

- 1** - castiga echipa gazda inclusiv dupa Super Over
- 2** - castiga echipa oaspete inclusiv dupa Super Over

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

- 1** - gazdele castiga
- X** - rezultat de egalitate
- 2** - oaspetii castiga
- 1X** - gazdele castiga sau rezultat de egalitate
- X2** - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate
- 12** - gazdele castiga sau oaspetii castiga

SQUASH

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

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

CURLING

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

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

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

Reguli SPECIALE de VALIDARE

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 = oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

Exista doar tipul de pariu Castigator meci cu 2 variante de pariare:

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

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

MMA(UFC)

HT = echipa1=jucatorul1=gazde

AT = echipa2=jucatorul2=oaspeti

1)MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

X – dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate

2 - jucatorul 2 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

2) CASTIGATOR MECI – se poate miza pe urmatoarele variante

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

OASPETI - jucatorul 2 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri

NOTA: In cazul unui egal toate pariurile vor fi validate cu cota 1, inclusiv in cazul in care lupta se termina la egalitate prin decizie majoritara.

Toate pariurile vor fi valide indiferent de modificarile aduse numarului de runde care trebuie jucate.

3)TOTAL RUNDE INCEPUTE – se poate miza pe urmatoarele variante

SUB (sau 1) – meciul s-a finalizat dupa un numar de SUB ‘n’ runde anuntat de organizator in oferta

PESTE (sau 2) – meciul s-a finalizat dupa un numar de PESTE ‘n’ runde anuntat de organizator in oferta

4) CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul coteaza urmatoarele variante (exemplu pentru un meci in care totalul rundelor anuntate oficial este 3) :

HT 1 – castiga jucatorul 1 in runda 1

HT 2 - castiga jucatorul 1 in runda 2

HT 3 - castiga jucatorul 1 in runda 3

AT 1 – castiga jucatorul 2 in runda 1

AT 2 - castiga jucatorul 2 in runda 2

AT 3 - castiga jucatorul 2 in runda 3

X – dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

HT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 1 la puncte

AT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 2 la puncte

Nota: – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul mai poate cota si alte pariuri decat cele prezentate mai sus!

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

DA (sau 1) – La deciderea pariurilor, numarul de runde specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.

NU (sau 2) – meciul s-a finalizat fara a parcurge toate rundele specificate oficial

6) CUM SE VA DECIDE LUPTA

1ko/tko – castiga jucatorul 1 prin ko sau tko

1Decizie – castiga jucatorul 1 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie

1SM(renuntare) – castiga jucatorul 1 prin submission(jucatorul 2 renunta)

X - dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate

2ko/tko - castiga jucatorul 2 prin ko sau tko

2decizie - castiga jucatorul 2 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie

2sm(renuntare) - castiga jucatorul 2 prin submission(jucatorul 1 renunta)

Nota : KO sau TKO - Knockout (KO) se consemneaza atunci cand unul din pugilisti nu se ridica de la podea inainte ca arbitrul sa numere pana la 10. Knockout Tehnic (TKO) este inregistrat cand se joaca dupa regula de 3 knockdown-uri sau in cazul in care arbitrul de ring intrerupe lupta. Orice retragere la colt va fi considerata Knockout Tehnic (TKO)

BOX

HT = echipa1=jucatorul1=gazde

AT = echipa2=jucatorul2=oaspeti

1)MECI – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

X – dupa finalizarea rundelor specificate oficial meciul se termina la egalitate

2 - jucatorul 2 castiga meciul inainte sau dupa finalizarea rundelor specificate oficial

2)CASTIGATOR MECI – se poate miza pe urmatoarele variante

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

2 - jucatorul 2 castiga meciul si dupa eventualele runde de prelungiri

Nota: In cazul unui egal toate pariurile vor fi validate cu cota 1, inclusiv in cazul in care lupta se termina la egalitate prin decizie majoritara.

Toate pariurile vor fi valide indiferent de modificarile aduse numarului de runde care trebuie jucate.

3)TOTAL RUNDE INCEPUTE – se poate miza pe urmatoarele variante

SUB (sau 1) – meciul s-a finalizat dupa un numar de SUB ‘n’ runde anuntat de organizator in oferta

PESTE (sau 2) – meciul s-a finalizat dupa un numar de PESTE ‘n’ runde anuntat de organizator in oferta

4) CASTIGATOR + NUMARUL EXACT DE RUNDE) – in functie de totalul rundelor specificate oficial Organizatorul coteaza urmatoarele variante (in general,formatul unui meci de box cuprinde 12 runde) :

HT 1 – castiga jucatorul 1 in runda 1

HT 2 - castiga jucatorul 1 in runda 2

HT 3 - castiga jucatorul 1 in runda 3

HT 4 – castiga jucatorul 1 in runda 4

HT 5 – castiga jucatorul 1 in runda 5

HT 6 – castiga jucatorul 1 in runda 6

HT 7 – castiga jucatorul 1 in runda 7

HT 8 – castiga jucatorul 1 in runda 8

HT 9 – castiga jucatorul 1 in runda 9

HT 10 – castiga jucatorul 1 in runda 10

HT 11 – castiga jucatorul 1 in runda 11

HT 12 – castiga jucatorul 1 in runda 12

AT 1 – castiga jucatorul 2 in runda 1

AT 2 - castiga jucatorul 2 in runda 2

AT 3 - castiga jucatorul 2 in runda 3

AT 4 – castiga jucatorul 2 in runda 4

AT 5 – castiga jucatorul 2 in runda 5

AT 6 – castiga jucatorul 2 in runda 6

AT 7 – castiga jucatorul 2 in runda 7

AT 8 – castiga jucatorul 2 in runda 8

AT 9 – castiga jucatorul 2 in runda 9

AT 10 – castiga jucatorul 2 in runda 10

AT 11 – castiga jucatorul 2 in runda 11

AT 12 – castiga jucatorul 2 in runda 12

X – dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

HT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 1 la puncte

AT puncte - dupa finalizarea rundelor anuntate oficial castiga jucatorul 2 la puncte

5)CASTIGATOR + TOTAL RUNDE(INTERVAL) – se poate miza pe urmatoarele variante:

HT 1-3 jucatorul 1 castiga in runda 1 ,runda 2 sau runda 3

HT 4-6 jucatorul 1 castiga in runda 4 ,runda 5 sau runda 6

HT 7-9 jucatorul 1 castiga in runda 7 ,runda 8 sau runda 9

HT 10-12 jucatorul 1 castiga in runda 10 ,runda 11 sau runda 12

AT 1-3 jucatorul 2 castiga iar in runda 1 ,runda 2 sau runda 3

AT 4-6 jucatorul 2 castiga in runda 4 ,runda 5 sau runda 6

AT 7-9 jucatorul 2 castiga in runda 7 ,runda 8 sau runda 9

AT 10-12 jucatorul 2 castiga in runda 10 ,runda 11 sau runda 12

HT PUNCTE jucatorul 1 castiga la puncte dupa finalizarea numarului de runde specificat oficial

AT PUNCTE jucatorul 2 castiga la puncte dupa finalizarea numarului de runde specificat oficial

X dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

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

DA (sau 1) – La deciderea pariurilor, numarul de runde specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.

NU (sau 2) – meciul s-a finalizat fara a parcurge toate rundele specificate oficial

7)CUM SE VA DECIDE MECIUL -se poate miza pe urmatoarele variante:

1 ko/tko – castiga jucatorul 1 prin ko sau tko

1 puncte – castiga jucatorul 1 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie la puncte

X dupa finalizarea rundelor anuntate oficial meciul se termina EGAL

2 ko/tko – castiga jucatorul 2 prin ko sau tko

2 puncte – castiga jucatorul 2 dupa parcurgerea rundelor specificate initial prin decizie la puncte

Nota : KO sau TKO - Knockout (KO) se consemneaza atunci cand unul din pugilisti nu se ridica de la podea inainte ca arbitrul sa numere pana la 10. Knockout Tehnic (TKO) este inregistrat cand se joaca dupa regula de 3 knockdown-uri sau in cazul in care arbitrul de ring intrerupe lupta. Orice retragere la colt va fi considerata Knockout Tehnic (TKO).

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

REGULI SPECIALE DE VALIDARE

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

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

La competițiile gen Turul Franței (Tour de France), pot aparea urmatoarele tipuri de pariuri:

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Verde dupa etapa/la finalul competiției.

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Alb cu buline roșii dupa etapa/la finalul competiției.

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Alb dupa etapa /la finalul competiției.

Clasat primul in clasamentul pentru Tricoul Galben dupa etapa /la finalul competiției.

Numar de tricouri Galbene câștigate de-a lungul Turului de catre un ciclist – sub/peste.

Câți concurenți au purtat tricoul Galben de-a lungul Turului – sub/peste.

Echipa câștigatoare Tur/etapa.

Numar participanți care trec linia de sosire la finalul Turului/etapei.

Diferența de timp inregistrata intre primul clasat și cel de-al doilea la finalul Turului/etapei.

Pe langa pariurile uzuale, la Formula 1 ,organizatorul poate introduce si urmatoarele pariuri:

* **Interventie safety car** - pariul se refera la interventia safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU); Safety car-ul virtual nu este luat in considerare

***Margini castigatoare** - Diferenta intre locul 1 si locul 2 la finalul cursei (Avans timp castigator cursa)

***Cel mai rapid tur** - Cine va avea cel mai rapid tur de circuit in cursa (se considera timpii stabiliți de catre primele anunțuri oficiale);

***Numarul pilotilor clasificati** - Pilotii care au finalizat 90% sau mai mult din numarul de tururi de pista parcurse de castigator (rotunjit in jos la cel mai apropiat numar intreg de tururi de pista) sunt considerati a fi finalizat cursa, conform clasamentului oficial FIA din momentul prezentarii podiumului.

HOCHEI PE IARBA

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul mai poate cota si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total **goluri**, handicap **goluri**, castigator **competiti** e, clasare, etc. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi

2) Pauza sau Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate la pauza sau/si egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii conduc la pauza sau/si castiga meciul in timpul regulamentar

HOCHEI PE STRADA

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul mai poate cota si anunta in oferta si urmatoarele tipuri de pariu: Total puncte, handicap puncte, castigator competitive, clasare, etc

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte Sporturi

BANDY

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

Organizatorul mai poate cota si anunta in oferta mai multe tipuri de pariuri!

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte Sporturi

BEACH SOCCER (Fotbal pe plaja)

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

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

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

BOWLS

PRECIZARE:

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

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

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Total Seturi-Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta

Peste - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta

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

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

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

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

Pesapallo

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

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

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

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

Alegeri

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

E-SPORTS

1. Pariul Meci , se indica rezultatul final al meciului in timpul regulamentar de joc, variante:

- 1** – victoria echipei gazda
- 2** – victoria echipei oaspete

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

Dacă un meci, o hartă, o rundă etc. nu sunt finalizate (parcurgând toate etapele normale ale desfășurării), pariurile indecise vor fi considerate nule

Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut iar acestea au fost disponibile la pariere, Organizatorul își rezervă dreptul de a acorda cotă 1,00 oricărui pariu

Organizatorul are dreptul de a suspenda omologarea pariurilor, în cazul în care rezultatele întrecerilor sunt suspecte de manipulare, respectiv dacă există bănuială fondată privind manipularea rezultatului întrecerii de către participanți sau de către terți, dacă există dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate, investighează, constată și fac public fraudarea / manipularea unui eveniment.

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

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

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

Counter – strike

1)Castigator meci – se poate miza pe urmatoarele variante :

- Gazde** – gazdele castiga meciul
- Oaspeti**-oaspetii castiga meciul

2)Handicap Harti – Echipa gazda incepe meciul cu “n” harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:

- 1** – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului
- 2** - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

3)Total Harti - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

- 1** (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de “n” harti din oferta
- 2** (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de “n” harti din oferta

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

1 – gazdele castiga harta 1

2 – oaspetii castiga harta 1

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

1 – gazdele castiga harta 2

2 – oaspetii castiga harta 2

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

1 – harta 1 este castigata de gazde dupa aplicarea handicapului

2 - harta 1 este castigata de oaspeti dupa aplicarea handicapului

7)Harta 1 : Total runde(inclusiv prelungiri) Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

1 (sau SUB) - numarul total de runde jucat pentru harta 1 este SUB granita de ‘n’ runde din oferta atribuit hartii 1

2 (sau PESTE) - numarul total de runde jucat pentru harta 1 este PESTE granita de ‘n’ runde din oferta atribuit hartii 1

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

2:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:0

2:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:1

1:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:2

0:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:2

Nota : Daca formatul difera ,Organizatorul poate cota alte scoruri corecte pe care le publica in oferta, disponibile pentru pariere!

DOTA

1) Castigator meci - se poate miza pe urmatoarele variante :

Gazde – gazdele castiga meciul

Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti – Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:

1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului

2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

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

1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de ‘n’ harti din oferta

2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de ‘n’ harti din oferta

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

2:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:0

2:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:1

1:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:2

0:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:2

Nota : Daca formatul difera ,Organizatorul poate cota alte scoruri corecte pe care le publica in oferta , disponibile pentru pariere!

5) Harta 1 – castigator :Se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – gazdele castiga harta 1

2 – oaspetii acstiga harta 1

6) Harta 2 – castigator :Se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – gazdele castiga harta 2

2 – oaspetii acstiga harta 2

League of Legend

1) Castigator meci - se poate miza pe urmatoarele variante :

Gazde – gazdele castiga meciul

Oaspeti-oaspetii castiga meciul

2) Handicap Harti - Echipa gazda incepe meciul cu ‘n’ harti avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante de pariere:

1 – meciul este castigat de gazde dupa aplicarea handicapului

2 - meciul este castigat de oaspeti dupa aplicarea handicapului

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

1 (sau SUB) - numarul total de harti este SUB granita de “n” harti din oferta

2 (sau PESTE) - numarul total de harti este PESTE granita de “n” harti din oferta

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

2:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:0

2:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:1

1:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:2

0:2 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:2

Nota : Daca formatul difera ,Organizatorul poate cota alte scoruri corecte pe care le publica in oferta , disponibile pentru pariere!

5) Harta 1 – castigator :Se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – gazdele castiga harta 1

2 – oaspetii acstiga harta 1

PARIURI ANTEPOST(pariuri pe termen lung)

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

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

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

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

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

CURSE DE CAI SI OGARI

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

PARIURI LIVE

FOTBAL

1) **Meci** – trebuie indicat rezultatul final al meciului, se refera la timpul regulamentar de joc, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde

2 - victorie oaspeti

X - rezultat de egalitate

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

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

3) **La egal cota 1** – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

4) **Handicap goluri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

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

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste - numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar

Precizare:In general ‘n’ are valorile de(0,5);(1,5);(2,5);(3,5);(4,5);(5,5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

6) **Cine castiga restul meciului** - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas,variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

7) **Urmatorul gol** - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas,variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

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

Sub - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub ‘n’ goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste ‘n’ goluri

9) Total Goluri Gazde (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

2 – gazdele marcheaza exact 2 goluri in timpul regulamentar de joc

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

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

Sub - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub ‘n’ goluri

Peste - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste ‘n’ goluri

11) Total Goluri Oaspeti (EXACT,MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple

2 – oaspetii marcheaza exact 2 goluri in timpul regulamentar de joc

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

12) Meci + Ambele Echipe Marcheaza - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Total Goluri din timpul regulamentar! In functie de rezultatul din momentul plasarii pariului se ofera maxim 6 variante :

Gazde si Da - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

Gazde si Nu - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci

Egal si Da - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci

Egal si Nu - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)

Oaspeti si Da - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

Oaspeti si Nu - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

13) Ambele Echipe Marcheaza - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului se poate miza pe 2 variante:

Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar

Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

14) Scor Corect - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru timpul regulamentar de joc;

15) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

1 – gazdele conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

2 – oaspetii conduc la pauza

16) Prima repriza - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

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

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

18) Prima Repriza - Urmatorul gol - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prima repriza

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prima repriza

19) Meci + Total Goluri - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Total Goluri din timpul regulamentar! In functie de rezultatul din momentul plasarii pariului se pot oferi unde din urmatoarele variante :

Gazde si Sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul

Egal si Sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Oaspeti si Sub -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Gazde si Peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul

Egal si Peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina egal

Oaspeti si Peste -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

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

20) Prima Repriza - Total Goluri (Multi) - pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de goluri este peste granita de "n" goluri din oferta in prima repriza

Precizare: In general "n" are valorile de (0,5);(1,5);(2,5);(3,5);(4,5);(5,5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

21) Prima Repriza - Cine Castiga Restul Primei Reprize? Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza

2 – oaspetii castiga restul primei reprize

22) Prima Repriza - Handicap Goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in prima repriza

X – rezultat de egalitate in prima repriza

2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

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

23) Prima Repriza - Scor corect - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prima repriza!

24) Prima Repriza - Total Goluri Gazde (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exemple

2 – gazdele marcheaza exact 2 goluri in prima repriza

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri in prima repriza

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

25) Prima Repriza - Total Goluri Oaspeti (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exemple

2 – oaspetii marcheaza exact 2 goluri in prima repriza

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri in prima repriza

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

26) Prima Repriza – Total goluri (EXACT, MULTI) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

2 – In prima repriza se marcheaza exact 2 goluri

3+ - In prima repriza se marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

27) A doua repriza – trebuie indicat rezultatul final al reprizei a doua, se ofera 3 variante:

1 – gazdele castiga a doua repriza

X – rezultat de egalitate in a doua repriza

2 – oaspetii castiga a doua repriza

28) A doua repriza – Sansa Dubla - cuprinde rezultate duble pentru a doua repriza , jucatorul poate miza pe trei variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in a doua repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in a doua repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in a doua repriza

29) A doua Repriza – La Egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga a doua repriza ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga a doua repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

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

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in a doua repriza

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in a doua repriza

Precizare: In general ‘n’ are valorile de (0,5);(1,5);(2,5);(3,5);(4,5);(5,5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

31) A doua Repriza - Handicap Goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei a doua, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in a doua repriza

X – rezultat de egalitate in a doua repriza

2 – castiga echipa oaspete in a doua repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

32) Repriza Cu Cele Mai Multe Goluri - se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

Prima repriza -In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza

X -In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza

2 -In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

33) Total goluri (EXACT, MULTI) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

2 – In timpul regulamentar se marcheaza exact 2 goluri

3+ - In timpul regulamentar se marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

34) Total Goluri Impar/Par – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

35) Castigator la penalty - se poate miza pe 2 variante

1 – echipa 1 castiga la penalty

2 – echipa 2 castiga la penalty

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

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

37) Doar prelungiri - Total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

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

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in prelungiri

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul prelungiri

38) Doar prelungiri - Castigator restul prelungirilor

Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – gazdele castiga restul prelungirilor

2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

X - rezultat de egalitate in prelungiri

39) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

40) Doar prelungiri - Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize din prelungiri, se ofera 3 variante:

1 – gazdele castiga prima repriza a prelungirilor

X – rezultat de egalitate in prima repriza a prelungirilor

2 – oaspetii castiga prima repriza a prelungirilor

41) Doar prelungiri - Scor corect - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prelungiri;

42) Doar prelungiri - Prima repriza Scor correct - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prima repriza de prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prima repriza de prelungiri;

43) Total cartonase(multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub ‘n’ cartonase-In meci se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste ‘n’ cartonase-In meci se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 3,5; 4,5; 5,5 etc.

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

44) Total cornere(multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 7,5;8,5;9,5 etc.

45) Gazde - Total cornere(multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

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

46) Oaspetii - Total cornere(multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

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

47)Cartonas Rosu - se poate miza pe 2 variante:

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

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

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

48) Total Cornere (Interval,Multi) - exista 3 variante de pariere :

0- 8 - In timpul regulamentar de joc se executa intre 0 si 8 cornere

9-11 - In timpul regulamentar de joc se executa intre 9 si 11 cornere

12+ - In timpul regulamentar de joc se executa minim 12 cornere

49) Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:

Par – Numarul total cornere in timpul regulamentar este par

Impar – Numarul total de cornere in timpul regulamentar este impar

50)Echipe cu Cele mai Multe Cornere – exista 3 variante de pariere :

1 - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete

X - Echipa gazda primeste in timpul regulamentar acelasi numar de cornere ca echipa oaspete

2 - Echipa oaspete primeste in timpul regulamentar un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

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

1 – echipa 1 castiga Finala

2 – echipa 2 castiga Finala

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

1 TR - castiga gazdele in timp regulamentar

2 TR - castiga oaspetii in timp regulamentar

1 PR - castiga gazdele in prelungiri

2 PR - castiga oaspetii in prelungiri

1 PE - castiga gazdele la penalty

2 PE - castiga oaspetii la penalty

53) Cine Merge Mai Departe – se ofera 2 variante:

1 – echipa gazda merge in faza urmatoare faza a competitiei

2 – echipa oaspete merge in faza urmatoare a competitiei

Nota: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri,lovituri de departajare,retur,rejucare,etc!

Nota: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi:castiga cupa,locul 3,castiga competitia,etc!

Nota : Pentru omologarea acestui tip de pariu,organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

54) Prima Repriza-Total Cornere(multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub”n” cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mic de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste - Peste”n” cornere-In prima repriza se acorda un numar mai mare de cornere decat valoarea “n” stabilita de organizator

55) Prima Repriza - Total Cornere (Interval,Multi) - In prima repriza se vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita!Exemple:

- 0-4 - In Prima repriza se executa intre 0 si 4 cornere
- 5-6 - In Prima repriza se executa 5 sau 6 cornere
- 7+ - In Prima repriza se executa cel minim 7 cornere

56) Handicap Cornere - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in timpul regulamentar, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc
 - 2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in timpul regulamentar de joc
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

57) Prima Repriza - Handicap Cornere - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in prima repriza, ajustat cu handicapul!
Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza
 - 2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in prima repriza
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

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

- 0-1 - In prima repriza gazdele executa maxim un corner
- 2 - In prima repriza gazdele executa exact 2 cornere
- 3 - In prima repriza gazdele executa exact 3 cornere
- 4+ - In prima repriza gazdele executa minim 4 cornere

59) Prima Repriza – Total Cornere Oaspeti (interval, exact, multi) – exemple de variante de pariere:

- 0-1 In prima repriza oaspetii executa maxim un corner
- 2 In prima repriza oaspetii executa exact 2 cornere
- 3 In prima repriza oaspetii executa exact 3 cornere
- 4+ In prima repriza oaspetii executa minim 4 cornere

60) Prima Repriza – Echipa cu Cele Mai Multe Cornere – se ofera 3 variante de pariere:

- 1 - Echipa gazda primeste in prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa oaspete
- X - Echipa gazda primeste in prima repriza acelasi numar de cornere ca echipa oaspete
- 2 - Echipa oaspete primeste in t prima repriza un numar mai mare de cornere decat echipa gazda

61) Prima Repriza -Total Cornere Par/Impar – jucatorul poate miza pe 2 variante:

- Par** – Numarul total cornere in prima repriza este par
- Impar** – Numarul total de cornere in prima repriza este impar

62) Prima echipa care executa [x] cornere - Acest tip de pariu defineste prima echipa care executa "X" cornere in meci!se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare X definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda executa prima "X" cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar
- X – nici o echipa nu executa "X" cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar
- 2 - echipa oaspete executa prima "X" cornere definite de Organizator pentru timpul regulamentar

63) Marcheaza oricand - La acest tip de pariu trebuie indicat numele marcatorului care va inscrie cel putin o data oricand in meci (timp regulamentar, nu se ia in considerare autogolul). Se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri). In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc,pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00)

La acest pariu,pe langa numele marcatorului Organizatorul ofera si urmatorul prognostic:

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

64) marcatorul urmator - La acest tip de pariu trebuie indicat numele urmatorului marcator din timpul regulamentar, autogolul nu se ia in considerare!

In cazul in care numele marcatorului nu se afla pe foaia de joc,pariul pe acest tip de eveniment se va considera nul.(Cota 1.00). La acest pariu,pe langa numele marcatorului Organizatorul ofera si urmatorul prognostic:

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

65) Urmatorul gol(interval 15 minute) – in functie de momentul pariului se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1-15 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

16-30 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-45 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

46-60 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-75 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

76-90 - urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

Niciunul – din momentul pariului restul meciului se termina 0-0.

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

66) Urmatorul gol(interval 10minute) – in functie de momentul pariului se poate miza pe una din urmatoarele variante:

1-10 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

11-20 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

21-30 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

31-40 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

41-50 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

51-60 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

61-70 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

71-80 - Urmatorul 1 gol se marcheaza in intervalul specificat

81-90 - Urmatorul gol se marcheaza in intervalul specificat

Niciunul – din momentul pariului restul meciului se termina 0-0.

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

67) Echipa care inscrie mai multe goluri in intervalul de 15 minute?[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat

X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat

2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat

68) Echipa care executa mai multe cornere in intervalul de 15 minute?[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 executa mai multe cornere decat echipa 2 in intervalul specificat

X – ambele echipe executa acelasi numar de cornere in intervalul specificat

2 - echipa 2 executa mai multe cornere decat echipa 1 in intervalul specificat

69) Gazde cota 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X – meciul se termina la egalitate

2 - Echipa oaspete castiga meciul

Precizare: in cazul in care gazdele castiga meciul, se va acorda cota 1!

70) Oapeti cota 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X – meciul se termina la egalitate

1 - Echipa gazda castiga meciul

Precizare: in cazul in care oaspetii castiga meciul, se va acorda cota 1!

71) Gazdele castiga – se poate miza pe urmatoarele variante :

DA – gazdele castiga in timpul regulamentar

NU - gazdele nu castiga in timpul regulamentar

72) Oaspetii castiga – se poate miza pe urmatoarele variante :

DA – oaspetii castiga in timpul regulamentar

NU - oaspetii nu castiga in timpul regulamentar

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

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

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

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

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

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

75) Prima Repriza – Gazdele NU primesc gol -exista 2 variante de pariere:

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

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

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

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

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

77) Prima Repriza – Total goluri Gazde – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -gazdele marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare:In general “n” are valorile de 0,5; 1,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

78) Prima Repriza – Total goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in prima repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare:In general “n” are valorile de 0,5; 1,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

79) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante:

Sub/1 -In prima repriza se marcheaza sub “n”goluri si gazdele castiga prima repriza

Sub/X -In prima repriza se marcheaza sub ”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Sub/2 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Peste/1 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Peste/X -In prima repriza se marcheaza peste”n” goluri si prima repriza se termina la egalitate **Peste/2** -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “n”-ului. De obicei, “n” are valoarea de 1,5; 2,5 etc

80) Castigator Prima Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in Prima Repriza – se ofera 6 variante:

1/Da - Echipa gazda castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

1/Nu - Echipa gazda castiga prima repriza si oaspetii nu marcheaza in prima repriza

X/Da - Prima repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in prima repriza

X/Nu - Prima repriza se termina cu scorul de 0-0

2/Da - Echipa oaspete castiga prima repriza si ambele echipe marcheaza in prima repriza

2/Nu - Echipa oaspete castiga prima repriza si gazdele nu marcheaza in prima repriza

81) Total Goluri A Doua Repriza + Castigator A Doua Repriza – exista 6 variante:

Sub si gazde - In a doua repriza se marcheaza sub “n”goluri si gazdele castiga a doua repriza

Sub si egalitate - In a doua repriza se marcheaza sub "n" goluri si a doua repriza se termina la egalitate

Sub si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga a doua repriza

Peste si gazde - In a doua repriza se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga a doua repriza **Peste si egalitate** - In a doua repriza se marcheaza peste "n" goluri si a doua repriza se termina la egalitate

Peste si oaspeti - In a doua repriza se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga a doua repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. De obicei, "n" are valoarea de 1,5; 2,5 etc

82) Castigator A Doua Repriza+Ambele Echipe Marcheaza in A Doua Repriza – se ofera 6 variante:

Gazde/Da - Echipa gazda castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **Gazde//Nu** -

Echipa gazda castiga a doua repriza si oaspetii nu marcheaza in a doua repriza **Egalitate/Da** - A doua repriza se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in a doua repriza **EgalitateNu** - A doua repriza se termina cu scorul de 0-0

Oaspeti/Da - Echipa oaspete castiga a doua repriza si ambele echipe marcheaza in a doua repriza

Oaspeti/Nu - Echipa oaspete castiga a doua repriza si gazdele nu marcheaza in a doua repriza

83) Prima Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima repriza

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima repriza

84) A Doua Repriza – Ambele Echipe Marcheaza – se ofera 2 variante de pariere:

Da - Ambele echipe marcheaza in repriza a doua

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in repriza a doua

85) A Doua Repriza– Gazdele NU primesc Gol -exista 2 variante de pariere:

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

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

86) A Doua Repriza – Oaspetii NU Primesc Gol -exista 2 variante de pariere:

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

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

87) Repriza 1 - Total cartonase oaspeti (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - Sub"n" cartonase- in repriza 1 oaspetii primesc sub "n" cartonase

Peste - Peste"n" cartonase-in repriza 1 oaspetii primesc peste "n" cartonase

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

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

88) Repriza 1 - Total cartonase gazde (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - Sub"n" cartonase- in repriza 1 gazdele primesc sub "n" cartonase

Peste - Peste"n" cartonase-in repriza 1 gazdele primesc peste "n" cartonase

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

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

89) Prima Repriza – Total Cartonase - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In prima repriza se acorda un numar mai mic de cartonase decat valoarea "n" stabilita de organizator

Peste - In prima repriza se acorda un numar mai mare de cartonase decat valoarea “n” stabilita de organizator

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

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

90) Prima Repriza – Numar Cartonase(EXACT,MULTI) – Variante de pariere:

0-In prima repriza se vor acorda exact 0 cartonase

1- In prima repriza se va acorda exact 1 cartonase

2- In prima repriza se vor acorda exact 2 cartonase

3- In prima repriza se vor acorda exact 3 cartonase

4- In prima repriza se vor acorda exact 4 cartonase

5- In prima repriza se vor acorda exact 5 cartonase

6+ - In prima repriza se vor acorda 6 sau mai multe cartonase

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

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

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

Sub -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -gazdele marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare:In general “n” are valorile de 0,5; 1,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

92) A Doua Repriza – Total Goluri Oaspeti – se ofera 2 variante de pariere:

Sub -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mic de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Peste -oaspetii marcheaza in a doua repriza un numar mai mare de goluri decat valoarea “n” stabilita de organizator

Precizare: In general “n” are valorile de 0,5; 1,5 dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator.

93) Echipa care inscrie mai multe goluri in intervalul de 10 minute[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul! Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:

1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat

X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat

2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat

94) Oricare castiga - se poate miza pe urmatoarele variante

1 – meciul nu se termina egal in timpul regulamentar

2 – meciul se termina egal in timpul regulamentar

95) Total cartonase oaspeti (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub”n” cartonase- in meci oaspetii primesc sub ‘n cartonase

Peste - Peste”n” cartonase-in meci oaspetii primesc peste ‘n cartonase

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

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

96) Total cartonase gazde (multi) - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub‘n’ cartonase- in meci gazdele primesc sub ‘n’ cartonase

Peste - Peste‘n’ cartonase-in meci gazdele primesc peste ‘n’ cartonase

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului. ‘n’ are valoarea de 0,5;1,5 etc.

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

97) Sansa Dubla + Total Goluri - Pentru fiecare granita ‘n’ de la Total goluri avem maxim 6 variante de pariuri:

1X/Sub-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub ‘n’ goluri

1X/Peste-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste ‘n’ goluri

12/Sub-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub ‘n’ goluri

12/Peste-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste ‘n’ goluri

X2/Sub-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza sub ‘n’ goluri

X2/Peste-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si in meci se marcheaza peste ‘n’ goluri

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului. De obicei, ‘n’ are valoarea de (1,5;2,5;3,5;4,5 etc).

98) Sansa Dubla+Ambele Marcheaza – se poate paria pe 6 variante:

1X/Da-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

1X/Nu-Gazdele castiga sau meciul se termina egal in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

12/Da-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

12/Nu-Gazdele sau Oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

X2/Da-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si ambele echipe marcheaza

X2/Nu-Meciul se termina egal sau oaspetii castiga in timpul regulamentar de joc si una din echipe sau ambele nu marcheaza in meci

99) Total Cornere Gazde (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita!

Exemple:

0-2 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 0 si maxim 2 cornere

3-4 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 3 si maxim 4 cornere

5-6 - In timpul regulamentar de joc gazdele vor executa minim 5 si maxim 6 cornere

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

100) Total Cornere Oaspeti (INTERVAL, MULTI) – In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa un numar de cornere aflat in intervalul specificat sau un numar de cornere SUB/PESTE granita stabilita!

Exemple:

- 0-2 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 0 si maxim 2 cornere
- 3-4 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 3 si maxim 4 cornere
- 5-6 - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 5 si maxim 6 cornere
- 7+ - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor executa minim 7 cornere

101) Numar de Cartonase((INTERVAL,EXACT, MULTI)) – variante:

- 0-3 - In meci se vor acorda intre 0 si 3 cartonase
- 4 - In meci se vor acorda exact 4 cartonase
- 5 - In meci se vor acorda exact 5 cartonase
- 6 - In meci se vor acorda exact 6 cartonase
- 7 - In meci se vor acorda exact 7 cartonase
- 8 - In meci se vor acorda exact 8 cartonase
- 9 - In meci se vor acorda exact 9 cartonase
- 10 - In meci se vor acorda exact 10 cartonase
- 11 - In meci se vor acorda exact 11 cartonase
- 12+ - In meci se vor acorda 12 sau mai multe cartonase

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

102) PAUZA/FINAL - Pariul de tip Pauza/Final este cel in care in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul atat la pauza cat si la final. Se poate miza pe 9 variante:

- 1/1 – gazdele conduc la pauza si castiga la final
- X/1 – egal la pauza si gazdele castiga la final
- 2/1 – oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final
- 1/X – gazdele conduc la pauza, egal la final
- X/X – egal atat la pauza, cat si la final
- 2/X – oaspetii conduc la pauza, egal la final
- 1/2 – gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final
- X/2 – egal la pauza, oaspetii castiga la final
- 2/2 – oaspetii conduc la pauza si castiga la final

103) Repriza 1 - total puncte cartonase(multi) – se ofera 2 variante de pariere:

SUB – in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este sub granita “n” stabilita de organizator

PESTE – in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este peste granita “n” stabilita de organizator

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas rosu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte

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

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

104) Repriza 1 - total puncte cartonase(interval,multi) – exemple de variante de pariere

0-10 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 0 si 10

11-25 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 11 si 25

26-40 - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este cuprinsa intre 26 si 40

41+ - in prima repriza suma punctelor cartonaselor acordate este de minim 41

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas rosu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas rosu =35 puncte

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

Precizare- La acest tip de pariu sunt luați în considerare doar jucătorii din teren.

105) total puncte cartonase(multi) – se oferă 2 variante de pariuri:

SUB – în meci suma punctelor cartonase acordate este sub granița “n” stabilită de organizator

PESTE – în meci suma punctelor cartonase acordate este peste granița “n” stabilită de organizator

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas roșu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas roșu =35 puncte

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

Precizare- La acest tip de pariu sunt luați în considerare doar jucătorii din teren.

106) total puncte cartonase(interval,multi) – exemple de variante de pariuri

0-30 - în meci suma punctelor cartonase acordate este cuprinsă între 0 și 30

31-45 - în meci suma punctelor cartonase acordate este cuprinsă între 31 și 45

46-60- în meci suma punctelor cartonase acordate este cuprinsă între 46 și 60

61-75- în meci suma punctelor cartonase acordate este cuprinsă între 61 și 75

76+ - în meci suma punctelor cartonase acordate este de minim 76

Precizare:

-cartonas galben = 10 puncte

-cartonas roșu = 25 puncte

-cartonas galben+cartonas galben =cartonas roșu =35 puncte

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

Precizare- La acest tip de pariu sunt luați în considerare doar jucătorii din teren.

107) Scor corect(0:0) se indică scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul oferă cote pentru anumite scoruri corecte pe care se poate paria!

Exemple:

0:0 în timpul regulamentar meciul se termină cu scorul de 0:0

2:1 în timpul regulamentar meciul se termină cu scorul de 2:1

108) Scor corect(A) - se indică scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul oferă cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu există în oferta, Organizatorul definește “altele” ,pronostic al acestui tip de pariu;

109) Scor corect(B) - se indică scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul oferă cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu există în oferta, Organizatorul definește “altele” ,pronostic al acestui tip de pariu;

110) Prima Repriza-Total Cornere Oaspeti(multi) Există câte 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - Sub”n” cornere-In prima repriza oaspetii execută un număr mai mic de cornere decât valoarea “n” stabilită de organizator

Peste - Peste”n” cornere-In prima repriza oaspetii execută un număr mai mare de cornere decât valoarea “n” stabilită de organizator

111) Prima repriza - Prima echipă care execută [x] cornere - Acest tip de pariu definește prima echipă care execută “X” cornere în prima repriza!se oferă 3 variante de pariuri pentru fiecare X definit de

Organizator:

1 – echipa gazda execută prima “X” cornere definite de Organizator în prima repriza

X – nici o echipă nu execută “X” cornere definite de Organizator în prima repriza

2 - echipa oaspete execută prima “X” cornere definite de Organizator în prima repriza

112) Prima Repriza –cine executa cornerul X - se ofera 3 variante de pariere pentru fiecare X definit de Organizator:

- 1 - gazdele executa cornerul x in prima repriza
- x – in prima repriza nu se executa cornerul X
- 2 – oaspetii executa cornerul x

113) Locul 3 – Castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:

- 1 – echipa 1 castiga locul 3
- 2 – echipa 2 castiga locul 3

114) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

115) doar prelungiri : castiga restul prelungirilor Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:

- 1 – gazdele castiga restul prelungirilor
- X - rezultat de egalitate in restul prelungirilor
- 2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

116) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:

- 1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare
- X – nici una dintre echipe nu mai inscrie la loviturile de departajare
- 2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

117) total goluri 5+(exact,multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:

- 0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0
- 1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
- 2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
- 3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
- 4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
- 5+ in timpul regulamentar se vor marca minim 5 goluri

118) Total goluri 6+(exact,multi) -se poate miza pe urmatoarele variante:

- 0 - in timpul regulamentar meciul se termina cu scorul de 0-0
- 1 - in timpul regulamentar se va marca exact 1 gol
- 2 - in timpul regulamentar se vor marca exact 2 goluri
- 3 - in timpul regulamentar se vor marca exact 3 goluri
- 4 - in timpul regulamentar se vor marca exact 4 goluri
- 5 - in timpul regulamentar se vor marca exact 5 goluri
- 6+ -in timpul regulamentar se vor marca minim 6 goluri

119) Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase – exista 3 variante de pariere:

- 1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in meci
- X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in meci
- 2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda

Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

120) total cornere in intervalul de 15 minute[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariu!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub -in intervalul specificat se executa sub ‘n’ cornere
Peste - in intervalul specificat se executa peste ‘n’ cornere

121) total goluri in intervalul de 15 minute[a-b]

[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub -in intervalul specificat se inscriu sub ‘n’ goluri

Peste - in intervalul specificat se inscriu peste ‘n’ goluri

122) repriza 1:Scor Corect (A)– se indica scorul corect al reprizei 1!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘altele’ ,pronostic al acestui tip de pariuri;

123) Prima Repriza-Total Cornere Gazde(multi) Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - Sub’n’ cornere-In prima repriza gazdele executa un numar mai mic de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Peste - Peste’n’ cornere-In prima repriza gazdele executa un numar mai mare de cornere decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

124) Prima echipa care executa x cornere : se poate miza pe urmatoarele variante

1 -echipa 1 executa prima x cornere

X – nicio echipa nu executa x cornere

2 - echipa 2 executa prima x cornere

Precizare: Organizatorul anunta valoarea ‘x’-ului in oferta!

125) Cine executa cornerul X se poate miza pe urmatoarele variante

1 -echipa 1 executa cornerul X

X – nicio echipa nu executa cornerul X

2 - echipa 2 executa cornerul X

Precizare: Organizatorul anunta valoarea ‘x’-ului in oferta!

126) Lovituri de departajare : total goluri echipa 1 se poate paria pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator :

Sub – la loviturile de departajare echipa 1 inscrie sub n goluri

Peste- la loviturile de departajare echipa 1 inscrie peste n goluri

127) Lovituri de departajare : total goluri echipa 2 se poate paria pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator :

Sub – la loviturile de departajare echipa 2 inscrie sub n goluri

Peste - la loviturile de departajare echipa 2 inscrie peste n goluri

128) Lovituri de departajare : scor corect Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise la loviturile de departajare, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru loviturile de departajare!

129) Lovituri de departajare : total goluri(exact,multi) exemple de variante de pariere:

<= 4 la loviturile de departajare se inscriu maxim 4 goluri

5 la loviturile de departajare se inscriu exact 5 goluri

6 la loviturile de departajare se inscriu exact 6 goluri

10+ la loviturile de departajare se inscriu minim 10 goluri

Precizare: Organizatorul mai poate oferi si alte variante de pariere pe care le coteaza in oferta!

130) Lovituri de departajare : penalty-ul x este inscris Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - din penalty-ul X se inscrie

Nu - din penalty-ul X nu se inscrie

Nota: Organizatorul anunta valoarea ‘x’-ului in oferta!

131) Lovituri de departajare : total goluri(multi) – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri

Peste - la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

132) Lovituri de departajare :castigator + total goluri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator se poate paria pe urmatoarele variante:

1/sub - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 1 si la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri

2/sub - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 2 si la loviturile de departajare se inscriu sub n goluri

1/peste -loviturile de departajare sunt castigate de echipa 1 si la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

2/peste - loviturile de departajare sunt castigate de echipa 2 si la loviturile de departajare se inscriu peste n goluri

133) Lovituri de departajare - margini castigatoare exemple de variante de pariere

HT 1 - echipa 1 castiga loviturile de departajare la exact 1 gol diferenta

HT2 - echipa 1 castiga loviturile de departajare la exact 2 goluri diferenta

AT 1 - echipa 2 castiga loviturile de departajare la exact 1 gol diferenta

AT2 - echipa 2 castiga loviturile de departajare la exact 2 goluri diferenta

HT >=3 -echipa 1 castiga loviturile de departajare la minim 3 goluri diferenta

AT >=3 -echipa 2 castiga loviturile de departajare la minim 3 goluri diferenta

Organizatorul mai poate oferi si alte optiuni de pariere pe care le coteaza in oferta!

135) Doar prelungiri - Scor corect(A) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte valabile pentru prelungiri;

NOTA: Pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste ‘’altele’’ ,pronostic al acestui tip de pariu!

136) 10 minute [a -b] : Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:

1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b

X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b

Precizare: cartonas rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

137) 10 minute [a -b] :echipa 1 :total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

138) 10 minute [a -b] :echipa 2 :total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

139) 10 minute [a -b] : Echipa Cu Cele Mai Multe Cornere exista 3 variante de pariere:

1 -Echipa gazda executa mai multe cornere decat echipa oaspete in intervalul a-b

X -Echipa gazda executa acelasi numar de cornere ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete executa mai multe cornere decat echipa gazda in intervalul a -b

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

140) 10 minute [a -b] :handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

141) 10 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator :

1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b

X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b

2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

142) 10 minute [a -b] - cine inscrie golul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator :

1 – echipa 1 inscrie golul x in intervalul a-b

X – nicio echipa nu inscrie golul x in intervalul a-b

2 – echipa 2 inscrie golul x in intervalul a-b

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

143) 10 minute [a -b] :total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase

Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;

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

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

144) 10 minute [a -b] :total cornere– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b se executa peste n cornere

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

145) 10 minute [a -b] :total goluri– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se inscriu sub n goluri

Peste - in intervalul a-b se inscriu peste n goluri

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

146) 15minute [a -b] : Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:

1 - Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b
X - Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b
2 - Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b
Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonasa galben + cartonasa galben = cartonasa rosu = 3 cartonase
Precizare:La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

147) 15 minute [a -b] :echipa 1 :total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

148) 15 minute [a -b] :echipa 2 :total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

149) 15 minute [a -b] :handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:
1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

150) 15 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator :
1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

151) 15 minute [a -b] :total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:
Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase
Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonasa galben + cartonasa galben = cartonasa rosu = 3 cartonase
Precizare:La acest tip de pariu sunt luati in considerare doar jucatorii din teren

152) 5 minute[a-b] : Echipa care inscrie mai multe goluri Pentru fiecare interval definit se poate miza pe 3 variante:
1 – echipa 1 marcheaza mai mult decat echipa 2 in intervalul specificat
X – ambele echipe marcheaza acelasi numar de goluri in intervalul specificat
2 - echipa 2 marcheaza mai mult decat echipa 1 in intervalul specificat
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

153) 5 minute [a -b] : Echipa Cu Cele Mai Multe Cartonase exista 3 variante de pariere:
1 -Echipa gazda are mai multe cartonase decat echipa oaspete in intervalul a-b
X -Echipa gazda are acelasi numar de cartonase ca echipa oaspete in intervalul a-b

2 -Echipa oaspete are mai multe cartonase decat echipa gazda in intervalul a -b
Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonasa galben + cartonasa galben = cartonasa rosu = 3 cartonase
Precizare:La acest tip de pariuri sunt luati in considerare doar jucatorii din teren
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

154) 5 minute [a -b] :echipa 1 :total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 1 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 1 executa peste n cornere
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

155) 5 minute [a -b] :echipa 2 :total cornere – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b echipa 2 executa sub n cornere
Peste - in intervalul a-b echipa 2 executa peste n cornere
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

156) 5 minute [a -b] : Echipa Cu Cele Mai Multe Cornere exista 3 variante de pariuri:

1 -Echipa gazda executa mai multe cornere decat echipa oaspete in intervalul a-b
X -Echipa gazda executa acelasi numar de cornere ca echipa oaspete in intervalul a-b
2 -Echipa oaspete executa mai multe cornere decat echipa gazda in intervalul a -b
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

157) 5 minute [a -b] :handicap cornere Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de numarul real de cornere executat de fiecare echipa in intervalul a-b, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - echipa gazda are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
2 - echipa oaspetele are cele mai multe cornere dupa aplicarea handicapului in intervalul a-b
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea ‘n’-ului.
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

158) 5 minute [a -b] - cine executa cornerul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator :

1 – echipa 1 executa cornerul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu executa cornerul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 executa cornerul x in intervalul a-b
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

159) 5 minute [a -b] - cine inscrie golul X – se poate paria pe 3 variante pentru fiecare X definit de organizator :

1 – echipa 1 inscrie golul x in intervalul a-b
X – nicio echipa nu inscrie golul x in intervalul a-b
2 – echipa 2 inscrie golul x in intervalul a-b
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

160) 5 minute [a -b] :total cartonase – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b sunt acordate sub n cartonase
Peste - in intervalul a-b sunt acordate peste n cartonase
NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!
Precizare: cartonasa rosu direct = 2 cartonase galbene;
Precizare: cartonasa galben + cartonasa galben = cartonasa rosu = 3 cartonase

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

161) 5 minute [a -b] :total cornere– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se executa sub n cornere

Peste - in intervalul a-b se executa peste n cornere

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

162) 5 minute [a -b] :total goluri– se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Sub – in intervalul a-b se inscriu sub n goluri

Peste - in intervalul a-b se inscriu peste n goluri

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

163) Lovitura de incepere – se poate miza pe 2 variante :

1 – echipa 1 incepe mingea

2 – echipa 2 incepe mingea

164) Metoda golului X : se poate miza pe urmatoarele :

Sut - golul x se marcheaza printr-un sut

Cap – golul x se inscrie cu capul

Autogol – golul x este autogol

Penalty – golul x se inscrie dintr-un penalty

Lovitura libera – golul x se inscrie dintr-o lovitura libera!

None – in timpul ramas nu se mai inscrie

Nota:Organizatorul anunta X in oferta!

165) 5 minute [a -b] :cartonas rosu se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b se acorda cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonas rosu

Nota :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

166) 5 minute [a -b] :cartonas rosu echipa 1 se se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonas rosu

Nota :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

167) 5 minute [a -b] :cartonas rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonas rosu

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

168) 15 minute [a -b] :cartonas rosu se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b se acorda cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonas rosu

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

169) 15 minute [a -b] :cartonas rosu echipa 1 se se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonas rosu

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

170) 15 minute [a -b] :cartonas rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonas rosu

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

171) 10 minute [a -b] :cartonas rosu se se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b se acorda cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b NU se acorda cartonas rosu

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

172) 10 minute [a -b] :cartonas rosu echipa 1 se se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b gazdele primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b gazdele nu primesc cartonas rosu

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

173) 10 minute [a -b] :cartonas rosu echipa 2 se se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

Da – in intervalul a-b oaspetii primesc cartonas rosu

Nu - in intervalul a-b oaspetii nu primesc cartonas rosu

NOTA :[a-b] reprezinta intervalul definit de organizator pentru care este valabil pariul!

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

HOCKEI

1) Meci - acest tip de pariuri cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) La egal cota 1– se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

3) Castigator(inclusiv prelungiri si penalty) La acest pariuri va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri!Se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

4) Sansa dubla - acest tip de pariuri cuprinde rezultate duble in timpul regulamentar!Se poate paria pe urmatoarele variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

5) Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

6) Cine castiga perioada?[n]

Precizare: ‘n’ – reprezinta numarul perioadei la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al perioadei n ,se poate paria pe 3 variante:

1 – gazdele castiga perioada ‘n’

2 – oaspetii castiga perioada ‘n’

X – egal in perioada ‘n’

7) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

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

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

9) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul.

Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda

2 – castiga echipa oaspete

X – rezultat de egalitate

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

10) Gazde - total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris de gazde este sub granita de “n” goluri din oferta atribuita gazdelor

Peste -numarul total de goluri inscris de gazde este peste granita de “n” goluri din oferta atribuita gazdelor

11) Oaspeti - total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris de oaspeti este sub granita de “n” goluri din oferta atribuita oaspetilor

Peste -numarul total de goluri inscris de oaspeti este peste granita de “n” goluri din oferta atribuita oaspetilor

12) gazdele - total goluri (multi,exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – gazdele nu marcheaza

2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri

1 - gazdele marcheaza exact 1 gol

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

13) Oaspetii - total goluri (multi,exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – oaspetii nu marcheaza

2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri

1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

14) Prima perioada - total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n” goluri din oferta in prima perioada

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in prima perioada

15) Prima perioada - la egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

- 1 - Echipa gazda castiga in prima perioada ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 - Echipa oaspete castiga in prima perioada , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

16) Ambele echipe marcheaza – se poate miza pe 2 variante:

- Da** – inscriu ambele echipe
- Nu** – nu inscriu ambele echipe

17) Total goluri(exact,multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0– nu se marcheaza

- 1**- in meci se marcheaza exact 1 gol
- 2**– in meci se marcheaza exact 2 goluri
- 3**- in meci se marcheaza exact 3 goluri
- 4**- in meci se marcheaza exact 4 goluri
- 5**- in meci se marcheaza exact 5 goluri
- 6**- in meci se marcheaza exact 6 goluri
- 7**- in meci se marcheaza exact 7 goluri
- 8**- in meci se marcheaza exact 8 goluri
- 9+** - in meci se marcheaza minim 9 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

18) Perioada cu cele mai multe goluri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe urmatoarele variante:

Perioada 1 - in prima perioada se vor marca cele mai multe goluri

Perioada 2 - in a doua perioada se vor marca cele mai multe goluri

Perioada 3 - in a treia perioada se vor marca cele mai multe goluri

Egal - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate

19) Scor corect (timp regulamentar) - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte

Exemple:

1:2 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 1:2

3:2 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 3:2

2:4 - in timpul regulamentar rezultatul meciului este 2:4

Precizare: Organizatorul poate introduce in oferta si alte scoruri corecte pe care le coteaza si le defineste!

20) Gazdele - castiga minim o perioada Se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – gazdele castiga cel putin o perioada

Nu – gazdele nu castiga nici o perioada

21) Gazdele - victorie tripla

Da – gazdele castiga toate perioadele

Nu – Gazdele nu castiga toate perioadele

22) Gazdele - marcheaza in toate perioadele

Da – gazdele marcheaza in toate perioadele

Nu – Gazdele nu marcheaza in toate perioadele

23) Gazdele - in care perioada marcheaza mai mult - Se poate miza pe urmatoarele variante:

Perioada 1 - in prima perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri

Perioada 2 - in a doua perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri

Perioada 3 - in a treia perioada gazdele vor marca cele mai multe goluri

EGAL - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate de gazde si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate de gazde

24) Oaspetii - castiga minim o perioada - Se poate miza pe urmatoarele variante:

Da – oaspetii castiga cel putin o perioada

Nu – oaspetii nu castiga nici o perioada

25) Oaspetii - marcheaza in toate perioadele

Da – oaspetii marcheaza in toate perioadele

Nu – oaspetii nu marcheaza in toate perioadele

26) Oaspetii - in care perioada marcheaza mai mult

Perioada 1 - in prima perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri

Perioada 2 - in a doua perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri

Perioada 3 - in a treia perioada oaspetii vor marca cele mai multe goluri

Egal - doua sau mai multe perioade au acelasi numar de goluri marcate de oaspeti si aceste doua perioade trebuie sa aiba cele mai multe goluri marcate de oaspeti

27) Prima perioada + meci - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar

1/2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar

X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar

X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar

X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar

2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar

2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar

2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar

28) Meci + total goluri – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Peste/2 - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

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

29) Meci + ambele echipe marcheaza - jucatorul indica atat rezultatul final din timpul regulamentar cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza din timpul regulamentar, se ofera 6 variante de pariere:

1/DA - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

1/NU - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci

X/DA - Meciul se termina la egalitate si ambele echipe marcheaza in meci

X/NU - Meciul se termina la egalitate si nici o echipa nu marcheaza in meci (0-0 scor corect)

2/DA - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

2/NU - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

30) Primul gol + meci - se refera la prima echipa care marcheaza si rezultatul final al meciului! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul

1/X - echipa gazda marcheaza prima si rezultat de egalitate

1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga

2/1 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul

2/X - echipa oaspete marcheaza prima si rezultat de egalitate

2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul

0:0 - meciul se termina fara gol marcat

31) Total goluri(multi)-inclusiv prelungiri+penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de "n" goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty

32) Total goluri(exact,multi) - inclusiv prelungiri + penalty Exemple:

- <=1**- in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza maxim 1 gol
- 2** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 2 goluri
- 3** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 3 goluri
- 4** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 4 goluri
- 5** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 5 goluri
- 6** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 6 goluri
- 7** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 7 goluri
- 8** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza exact 8 goluri
- 9+** - in meci inclusiv prelungiri si penalty se marcheaza minim 9 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

33) Gazdele - total goluri(multi)-inclusiv prelungiri+penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri marcate de gazde este sub granita de “n”goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty atribuita gazdelor

Peste -numarul total de goluri marcate de gazde este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar inclusive prelungiri si penalty atribuita gazdelor

34) Oaspetii -total goluri(exact,multi) - inclusiv prelungiri + penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

- 0** - oaspetii nu marcheaza
- 1** - oaspetii marcheaza exact 1 gol
- 2** - oaspetii marcheaza exact 2 goluri
- 3+** - oaspetii marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

35) Prima perioada - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par - totalul golurilor din prima perioada este par

Impar- totalul golurilor din prima perioada este impar

36) Total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par - totalul golurilor din meci este par

Impar- totalul golurilor din meci este impar

37) perioada 2 - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante

Par - totalul golurilor din a doua perioada este par

Impar- totalul golurilor din a doua perioada este impar

38) perioada 3 - la egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in a treia perioada ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga in a treia perioada , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

39) perioada 3 - total goluri par/impar - Se poate miza pe 2 variante

Par – totalul golurilor din a treia perioada este par

Impar- totalul golurilor din a treia perioada este impar

40) Total goluri par/impar - inclusiv prelungiri +penalty se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul golurilor la finalul meciului,inclusiv dupa prelungiri si penalty daca este cazul,este par

Impar- totalul golurilor la finalul meciului,inclusiv dupa prelungiri si penalty daca este cazul,este IMPAR

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

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

42) Doar prelungiri –La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante :

1 – Echipa gazda castiga prelungirile, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga prelungirile, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

43) Doar prelungiri - Castigator restul prelungirilor Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – gazdele castiga restul prelungirilor

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 – oaspetii castiga restul prelungirilor

44) doar prelungiri - sansa dubla acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in prelungiri! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prelungiri

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prelungiri

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in tiprelungiri

45) Urmatorul gol(inclusiv prelungiri si penalty) - se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalty, variante:

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

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului ramas inclusiv prelungiri si penalty

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul ramas inclusiv prelungiri si penalty

46) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

47) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare (penalty), variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

48) Lovituri de departajare: castigator – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga la loviturile de departajare

2 – oaspetii castiga la loviturile de departajare

49) Doar prelungiri - Total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in prelungiri

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul prelungiri

50) Handicap goluri(inclusiv prelungiri si penalty) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In functie de ‘n’-ul definit de Organizator se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere:

1 – castiga echipa gazda

X – rezultat de egalitate

2 – castiga echipa oaspete

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

51) Gazdele -total goluri(exact,multi) - inclusiv prelungiri + penalty - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 - gazdele nu marcheaza

1 - gazdele marcheaza exact 1 gol

2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

52) Oaspetii - total goluri(multi)-inclusiv prelungiri+penalty – Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri marcate de oaspeti este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty atribuita oaspetilor

Peste -numarul total de goluri marcate de oaspeti este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar inclusive prelungiri si penalty atribuita oaspetilor

53) Perioada 2 - total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in perioada 2

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in perioada 2

54) Perioada 1 – handicap goluri- Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 1

2 – castiga echipa oaspete perioada 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

55) Perioada 2 – handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 2

2 – castiga echipa oaspete perioada 2

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

56) Perioada 3 – handicap goluri- Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al perioade3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda perioada 3

2 – castiga echipa oaspete perioada 3

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

57) Perioada X - total goluri Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in perioada x, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din perioada X

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din perioada x

Precizare : X este numarul perioadei pentru care sunt valabile pariurile; Organizatorul anunta in oferta numarul X!

58) A doua perioada - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1– Echipa gazda castiga a doua perioada ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2– Echipa oaspete castiga a doua perioada , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

59) Cine castiga restul perioadei 1 – Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din perioada 1, variante:

1 – gazdele castiga restul perioadei 1

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din perioada 1

2 – oaspetii castiga restul perioadei 1

60) Cine castiga restul perioadei 2 – Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe goluri in timpul ramas din perioada 2, variante:

1 – gazdele castiga restul perioadei 2

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din perioada 2

2 – oaspetii castiga restul perioadei 2

61) Scor Corect A– se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste “altele” ,pronostic al acestui tip de pariu;

62) Scor corect B - se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar de joc!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;

63) Scor corect (inclusiv prelungiri si penalty) se indica scorul corect al meciului din timpul regulamentar, inclusiv dupa prelungiri si dupa penalty daca este cazul!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte; pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste “altele” ,pronostic al acestui tip de pariu;

64) Oaspetii - victorie tripla – se poate miza pe urmatoarele variante :

Da – oaspetii castiga toate perioadele

Nu – oaspetii nu castiga toate perioadele

65) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

66) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri si penalty) - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

HT>2 - Gazdele castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

HT 2 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

HT 1 - Gazdele castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 1 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 1 gol

AT 2 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta de exact 2 goluri

AT>2 - Oaspetii castiga meciul la cel putin 3 goluri diferenta

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

67) Toate perioadele : peste 1.5 goluri – exista 2 variante de pariare

Da – in prima perioada se inscriu minim 2 goluri, in perioada 2 se inscriu minim 2 goluri, in perioada 3 se inscriu minim 2 goluri

Nu – in perioada 1 nu se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 2 nu se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 3 nu se inscriu minim 2 goluri

68) Toate perioadele :sub 1.5 goluri exista 2 variante de pariare

Da – in perioada 1 se inscrie maxim 1 gol, in perioada 2 se inscrie maxim 1 gol, in perioada 3 se inscrie maxim 1 gol

Nu - in perioada 1 se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 2 se inscriu minim 2 goluri sau/si in perioada 3 se inscriu minim 2 goluri

69) Prima perioada + meci(inclusiv prelungiri si penalty) - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei perioade cat si la final meciului. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 - gazdele castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

1/X - gazdele castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

1/2 - gazdele castiga prima perioada si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

X/1 - egal la sfarsitul primei perioade si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

X/X - egal atat la sfarsitul primei perioade, cat si la finalul meciului in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

X/2 - egal la sfarsitul primei perioade si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

2/1 - oaspetii castiga prima perioada si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

2/X - oaspetii castiga prima perioada si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

2/2 - oaspetii castiga prima perioada si castiga meciul in timpul regulamentar inclusiv prelungiri si penalty daca este cazul

70) Meci + total goluri meci(inclusiv prelungiri si penalty) – se poate miza pe 6 variante:

Sub/1 - In meci se marcheaza sub "n" goluri si gazdele castiga meciul

Sub/X - In meci se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Sub/2 - In meci se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul

Peste/1 - In meci se marcheaza peste "n" goluri si gazdele castiga meciul

Peste/X - In meci se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate

Peste/2 - In meci se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul

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

71) Meci + ambele echipe marcheaza(inclusiv prelungiri si penalty) - jucatorul indica atat rezultatul final cat si varianta pentru Ambele echipe marcheaza, se ofera 4 variante de pariare:

1/Da - Echipa gazda castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

1/Nu - Echipa gazda castiga meciul si oaspetii nu marcheaza in meci

2/Da - Echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe marcheaza in meci

2/Nu - Echipa oaspete castiga meciul si gazdele nu marcheaza in meci

72) Primul gol + meci (inclusiv prelungiri si penalty) !Se poate paria pe urmatoarele variante:

1/1 - echipa gazda marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul

1/2 - echipa gazda marcheaza prima si echipa oaspete castiga

2/1 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa gazda castiga meciul

2/2 - echipa oaspete marcheaza prima si echipa oaspete castiga meciul

73) Prima perioada – Ambele echipe marcheaza – se ofera 2 variante de pariare:

Da - Ambele echipe marcheaza in prima perioada

Nu - O echipa sau ambele echipe nu marcheaza in prima perioada

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

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

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

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

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

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

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

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

Nu -In meci gazdele primesc gol (oaspetii marcheaza)

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

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

Nu -In meci oaspetii primesc gol (gazdele marcheaza)

78) Gazde cota 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X -Meciul se termină la egalitate

2 -Echipa oaspete câștigă meciul

Precizare:În cazul în care gazdele câștigă meciul, se va acorda cota 1,00.

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

1 -Echipa gazdă câștigă meciul

X - Meciul se termină la egalitate

Precizare :În cazul în care oaspetii câștigă meciul, se va acorda cota 1,00

80) Perioada 1: scor corect se indica scorul corect pentru perioada 1!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte;pentru orice scor corect posibil care nu exista in oferta, Organizatorul defineste “altele” ,pronostic al acestui tip de pariu;

81) Perioada 1 – sansa dubla acest tip de pariu cuprinde rezultate duble in perioada 1!Se poate paria pe urmatoarele variante:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in perioada 1

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in perioada 1

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in perioada

82) Perioada 1 – total goluri(exact,multi) – se poate miza pe urmatoarele variante :

0 – in perioada 1 nu se inscrie

1 – in perioada 1 se inscrie exact 1 gol

2 - in perioada 1 se inscriu exact 2 goluri

3 - in perioada 1 se inscriu exact 3 goluri

4+ - in perioada 1 se inscriu minim 4 goluri

83) Perioada 1: gazdele - total goluri (multi,exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – gazdele nu marcheaza

1 - gazdele marcheaza exact 1 gol

2 - gazdele marcheaza exact 2 goluri

3+ - gazdele marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

84) Perioada 1:Oaspetii - total goluri (multi,exact) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0 – oaspetii nu marcheaza

1 - oaspetii marcheaza exact 1 gol

2 - oaspetii marcheaza exact 2 goluri

3+ - oaspetii marcheaza minim 3 goluri

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

85) Doar prelungiri :Gazde cota 1 – in cadrul acestui pariu se poate miza pe urmatoarele variante:

X -prelungirile se termina la egalitate

2 -Echipa oaspete castiga prelungirile

Precizare: În cazul în care gazdele câștigă prelungirile, se va acorda cota 1,00.

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

1 -Echipa gazda castiga prelungirile

X -prelungirile se termina la egalitate

Precizare :În cazul în care oaspeții câștigă prelungirile, se va acorda cota 1,00

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

Da -In perioada x gazdele nu primesc gol (oaspetii nu marcheaza)

Nu -In perioada x gazdele primesc gol (oaspetii marcheaza)

Nota: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

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

Da -In perioada x oaspetii nu primesc gol (gazdele nu marcheaza)

Nu -In perioada x oaspetii primesc gol (gazdele marcheaza)

Nota: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

89) Perioda x: Care echipa inscrie - jucătorul poate miza pe următoarele variante:

niciuna - Niciuna din echipe nu marchează în perioada x

echipa1 - Doar echipa 1 va înscrie în perioada x

echipa2 - Doar echipa 2 va înscrie în perioada x

ambele - Atât echipa gazdă cât și echipa oaspete marchează în perioada x

Nota: x reprezinta numarul perioadei pentru care sunt disponibile pariurile; Organizatorul anunta x-ul in oferta!

90) Care echipa inscrie - jucătorul poate miza pe următoarele variante:

niciuna - Niciuna din echipe nu marchează în timpul regulamentar

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

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

ambele - Atât echipa gazdă cât și echipa oaspete marchează în timpul regulamentar de joc

91) Care echipa inscrie (inclusiv prelungiri si penalty) jucătorul poate miza pe următoarele variante:

echipa1 - Doar echipa 1 va înscrie

echipa2 - Doar echipa 2 va înscrie

ambele - Atât echipa gazdă cât și echipa oaspete marchează

BASCHEȚ

1) Meci (timp regulamentar) - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar ;se poate miza pe 3 variante:

- 1 – gazdele castiga in timpul regulamentar
- X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2)Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se ofera 2 variante:

- 1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri
- 2 - castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

3) La egal cota 1(timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

4) Handicap Puncte(inclusiv prelungiri) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

5) Gazde - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

- Sub** -numarul total de puncte in scris de gazde este sub granita de ‘n’ puncte din oferta
- Peste** -numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

6) Oaspeti - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

- Sub** -numarul total de puncte in scris de oaspeti este sub granita de ‘n’ puncte din oferta
- Peste** -numarul total de puncte in scris de oaspeti este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

7) Prima echipa la [n] puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘n’ in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator

8) Prelungiri - Se poate miza pe 2 variante:

- Da** – in timpul regulamentar de joc va fi egalitate si vor fi prelungiri
- Nu** – nu vor fi prelungiri,in timpul regulamentar nu va fi egalitate

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

- 1 – castiga echipa gazda sfertul 3
- 2 – castiga echipa oaspete sfertul 3
- X – rezultat de egalitate in sfertul 3

10) sfertul 3 - la egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 3,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3 , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

11) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

12) Sfertul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.– Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- sub** - numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta
- peste** - numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta

13) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in sfertul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 3
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 3

14) Sfertul 3 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este par
- impar** – totalul punctelor inscris in sfertul 3 este impar

15) Total puncte Par/Impar(inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe 2 variante:

- par** – totalul punctelor inscris in meci este par, inclusiv dupa prelungiri
- impar** – totalul punctelor inscris in meci este impar, inclusiv dupa prelungiri

16) Sfertul 4 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 4; se poate miza pe 3 variante:

- 1 – castiga echipa gazda sfertul 4
- 2 – castiga echipa oaspete sfertul 4
- X – rezultat de egalitate in sfertul 4

17) sfertul 4 - la egal cota 1- se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4 , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

18) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

19) Sfertul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- sub** -numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta
- peste** -numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de "n" puncte din oferta

20) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 4 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in sfertul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 4
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru sfertul 4

21) Sfertul 4 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor inscris in sfertul 4 este par

impar – totalul punctelor in scris in sfertul 4 este impar

22) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 1; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 1

2 – castiga echipa oaspete sfertul 1

X – rezultat de egalitate in sfertul 1

23) Sfertul 1 - la egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

24) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 1, ajustat cu handicapul.

Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

25) Sfertul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

sub -numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

peste -numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

26) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘n’ in sfertul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator pentru sfertul 1

2 – echipa oaspete atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator pentru sfertul 1

27) Sfertul 1 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

par – totalul punctelor in scris in sfertul 1 este par

impar – totalul punctelor in scris in sfertul 1 este impar

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

1 – castiga echipa gazda sfertul 2

2 – castiga echipa oaspete sfertul 2

X – rezultat de egalitate in sfertul 2

29) sfertul 2 - la egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

30) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – Echipa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

31) Sfertul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 2 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

sub -numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

peste -numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta

32) Prima echipa la [n] puncte in sfertul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea “n” in sfertul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru sfertul 2
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita “n” definita de Organizator pentru sfertul 2

33) Sfertul 2 - total puncte Par/Impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor in scris in sfertul 2 este par
- impar** – totalul punctelor in scris in sfertul 2 este impar

34) Prima repriza – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in prima repriza; se poate miza pe 3 variante:

- 1 – castiga echipa gazda prima repriza
- X – rezultat de egalitate in prima repriza
- 2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

35) Prima repriza - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din prima repriza, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in prima repriza comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

- sub** -numarul total de puncte din prima repriza este sub granita de “n” puncte din oferta
- peste** -numarul total de puncte din prima repriza este peste granita de “n” puncte din oferta

36) Prima repriza - La egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

37) Prima repriza - total puncte par/impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din prima repriza, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

- par** – totalul punctelor in scris in prima repriza este par
- impar** – totalul punctelor in scris in prima repriza este impar

38) Total puncte (inclusive prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

- Sub** - numarul total de puncte in scris in meci, inclusiv prelungiri este sub granita de “n” puncte din oferta
- Peste** - numarul total de puncte in scris in meci, inclusiv prelungiri este peste granita de “n” puncte din oferta

39) Total puncte (timp regulamentar) Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

40) Margini castigatoare inclusiv prelungiri

- HT 6+** - gazdele castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte
- Niciuna 6+** - meciul nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 6 puncte
- AT 6+** - oaspetii castiga meciul cu o diferenta de minim 6 puncte

41) Sfertul 1 – margini castigatoare

- HT 3+** - gazdele castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte
- Niciuna 3+** - sfertul 1 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte
- AT 3+** - oaspetii castiga sfertul 1 cu o diferenta de minim 3 puncte

42) Sfertul 2 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte

Niciuna 3+ - sfertul 2 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte

AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 2 cu o diferenta de minim 3 puncte

43) Sfertul 3 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte

Niciuna 3+ - sfertul 3 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte

AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 3 cu o diferenta de minim 3 puncte

44) Sfertul 4 – margini castigatoare

HT 3+ - gazdele castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte

Niciuna 3+ - sfertul 4 nu este castigat de nici o echipa la o diferenta de minim 3 puncte

AT 3+ - oaspetii castiga sfertul 4 cu o diferenta de minim 3 puncte

45) Gazdele – Total Puncte(inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci,inclusiv dupa prelungiri daca este cazul,comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

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

46) Oaspetii – Total Puncte(inclusiv prelungiri) – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci,inclusiv dupa prelungiri daca este cazul,comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

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

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

47) Pauza/Final(timp regulamentar) – se poate miza pe urmatoarele variante:

1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc

1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc

X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc

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

48) Margini Castigatoare (inclusiv prelungiri) – In general,se poate miza pe urmatoarele variante:

HT > 10 - gazdele castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

HT 6-10 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

HT 1-5 - gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 1-5 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 puncte

AT 6-10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 puncte

AT > 10 - oaspetii castiga meciul la o diferenta de minim 11 puncte

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale,granite decat cele prezentate mai sus! Organizatorul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

49) Handicap puncte(timp regulamentar) Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

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

Sub/1 – gazdele castiga si se inscriu sub ‘n’ puncte

Peste/1 - gazdele castiga si se inscriu peste ‘n’ puncte

Sub/2 - oaspetii castiga si se inscriu sub ‘n’ puncte

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

51) Prima Repriza - Handicap Puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – Echpa gazda castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

2 – Echipa gazda nu castiga prima repriza dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

52) Sfertul X : Total Gazde Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

Peste -numarul total de puncte in scris de gazde in sfertul x este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

"Nota: Organizatorul anunta in oferta valoarea lui X ."

53) Sfertul X : Total Oaspeti Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

Peste -numarul total de puncte in scris de oaspeti in sfertul x este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

"Nota: Organizatorul anunta in oferta valoarea lui X ."

VOLEI

PRECIZARE: Echipa 1 = gazda = Echipa trecuta prima in oferta = echipa gazda

Echipa 2 = oaspete = Echipa trecuta a doua in oferta = echipa oaspete

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

1– castiga meciul echipa gazda

2 –castiga meciul echipa oaspete

2)Castigator - Setul "n" - Precizare: ‘n’ – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al setului n ,se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga setul ‘n’

2 – oaspetii castiga setul ‘n’

3)Total Puncte ["n"] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

sub -numarul total de puncte este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

peste -numarul total de puncte este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

4) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta definita pentru setul 1

peste -numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta definite pentru setul 1

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

5) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

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

6) Scor corect - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

3:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:0

3:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:1

3:2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:2

2:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2:3

1:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:3

0:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:3

7) Total Seturi - In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

3 - in meci se vor juca in total 3 seturi

4 - in meci se vor juca in total 4 seturi

5 - in meci se vor juca in total 5 seturi

8) Prima echipa la "[n]" puncte in setul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

9) Echipa care va castiga al "n"-lea punct in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 1

2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 1

10) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

par - totalul punctelor realizate in setul 1 este par

impar - totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

11) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 2

peste -numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 2

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

12) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

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

13) Prima echipa la [n] puncte in setul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2

14) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 2

2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 2

15) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

16) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 3

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

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

17) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

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

18) Prima echipa la [n] puncte in setul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3

19) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 3

2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 3

20) setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

21) Setul 4 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 4

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

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

22) Setul 4 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

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

23) Prima echipa la [n] puncte in setul 4 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4

24) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 4

Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 4

2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 4

25) Setul 4 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 4 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 4 este impar

26) Setul 5 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 5, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 5 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub - numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 5

peste - numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 5

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

27) Setul 5 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 5, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

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

28) Prima echipa la [n] puncte in setul 5 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5

29) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 5 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 5

2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 5

30) setul 5 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 5 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 5 este impar

31) Handicap Puncte - - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului la puncte, ajustat cu handicapul. ! Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

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

32) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncta

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv - al cincilea) este câștigat de echipa care obține prima 25 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 24 - 24, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (26 - 24, 27-25, ...). Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 26 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este câștigat de echipa care obține prima 15 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (16 - 14, 17-15, ...). Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

HANDBAL

1) Meci – se indica rezultatul final al meciului, se ia in considerare rezultatul stabilit in timpul regulamentar de joc, 3 variante:

1 – victoria echipei gazda

2 – victoria echipei oaspete

X – rezultat de egalitate

2) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

3) Total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul regulamentar

4) Prima repriza – castigat variante de pariere:

1 – castiga echipa gazda prima repriza

2 – castiga echipa oaspete prima repriza

X –rezultat de egalitate in prima repriza

5) Prima repriza - total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in prima repriza

6) Prima repriza - handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in prima repriza

2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

X – rezultat de egalitate in prima repriza

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

7) Cine marcheaza al ‘n’ lea gol - Precizare: ‘n’ reprezinta numarul golului pentru care Organizatorul ofera pariul! Se ofera cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – echipa gazda inscrie golul ‘n’

2 – echipa oaspete inscrie golul ‘n’

8) Prima echipa care marcheaza ‘n’ goluri - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘n’ in meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator

2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘n’ definita de Organizator

9) Margini castigatoare-pentru acest tip de pariu, se ofera urmatoarele variante:

HT>10 Gazdele castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

HT 6-10 Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

HT 1-5 Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

AT 1-5 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 1 si 5 goluri

AT 6-10 Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa intre 6 si 10 goluri

AT>10 Oaspetii castiga meciul la cel putin 11 goluri diferenta

X-Meciul se termina egal.

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

PRECIZARE: HT = gazdele = echipa1 = home team

AT = oaspetii = echipa2 = away team

10) Prima repriza – total goluri par/impar – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in prima repriza este impar

Par – Numarul total de goluri in prima repriza este par

11) Total Goluri Impar/Par – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

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

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

13) La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

14) Gazdele - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘n’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este SUB ‘n’ goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri inscris de echipa gazda este PESTE ‘n’ goluri din oferta

15) Oaspetii - Total Goluri – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci comparativ cu numarul ‘n’ de goluri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este SUB ‘n’ goluri din oferta

Peste – numarul total de goluri inscris de echipa oaspete este PESTE ‘n’ goluri din oferta

16) Repriza in care s-a marcat mai mult -se poate paria pe repriza in care s-au marcat cele mai multe goluri, se ofera 3 variante:

Prima repriza - In prima repriza se inscriu mai multe goluri ca in a 2 a repriza

Egalitate - In prima repriza se inscrie acelasi numar de goluri ca in a 2 a repriza

A doua repriza - In a 2 a repriza se inscriu mai multe goluri ca in prima repriza

17) Total goluri (interval,multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<47 in meci se inscriu maxim 46 de goluri

47-49 in meci se inscriu minim 47 si maxim 49 de goluri

50-52 in meci se inscriu minim 50 si maxim 52 de goluri

53-55 in meci se inscriu minim 53 si maxim 55 de goluri

56-58 in meci se inscriu minim 56 si maxim 58 de goluri

59-61 in meci se inscriu minim 59 si maxim 61 de goluri

>61 in meci se inscriu minim 62 de goluri

18) Gazde : total goluri (interval,multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<20 in meci gazdele inscriu maxim 19 goluri

20-22 in meci gazdele inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri

23-25 in meci gazdele inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri

26-28 in meci gazdele inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri

29-31 in meci gazdele inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri

32-34 in meci gazdele inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri

>34 in meci gazdele inscriu minim 35 goluri

19) Oaspetii : total goluri (interval,multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

- <20 in meci oaspetii inscriu maxim 19 goluri
- 20-22 in meci oaspetii inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri
- 23-25 in meci oaspetii inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri
- 26-28 in meci oaspetii inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri
- 29-31 in meci oaspetii inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri
- 32-34 in meci oaspetii inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri
- >34 in meci oaspetii inscriu minim 35 goluri

20) Pauza/Final – se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1/1 - Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 1/X - Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
- 1/2 - Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/1 - Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- X/X - Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
- X/2 - Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/1 - Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
- 2/X - Oaspetii conduc la pauza, egal la finalul timpului regulamentar de joc
- 2/2 - Oaspetii conduc la pauza si castiga meciul in timpul regulamentar de joc

21) Total goluri + Meci – se poate miza pe 6 variante:

- Sub/1** -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub"n" goluri si gazdele castiga meciul
 - Sub/X** -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si meciul se termina la egalitate
 - Sub/2** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" goluri si oaspetii castiga meciul
 - Peste/1** -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n"goluri si gazdele castiga meciul
 - Peste/X**-In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si meciul se termina la egalitate
 - Peste/2**- In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" goluri si oaspetii castiga meciul
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

22) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Gazdele - Se ofera 3 variante

- 1 - Gazdele marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza
- X - Gazdele marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
- 2 - Gazdele marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

23) In Care Repriza Marcheaza Mai Mult Oaspetii - Se ofera 3 variante:

- 1 - Oaspetii marcheaza mai mult in prima repriza decat in a doua repriza
- X - Oaspetii marcheaza acelasi numar de goluri si in prima si in a 2 a repriza
- 2 - Oaspetii marcheaza mai mult in a doua repriza decat in prima repriza

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

- 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
- X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
- 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

25) Prima Repriza - La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga prima repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

26) Prima repriza - total goluri gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare 'n' definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris de gazde in prima repriza este sub granita de “n” goluri din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

Peste -numarul total de goluri inscris de gazde in prima repriza este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

27) Prima repriza - total goluri oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri inscris de oaspeti in prima repriza este sub granita de “n” goluri din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

Peste -numarul total de goluri inscris de oaspeti in prima repriza este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

28) Prima repriza - total goluri (interval,multi) se poate miza pe urmatoarele variante pentru prima repriza :

<20 in repriza 1 se inscriu maxim 19 de goluri

20-22 in repriza 1 se inscriu minim 20 si maxim 22 de goluri

23-25 in repriza 1 se inscriu minim 23 si maxim 25 de goluri

26-28 in repriza 1 se inscriu minim 26 si maxim 28 de goluri

29-31 in repriza 1 se inscriu minim 29 si maxim 31 de goluri

32-34 in repriza 1 se inscriu minim 32 si maxim 34 de goluri

>34 in repriza 1 se inscriu minim 35 de goluri

29) Repriza 1 -gazde : total goluri (interval,multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<9 in repriza 1 gazdele inscriu maxim 8 goluri

9-10 in repriza 1 gazdele inscriu minim 9 si maxim 10 goluri

11-12 in repriza 1 gazdele inscriu minim 11 si maxim 12 goluri

13-14 in repriza 1 gazdele inscriu minim 13 si maxim 14 goluri

15-16 in repriza 1 gazdele inscriu minim 15 si maxim 16 goluri

17-18 in repriza 1 gazdele inscriu minim 17 si maxim 18 goluri

>18 in repriza 1 gazdele inscriu minim 19 goluri

30) Repriza 1-oaspetii : total goluri (interval,multi) – se poate miza pe urmatoarele variante pentru timpul regulamentar:

<9 in repriza 1 oaspetii inscriu maxim 8 goluri

9-10 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 9 si maxim 10 goluri

11-12 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 11 si maxim 12 goluri

13-14 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 13 si maxim 14 goluri

15-16 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 15 si maxim 16 goluri

17-18 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 17 si maxim 18 goluri

>18 in repriza 1 oaspetii inscriu minim 19 goluri

31) Total Goluri Prima Repriza + Castigator Prima Repriza – exista 6 variante pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub/1 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Sub/X -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Sub/2 -In prima repriza se marcheaza sub “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

Peste/1 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si gazdele castiga prima repriza

Peste/X -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si prima repriza se termina la egalitate

Peste/2 -In prima repriza se marcheaza peste “n” goluri si oaspetii castiga prima repriza

32) Repriza 1 :Margini castigatoare – In general,se poate miza pe urmatoarele variante:

X – repriza 1 se termina egal.

HT>4 Gazdele castiga repriza 1 la cel putin 5 goluri diferenta

HT 3-4 Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 3 si 4 goluri

HT 1-2 Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 1 si 2 goluri

AT 1-2 Oaspetii castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 1 si 2 goluri

AT 3-4 Oaspetii castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa intre 3 si 4 goluri

AT>4 Oaspetii castiga repriza 1 la cel putin 5 goluri diferenta

33) doar prelungiri : handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al prelungirilor, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda prelungirile dupa aplicarea handicapului

2 – castiga echipa oaspete prelungirile dupa aplicarea handicapului

34) Doar prelungiri - Total goluri(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile inscrise in prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariuri pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de ‘n’ goluri din oferta in prelungiri

Peste -numarul total de goluri este peste granita de ‘n’ goluri din oferta in timpul prelungiri

35) Castigator (inclusiv prelungiri si penalty) - la acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau penalty-uri!Se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri sau dupa penalty

TENIS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

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

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Castigator set

Langa tipul de pariu se specifica numarul setului pe care se poate paria!

Exemplu : Castigator set [2] : tipul de pariu este valabil pentru setul 2! – se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul specificat

2 – jucatorul 2 castiga setul specificat

3) Scor Corect - La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis. Meciurile de tenis se joaca în general 2 din 3 seturi.In functie de scorul inregistrat in timp ce se pariaza se pot oferi unele din urmatoarele variante de scor corect 2:0, 2:1, 0:2, 1:2!

Precizare: In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) se pot oferi unele din urmatoarele variante: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.

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

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

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariuri valoarea ‘n’-ului.

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

5) Total game-uri in setul X

X reprezinta numarul setului pe care se poate paria!

Exemplu: Total game-uri in setul 1: **tipul de pariu este valabil pentru setul 1!**

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

sub - numarul total de game-uri este sub „n“ game-uri in setul 'X' specificat

peste - numarul total de game-uri este peste „n“ game-uri in setul 'X' specificat

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

6) Handicap Game-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In momentul plasarii pariului Jucatorul 1 primeste 'n' game-uri avantaj sau dezavantaj! La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a obtine rezultatul pariurilor cu handicap! Se ofera 2 variante pentru fiecare 'n' definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului. "n" are valoarea de 1.5;2.5;3,5;4,5;5,5 etc.

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

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

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

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

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

sub - Jucatorul 2 obtine sub „n“ game-uri din oferta

peste - Jucatorul 2 obtine peste „n“ game-uri din oferta

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

9) Castigator Setul 1 + Castigator Meci - In functie de scorul inregistrat ,se poate paria pe unele din variantele prezentate mai jos; este posibil ca toate variantele descrise mai jos sa fie disponibile pentru pariere:

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

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

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

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

10) Castigator al game-urilor 'x' si 'y' in setul 'n' - Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

X – nici un jucator

Precizare: 'n' reprezinta numarul setului iar 'x' si 'y' numerele game-urile din setul 'n'

11) Castigator game-ul 'x' din setul 'n' - Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

Precizare: 'n' reprezinta numarul setului ,iar 'x' numarul game-ului din setul 'n'

12) Total seturi - Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate!Exemple:

2 – in meci se vor juca exact 2 seturi

4 - in meci se vor juca exact 4 seturi

3 - in meci se vor juca exact 3 seturi

5 - in meci se vor juca exact 5 seturi

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

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

1 – Jucatorul 1 castiga minim 1 set in meci

2 – Jucatorul 1 nu castiga nici un set in meci

14) Jucatorul 2 va castiga cel putin 1 set

Se ofera 2 variante:

1 – Jucatorul 2 castiga minim 1 set in meci

2 – Jucatorul 2 nu castiga nici un set in meci

15) Tie-Break in meci - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - In meci se va termina cel putin un set cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - In meci nu se va termina nici un set cu scorul de 7-6 sau 6-7

16) Setul 1 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - Primul set se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - Primul set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

17) setul 2 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - Setul 2 se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - Setul 2 set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

18) Orice set la 0 - se ofera 2 variante:

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

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

19) Scor corect in setul "n" - Precizare:"n" reprezinta numarul setului!

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte(rezultate la game-uri) pentru setul "n"!

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al setului "n" (rezultat la game-uri) !

20) Total game-uri Impar/Par - se ofera 2 variante:

impar - numarul total de game-uri este impar

par - numarul total de game-uri este par

21) Total game-uri Impar/Par in setul "n" - Precizare:"n" reprezinta numarul setului!

- se ofera 2 variante:

impar - in setul "n" numarul total de game-uri este impar

par - in setul "n" numarul total de game-uri este par

22) Setul 3 - Tie-Break - Se poate paria pe urmatoarele variante:

Da - Setul 3 se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

Nu - Setul 3 set nu se va termina cu scorul de 7-6 sau 6-7

23) Scorul game-ului "X" in setul "n" - Precizare: "X" reprezinta numarul game-ului iar "n" reprezinta numarul setului disponibile pentru pariere. Acest pariu indica scorul cu care jucatorul 1 sau jucatorul 2 castiga game-ul "X" din setul "n"! Variante:

Jucatorul 1 la 0

Jucatorul 2 la 0

Jucatorul 1 la 15

Jucatorul 2 la 15

Jucatorul 1 la 30

Jucatorul 2 la 30

Jucatorul 1 la 40

Jucatorul 2 la 40

24) Primul la "n" game-uri in setul "x" ; se poate miza pe 2 variante:

1 - jucatorul 1 ajunge primul la n game-uri castigate in setul x

2 - jucatorul 2 ajunge primul la n game-uri castigate in setul x

Precizare: "x" reprezinta numarul setului ,iar "n" numarul de game-uri care trebuie castigate de jucatorul 1 sau jucatorul 2 pentru a se finaliza pariul !

25) Setul x – handicap game-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului x, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda

2 – castiga echipa oaspete

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului si valoarea "x"-ului!

26) Setul x : game y – egalitate : se poate miza pe 2 variante:

Da -pana sa se decida,game-ul y din setul x ajunge la scorul de 40:40

Nu - pana sa se decida,game-ul y din setul x NU ajunge la scorul de 40:40

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "x"-ului si valoarea "y"-ului!

27) Setul x : game y :total puncte(exact,multi) se poate paria pe urmatoarele variante:

4 – in game-ul y din setul x se joaca exact 4 puncte(unul din jucatori castiga la 0)

5 – in game-ul y din setul x se joaca exact 5 puncte(unul din jucatori castiga la 15)

6 – in game-ul y din setul x se joaca exact 6 puncte(unul din jucatori castiga la 30)

>6 – in game-ul y din setul x se joaca minim 7 puncte(pana sa se decida game-ul se ajunge la scorul 40:40)
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “x”-ului si valoarea “y”-ului!

28) Setul x: game y : punct z se poate paria pe urmatoarele variante :

1 -jucatorul 1 castiga punctul z din game-ul y din setul x

2 - jucatorul 2 castiga punctul z din game-ul y din setul x

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valorile pentru x,y,z!

29) Setul x: game y : primul punct se poate paria pe urmatoarele variante :

1 -jucatorul 1 castiga primul punct din game-ul y din setul x

2 - jucatorul 2 castiga primul punct din game-ul y din setul x

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valorile pentru x,y!

30) Setul x: game y – total puncte impar/par se poate miza pe 2 variante:

Impar – totalul punctelor din game-ul y din setul x este impar

Par - totalul punctelor din game-ul y din setul x este par

31) Primul la 2 puncte in game-ul x din setul y se poate miza pe 2 variante:

1 – jucatorul 1 atinge primul granita de 2 puncte castigate in game-ul x din setul y

1 – jucatorul 2 atinge primul granita de 2 puncte castigate in game-ul x din setul y

32) Total seturi(multi) -Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de seturi este sub „n“ seturi din oferta

Peste - numarul total de seturi este peste „n“ seturi din oferta

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

33) Castigator + total game-uri – Exista urmatoarele variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

1 & SUB - Jucătorul 1 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este sub “n” game-uri specificat în oferta de pariere

1& PESTE - Jucătorul 1 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este peste “n” game-uri specificat în oferta de pariere

2& SUB - Jucătorul 2 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este sub “n” game-uri specificat în oferta de pariere

2 & PESTE - Jucătorul 2 câștigă meciul și totalul game-urilor din meci este peste “n” game-uri specificat în oferta de pariere.

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

34) Handicap Seturi Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului in seturi, ajustat cu handicapul! Se ofera 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

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

35) Echipa 1 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 1 set

Nu – echipa 1 nu castiga exact 1 set

36) Echipa 2 castiga exact 1 set –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 1 set

Nu – echipa 2 nu castiga exact 1 set

37) Echipa 1 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 1 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 1 nu castiga exact 2 seturi

38) Echipa 2 castiga exact 2 seturi –se ofera 2 variante:

Da – echipa 2 castiga exact 2 seturi

Nu – echipa 2 nu castiga exact 2 seturi

BADMINTON

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

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

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

2) Castigator - Setul "n" - Precizare: ‘n’ – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al setului n,se poate paria pe 2 variante:

1 - gazdele castiga setul ‘n’

2 - oaspetii castiga setul ‘n’

3)Total Puncte ["n"] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta

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

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

4) Scor Corect - La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de badminton. Meciurile de badminton se joaca în general 2 din 3 seturi.In functie de scorul inregistrat ,in timp ce se pariaza ,se pot oferi unele din urmatoarele variante de scor corect:

2:0 - gazdele castiga cu 2-0 la seturi

2:1 - gazdele castiga cu 2-1 la seturi

0:2 - oaspetii castiga cu 2-0 la seturi

1:2 - oaspetii castiga cu 2-1 la seturi

5) Total seturi - Se poate paria pe numarul exact de seturi jucate!Exemple:

2 - in meci se vor juca exact 2 seturi

3 - in meci se vor juca exact 3 seturi

6) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 1este sub granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1

Peste -numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de “n” puncte din oferta definita pentru setul 1

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

7) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

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

8) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

9) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta defnita pentru setul 2

Peste -numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta defnita pentru setul 2

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

10) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul.

Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

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

11) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

12) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta defnita pentru setul 3

Peste -numarul total de puncte in setul 3 este peste granita de "n" puncte din oferta defnita pentru setul 3

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

13) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

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

14) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

15) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este câștigat de echipa care obține prima 21 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (22 - 20, 23-21, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este câștigat de echipa care obține prima 15 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (16 - 14, 17-15, ...).Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

16) Handicap Puncte -- Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga meciul dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga meciul dupa aplicarea handicapului

17) Prima echipa la "[n]" puncte in setul 1 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

18) Prima echipa la [n] puncte in setul 2 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2

19) Prima echipa la [n] puncte in setul 3 - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3

20) Echipa care va castiga al "n"-lea punct in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 1
- 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 1

21) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 2 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 2
- 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 2

22) Echipa care va castiga al n-lea punct in setul 3 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" in setul 3
- 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 3

BASEBALL

1) Castigator meci - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele prelungiri(extra - inninguri) Se poate paria pe urmatoarele variante:

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

2) Castigator inning "[n]" - Acest pariu defineste care echipa castiga inning-ul "n" definit de Organizator! Se poate paria pe urmatoarele variante:

- 1 - Echipa gazda castiga inning-ul "n"
- X - Inning-ul "n" se termina la egalitate
- 2 - Echipa oaspete castiga inning-ul "n"

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului care reprezinta numar inning-ului pentru care sunt oferite pariurile!

3) Handicap Puncte(inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

4) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va înscrie mai multe puncte în timpul rămas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului

X - rezultat de egalitate in timpul ramas

2 – oaspetii castiga restul meciului

5) Total Puncte(inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv dupa prelungiri daca este cazul, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

Peste - numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

6) Gazdele - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca gazdele inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

Peste – numarul total de puncte in scris de echipa gazda este PESTE "n" puncte din oferta

7) Oaspetii - Total Puncte (inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca oaspetii inscriu mai multe sau mai putine puncte in meci, inclusiv prelungiri, comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

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

8) Inning 1 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele in scris in primul inning, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primul inning comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in primul inning este sub granita de "n" puncte din oferta pentru primul inning

Peste - numarul total de puncte in primul inning este peste granita de "n" puncte din oferta pentru primul inning

9) Inning 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele in scris in inning-ul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta pentru al doilea inning

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta pentru al doilea inning

10) Total puncte dupa 5 inning-uri - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in primele 5 inning-uri comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in primele 5 inning-uri este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte in primele 5 inning-uri este peste granita de "n" puncte din oferta

11) Conduce dupa primele 5 inning-uri - Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - Castiga echipa gazda primele 5 inning-uri

X - Egal dupa primele 5 inning-uri

2 - Castiga echipa oaspete primele 5 inning-uri

12) castigator + total puncte (inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 6 variante:

Gazde si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Gazde si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Oaspeti si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Oaspeti si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc inclusiv eventualele prelungiri

Egal si sub - Meciul va avea mai putine puncte decat granita stabilita si se va termina la egalitate

Egal si peste - Meciul va avea mai multe puncte decat granita stabilita si se va termina la egalitate

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

13) Inning 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 3 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in inning-ul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru al treilea inning

Peste -numarul total de puncte in inning-ul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru al treilea inning

14) Inning 4 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 4 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru inning-ul 4

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru inning -ul 4

15) Inning 5 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 5, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 5 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 5 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru inning-ul 5

Peste-numarul total de puncte in inning-ul 5 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru inning -ul 5

16) Inning 6 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 6, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 6 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 6 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru inning-ul 6

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 6 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru inning -ul 6

17) Inning 7 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 7, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 7 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 7 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru inning-ul 7

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 7 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru inning -ul 7

18) Inning 8 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inning-ul 8, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in inning-ul 8 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in inning-ul 8 este sub granita de “n” puncte din oferta pentru inning-ul 8

Peste - numarul total de puncte in inning-ul 8 este peste granita de “n” puncte din oferta pentru inning -ul 8

19. Margini castigatoare(inclusiv prelungiri) - In general se poate miza pe urmatoarele variante:

HT >=3 - Echipa gazda castiga meciul la cel putin 3 puncte

HT 2 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de exact 2 puncte

HT 1 - Echipa gazda castiga meciul la o diferenta de exact 1 punct

AT >=3 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de minim 3 puncte

AT 2 - Echipa oaspete castiga meciul la o diferenta de exact 2 puncte

AT 1 - Echipa oaspete castiga meciul la exact 1 punct

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale,granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

20. Vor fi prelungiri? - Este tipul de pariu in care se indica daca meciul are sau nu prelungiri(extra inning/inning-uri)!Se poate miza pe 2 variante:

Da - Meciul va avea prelungiri

Nu - Meciul nu va avea prelungiri

21) Care echipa inscrie al x-lea punct?

1 - gazdele inscriu punctul X

X - nici o echipa nu inscrie punctul x

2 - oaspetii inscriu punctul X

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X"-ului.

22) Inning-ul cu cele mai multe puncte

1 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 1

2 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 2

3 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 3

4 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 4

5 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 5

6 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 6

7 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 7

8 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 8

9 – cele mai multe puncte vor fi marcate in inning-ul 9

Egal – in cel putin 2 inning-uri vor fi marcate acelasi numar de puncte,iar cele minim 2 inning-uri individual vor avea cel mai mare numar de puncte din meci

23) Care echipa castiga mai multe inning-uri

1 – gazdele castiga cele mai multe inning-uri

X – atat gazdele cat si oaspetii castiga acelasi numar de inning-uri

2 – oaspetii castiga cele mai multe inning-uri

24) Meci - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple; se poate miza pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X- rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

25) Handicap Puncte(A)(inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

X – meciul se termina egal dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

26) Prima echipa la [n] puncte

Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in meci!Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator

27) Ambele puncteaza peste N puncte(inclusiv prelungiri) – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:

Nu – o echipa sau ambele nu inscriu peste n puncta

Da – ambele echipe inscriu peste n puncta

28) Inningurile 1 – 5 : gazde – total puncte – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:

Sub – in primele 5 inninguri gazdele inscriu sub n puncte

Peste - in primele 5 inninguri gazdele inscriu peste n puncte

29) Inningurile 1 – 5 : Oaspeti – total puncte – se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:

Sub – in primele 5 inninguri oaspetii inscriu sub n puncte

Peste - in primele 5 inninguri oaspetii inscriu peste n puncte

30) Inningurile 1 – 5 : handicap puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in primele 5 inninguri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primelor 5 inninguri, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

31) Inning n – ambele puncteaza - se poate miza pe 2 variante:

Da – in inningul n ambele echipe puncteaza

Nu – in inningul n NU puncteaza ambele echipe

32) Inning n – gazdele puncteaza - se poate miza pe 2 variante:

Da – in inningul n gazdele puncteaza

Nu – in inningul n NU puncteaza gazdele

33) Inning n – total gazde - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

Sub – in inningul n gazdele inscriu sub x puncte

Peste – in inningul n gazdele inscriu peste x puncte

34) Inning n – oaspetii puncteaza- se poate miza pe 2 variante:

Da – in inningul n oaspetii puncteaza

Nu – in inningul n NU puncteaza oaspetii

35) Inning n – total oaspeti - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

Sub – in inningul n oaspetii inscriu sub x puncte

Peste – in inningul n oaspetii inscriu peste x puncte

36) Inning n – handicap puncte Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in inningul N, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al inningului N, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

37) Primul inning/final(inclusive prelungiri) – se poate miza pe urmatoarele variante :

1/1 – gazdele conduc in primul inning si castiga la final

X/1 – egal in primul inning si gazdele castiga la final

2/1 – oaspetii conduc in primul inning, gazdele castiga la final

1/X – gazdele conduc in primul inning, egal la final

X/X – egal atat in primul inning, cat si la final
2/X – oaspetii conduc in primul inning, egal la final
1/2 – gazdele conduc in primul inning, oaspetii castiga la final
X/2 – egal in primul inning oaspetii castiga la final
2/2 – oaspetii conduc in primul inning si castiga la final

38) Inningurile de la A la Z : castigator : se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga inningurile de la A la Z

X – egal in inningurile de la A la Z

2 – oaspetii castiga inningurile de la A la Z

Nota: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul!Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

39) Inningurile de la A la Z : total gazde – se poate miza pe urmatoarele variante pentru fiecare n definit de organizator:

Sub – in inningurile de la A la Z gazdele inscriu sub n puncte

Peste – in ningurile de la A la Z gazdele inscriu peste n puncte

Nota: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul!Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

40) Inningurile de la A la Z : total oaspeti – se poate miza pe urmatoarele variante pentru fiecare n definit de organizator:

Sub – in inningurile de la A la Z oaspetii inscriu sub n puncte

Peste – in ningurile de la A la Z oasptii inscriu peste n puncte

Nota: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul!Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

41) Inningurile de la A la Z : handicap puncte Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele inscrise in in ningurile de la A la Z, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al inningurilor de la A la Z, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

Nota: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul!Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

42) Inningurile de la A la Z : total puncte se poate miza pe 2 variante pentru fiecare N definit de Organizator:

Sub – in iningurile de la A la Z se inscriu sub n puncte

Peste - in iningurile de la A la Z inscriu peste n puncte

Nota: A reprezinta primul inning al intervalului pentru care este valabil pariul iar Z reprezinta ultimul inning al intervalului pentru care este valabil pariul!Atat A cat si Z vor fi specificate de Organizator in oferta!

VOLEI PE PLAJA

PRECIZARE: Echipa 1 = gazda=Echipa trecuta prima in oferta = echipa gazda

Echipa 2 =oaspete=Echipa trecuta a doua in oferta = echipa oaspete

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

- 1 – castiga meciul echipa gazda
- 2 – castiga meciul echipa oaspete

2) Castiga setul "n" - Precizare: "n" – reprezinta numarul setului la care face referire pariul! Se indica rezultatul final al setului 1, se poate paria pe 2 variante:

- 1 – gazdele castiga setul "n"
- 2 – oaspetii castiga setul "n"

3) Total Puncte ["n"] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** - numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta
 - Peste** - numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

4) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** - numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 1
 - Peste** - numarul total de puncte in setul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 1
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

5) Setul 1 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
 - 2 - oaspetii castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului
- Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului.

6) Scor correct - Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

- 2:0** - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:0
- 2:1** - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 2:1
- 1:2** - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:2
- 0:2** - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:2

7) Total Seturi - Se poate miza pe urmatoarele variante:

- 2 – in meci se vor juca in total 2 seturi
- 3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

8) Setul 1 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

9) Setul 1 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

- Impar** – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar
- Par** – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

10) Setul 2 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** - numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 2
- Peste** - numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 2

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

11) Setul 2 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afișate, în funcție de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se oferă 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele câștigă setul 2 după aplicarea handicapului

2 - oaspetii câștigă setul 2 după aplicarea handicapului

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

12) Setul 2 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu definește prima echipă care atinge valoarea “n” în setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granită “n” definită de Organizator pentru setul 2

2 - echipa oaspete atinge prima granită “n” definită de Organizator pentru setul 2

13) Setul 2 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Impar – totalul punctelor realizate în setul 2 este impar

Par – totalul punctelor realizate în setul 2 este par

14) Setul 3 - Total puncte - Pentru pariurile live, se iau în considerare toate punctele din setul 3, indiferent dacă au fost marcate înainte sau după plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indică dacă se realizează mai multe sau mai puține puncte în setul 3 comparativ cu numărul “n” de puncte definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub - numărul total de puncte în setul 3 este sub granită de “n” puncte din oferta definită pentru setul 3

Peste - numărul total de puncte în setul 3 este peste granită de “n” puncte din oferta definită pentru setul 3

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

15) Setul 3 - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afișate, în funcție de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se oferă 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele câștigă setul 3 după aplicarea handicapului

2 - oaspetii câștigă setul 3 după aplicarea handicapului

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

16) Setul 3 - total puncte impar/par - Se poate miza pe 2 variante:

Impar – totalul punctelor realizate în setul 3 este impar

Par – totalul punctelor realizate în setul 3 este par

17) Handicap Puncte - decizia pariurilor se face la cotele afișate, în funcție de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se oferă 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - gazdele câștigă după aplicarea handicapului

2 - oaspetii câștigă după aplicarea handicapului

18) Setul 3 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu definește prima echipă care atinge valoarea “n” în setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granită “n” definită de Organizator pentru setul 3

2 - echipa oaspete atinge prima granită “n” definită de Organizator pentru setul 3

19) Echipa care va câștiga punctul “n” în setul 1 - Acest tip de pariu definește echipa care câștigă punctul “n” în setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda câștigă punctul “n” în setul 1

2 – echipa oaspete câștigă punctul “n” în setul 1

20) Echipa care va câștiga punctul “n” în setul 2 - Acest tip de pariu definește echipa care câștigă punctul “n” în setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

1 – echipa gazda câștigă punctul “n” în setul 2

2 – echipa oaspete câștigă punctul “n” în setul 2

21) Echipa care va câștiga punctul “n” în setul 3 - Acest tip de pariu definește echipa care câștigă punctul “n” în setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare “n” definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 3
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 3

22) Cate seturi se decid prin extra puncte – se poate miza pe una din urmatoarele variante:

- 0 – niciun set nu se decide prin extra puncte
- 1 – exact 1 set se decide prin extra puncte
- 2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte
- 3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte
- 4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte
- 5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set (cu exceptia celui decisiv) este câștigat de echipa care obține prima 21 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 20 - 20, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (22 - 20, 23-21, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 22 de puncte in setul respectiv!

Setul decisiv este câștigat de echipa care obține prima 15 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 14 - 14, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (16 - 14, 17-15, ...).Setul decisiv este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 16 de puncte in setul respectiv!

RUGBY

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

- 1 – gazdele castiga in timpul regulamentar
- X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Sansa dubla - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1X- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- X2 – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
- 12 – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la egalitate

3) La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

4) Total puncte (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in timpul regulamentar
- Peste** -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in timpul regulamentar

5) Total puncte gazde(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub "n" puncte
- Peste** - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste "n" puncte

6) Total puncte oaspeti(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

- Sub** - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca sub "n" puncte
- Peste** - In timpul regulamentar de joc oaspetii vor marca peste "n" puncte

7) Handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. In functie de ‘n’-ul definit de Organizator se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere:

- 1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar
- X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

8) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va înscrie mai multe puncte în timpul rămas, variante:

- 1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar
- X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

9) Prima echipa la ‘x’ puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea ‘X’ in meci! Se poate miza pe 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita ‘X’ definita de Organizator
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita ‘X’ definita de Organizator

Niciuna – nici o echipa nu atinge granita de ‘X’ puncte definite de Organizator

10) Meci + total puncte

- Gazde si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ puncte si gazdele castiga meciul
- Egal si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ puncte si meciul se termina la egalitate
- Oaspeti si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub ‘n’ puncte si oaspetii castiga meciul
- Gazde si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste ‘n’ puncte si gazdele castiga meciul
- Egal si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste ‘n’ puncte si meciul se termina la egalitate
- Oaspeti si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste ‘n’ puncte si oaspetii castiga meciul

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

11) Echipa cu cele mai multe esuri in meci – exista 3 variante de pariere :

- 1 - Echipa gazda are mai multe esuri decat echipa oaspete in meci
- X - Echipa gazda are acelasi numar de esuri ca echipa oaspete in meci
- 2 - Echipa oaspete are mai multe esuri decat echipa gazda

12) Total esuri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

- Sub** - Sub ‘n’ esuri - In meci se marcheaza un numar mai mic de esuri decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator
- Peste** - Peste ‘n’ esuri - In meci se marcheaza un numar mai mare de esuri decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

13) Handicap esuri(3 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esurile inscrise in meci, ajustat cu handicapul.

Se ofera 3 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda are mai multe esuri in timpul regulamentar
- X – rezultat de egalitate (la esuri) in timpul regulamentar
- 2 – echipa oaspete are mai multe esuri in timpul regulamentar

14) Handicap esuri(2 variante) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de esurile inscrise in meci, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda are mai multe esuri in timpul regulamentar
- 2 – echipa oaspete are mai multe esuri in timpul regulamentar

15) Total esuri gazde(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate esurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

- Sub** - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca sub ‘n’ esuri
- Peste** - In timpul regulamentar de joc gazdele vor marca peste ‘n’ esuri

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

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

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

17) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

1 – gazdele conduc la pauza

2 – oaspetii conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

18) Prima repriza - la egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

19) Prima repriza - total puncte(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

20) Prima repriza - total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de gazde in prima repriza este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

Peste -numarul total de puncte in scris de gazde in prima repriza este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

21) Prima repriza - total oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in scris de oaspeti in prima repriza este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

Peste -numarul total de puncte in scris de oaspeti in prima repriza este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

22) Total puncte(interval,multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:

>62 - in meci se vor inscrie minim 63 de puncte

56-62 - in meci se vor inscrie minim 56 de puncte si maxim 62 de puncte

49-55 - in meci se vor inscrie minim 49 de puncte si maxim 55 de puncte

42-48 - in meci se vor inscrie minim 42 de puncte si maxim 48 de puncte

35-41 - in meci se vor inscrie minim 35 de puncte si maxim 41 de puncte

28-34 - in meci se vor inscrie minim 28 de puncte si maxim 34 de puncte

<28 - in meci se vor inscrie maxim 27 de puncte

23) Prima repriza - total puncte (interval,multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:

<7 - in prima repriza se vor inscrie maxim 6 de puncte

7-13 - in prima repriza se vor inscrie minim 7 de puncte si maxim 13 de puncte

14-20 - in prima repriza se vor inscrie minim 14 de puncte si maxim 20 de puncte

21-27 - in prima repriza se vor inscrie minim 21 de puncte si maxim 27 de puncte

35-41 - in prima repriza se vor inscrie minim 35 de puncte si maxim 41 de puncte

28-34 - in prima repriza se vor inscrie minim 28 de puncte si maxim 34 de puncte

>41 - in prima repriza se vor inscrie minim 42 de puncte

24) Prima repriza - handicap puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al primei reprize, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in prima repriza
X – rezultat de egalitate in prima repriza

2 – castiga echipa oaspete in prima repriza

25) prima repriza - castiga restul primei reprize - Se poate miza pe echipa care va înscrie mai multe puncte în timpul rămas din prima repriza, variante:

1 – gazdele castiga restul primei reprize

2 – oaspetii castiga restul primei reprize

X - rezultat de egalitate timpul ramas din prima repriza

26) Prima repriza - total esuri (multi) - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

Peste - Peste‘n’ esuri-In prima repriza se marcheaza un numar mai mare de esuri decat valoarea ‘n’ stabilita de organizator

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

27) Prima repriza - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – in prima repriza totalul punctelor inscrise este par

Impar - in prima repriza totalul punctelor inscrise este impar

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

Par – in meci totalul punctelor inscrise este par

Impar - in meci totalul punctelor inscrise este impar

29) Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X - Meciul se termina egal.

HT >14 - Gazdele castiga meciul la minim 15 puncte diferenta

HT 8-14 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte

HT 1 - 7 - Gazdele castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 1 - 7 - Oaspetii castiga meciul la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

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

AT >14 - Oaspetii castiga meciul la minim 15 puncte diferenta

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus!

Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

30) Prima repriza - Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

X – repriza1 se termina egal.

HT >14 - Gazdele castiga repriza1 la minim 15 puncte diferenta

HT 8-14 - Gazdele castiga repriza 1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 14-18 puncte

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

AT 1 - 7 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte

AT 8-14 - Oaspetii castiga repriza1 la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-14 puncte

AT >14 - Oaspetii castiga repriza1 la minim 15 puncte diferenta

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

31) Se califica – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – echipa 1 se califica

2 -echipa 2 se califica

Nota: In cazul acestui tip de pariu se va lua in considerare rezultatul dupa eventuale reprize de prelungiri, ,retur,rejucare,etc!

Nota: Pentru finale de competitii acest tip de pariu tine loc altor tipuri de pariuri cum ar fi:castiga cupa,locul 3,castiga competitia,etc!

Nota : Pentru omologarea acestui tip de pariu,organizatorul poate tine cont, uneori, si de deciziile luate la comisiile de specialitate.

32)Cele mai multe esuri – sansa dubla cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar, jucatorul poate miza pe trei variante:

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

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

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

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

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

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

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

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

35) Repriza 1:Prima echipa la "x" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "X" in repriza 1!Se poate miza pe 3 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "X" definita de Organizator pentru repriza 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita "X" definita de Organizator pentru repriza 1

Niciuna – nici o echipa nu atinge granita de "X" puncte definite de Organizator pentru repriza 1

36)Repriza 1: cele mai multe eseuri exista 3 variante de pariere :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 – echipa gazda are mai multe eseuri in repriza 1

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

2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in repriza 1

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

1 – echipa gazda are mai multe eseuri in repriza 1

2 – echipa oaspete are mai multe eseuri in repriza 1

41) Repriza 1:Total eseuri gazde(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost executate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - In repriza 1 gazdele executa sub "n" eseuri

Peste - In repriza 1 gazdele executa peste ‘n’ esouri

42) Repriza 1: Total esouri oaspeti(multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate eseurile, indiferent daca au fost executate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - In repriza 1 oaspetii vor executa sub ‘n’ esouri

Peste - In repriza 1 oaspetii vor executa peste ‘n’ esouri

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

Impar – totalul eseurilor din meci este impar

Par – totalul eseurilor din meci este par

44) Repriza 1-total esouri: impar/par -se poate miza pe urmatoarele variante :

Impar – totalul eseurilor din repriza 1 este impar

Par – totalul eseurilor din repriza 1 este par

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

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

46) Finala – castigator - jucatorul poate miza pe 2 variante:

1 – echipa 1 castiga Finala

2 – echipa 2 castiga Finala

FOTBAL IN SALA (FUTSAL)

1) Meci – trebuie indicat rezultatul final al meciului, se refera la timpul regulamentar de joc, jucatorul poate miza pe trei variante:

1 - victorie gazde

2 - victorie oaspeti

X - rezultat de egalitate

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

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

3) La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

4) Handicap goluri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 sau/si 3 optiuni de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar

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

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

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in timpul regulamentar

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in timpul regulamentar

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

6) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va înscrie mai multe goluri în timpul rămas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

7) Gazde - total goluri (interval, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0-1 – gazdele marcheaza intre 0 si 1 gol in timpul regulamentar de joc

2-3 – gazdele marcheaza intre 2 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4-5 – gazdele marcheaza intre 4 si 5 goluri in timpul regulamentar de joc

6+ - gazdele marcheaza minim 6 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

8) Oaspeti - total goluri (interval, multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exemple:

0-1 - oaspetii marcheaza intre 0 si 1 gol in timpul regulamentar de joc

2-3 - oaspetii marcheaza intre 2 si 3 goluri in timpul regulamentar de joc

4-5 - oaspetii marcheaza intre 4 si 5 goluri in timpul regulamentar de joc

6+ - oaspetii marcheaza minim 6 goluri in timpul regulamentar de joc

Precizare: Pentru acest tip de pariu Organizatorul poate opta si pentru alte variante pe care le coteaza si anunta in oferta!

9) Ambele Echipe Marcheaza Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Se poate miza pe 2 variante:

Da – ambele echipe marcheaza in timpul regulamentar

Nu – nu marcheaza ambele echipe in timpul regulamentar

10) Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va înscrie urmatorul gol în timpul rămas, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in timpul regulamentar

11) Total goluri par/impar – se poate miza pe 2 variante:

Impar – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este impar

Par – Numarul total de goluri in timpul regulamentar este par

12) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

1 – gazdele conduc la pauza

2 – oaspetii conduc la pauza

X – rezultat de egalitate la pauza

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

1 – gazdele castiga restul primei reprize

2 – oaspetii castiga restul primei reprize

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza

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

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prima repriza

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prima repriza

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

15) Prima repriza - total goluri (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate golurile, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de goluri este sub granita de “n”goluri din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de goluri este peste granita de “n” goluri din oferta in prima repriza

Precizare:In general “n” are valorile de(0,5);(1,5);(2,5);(3,5);(4,5);(5,5) dar poate avea si alte valori anuntate de catre organizator

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

1 - victorie gazde in prelungiri

X - rezultat de egalitate in prelungiri

2 - victorie oaspeti in prelungiri

17) Doar prelungiri - Urmatorul gol - Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol in timpul ramas din prelungiri, variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol in prelungiri

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol in prelungiri

18) Lovituri de departajare – Urmatorul gol Se poate miza pe echipa care va inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare(penalty), variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

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

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol la loviturile de departajare

19) Lovituri de departajare: castigator – se poate miza p urmatoarele variante:

1 – gazdele castiga la loviturile de departajare

2 – oaspetii castiga la loviturile de departajare

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

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

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

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere pentru repriza 1

22) Prima repriza – handicap goluri Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei 1, ajustat cu handicapul. In functie de “n”-ul definit de orgaznizator se ofera 2 sau/si 3 optiuni de pariere :

1 – castiga echipa gazda in repriza 1

X – rezultat de egalitate in repriza 1

2 – castiga echipa oaspete in repriza 1

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

SNOKER

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

1 – jucatorul 1 castiga meciul

2 – jucatorul 2 castiga meciul

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

1 – jucatorul 1 castiga restul meciului

X – atat jucatorul 1 cat si jucatorul 2 castiga acelasi numar de frame-uri; acest pariu este valabil din momentul parierii pentru frame-urile ramase de jucat

2- jucatorul 2 castiga restul meciului

3)Scor corect – Organizatorul anunta in oferta anumite scoruri corecte pe care se poate paria! In functie de turneu si de numarul maxim de frame-uri care trebuie castigate de un jucator pentru a obtine victoria in meci oferta pe acest tip de pariu poate varia!Exemple:

4:1 - meciul se termina cand un jucator castiga minim 4 frame-uri; in acest caz, pentru ca pariul sa fie validat castigator, jucatorul 1 trebuie sa castige exact 4 frame-uri iar jucatorul 2 trebuie sa castige exact 1 frame

5:2 - meciul se termina cand un jucator castiga minim 5 frame-uri; in acest caz, pentru ca pariul sa fie validat castigator, jucatorul 1 trebuie sa castige exact 5 frame-uri iar jucatorul 2 trebuie sa castige exact 2 frame-uri

4) Total frame-uri [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate frame-urile, indiferent daca au fost jucate inainte sau dupa plasarea pariului.

Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine frame-uri in meci comparativ cu numarul "n" de frame-uri definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de frame-uri este sub granita de "n" frame-uri din oferta

Peste - numarul total de frame-uri este peste granita de "n" frame-uri din oferta

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

5) Castigator frame [n] - Acest pariu defineste care jucator castiga frame-ul "n" definit de Organizator! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - jucatorul 1 castiga frame-ul "n"

2 - jucatorul 2 castiga frame-ul "n"

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului care reprezinta numar frame-ului pentru care sunt oferite pariurile!

6) Organizatorul poate cota pariul Meci cu urmatoarele variante:

1 - castiga jucatorul 1

X - meciul se termina egal

2 - castiga jucatorul 2

7) Handicap frame-uri : Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul 2

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

8) Frame decisiv se poate miza pe urmatoarele variante :

Da - La deciderea pariurilor, numarul de frame-uri specificat oficial trebuie sa fie finalizat pentru ca pariurile sa fie decise cu Da.

Nu - Meciul se decide inainte de finalizarea numarului de frame-uri specificat oficial

9) Frame X: break 100+ : se poate miza pe urmatoarele variante :

Da - in frame-ul X exista minim un break de minim 100 de puncte

Nu - in frame-ul X NU exista minim un break de minim 100 de puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X"-ului.

10) Frame X : Jucatorul 1 – break 100+ se poate miza pe urmatoarele variante :

Da – in frame-ul X, Jucatorul 1 reuseste break de minim 100 de puncte

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X"-ului.

11) Frame X : Jucatorul 1 – break 50+ se poate miza pe urmatoarele variante :

Da – in frame-ul X, Jucatorul 1 reuseste break de minim 50 de puncte

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X"-ului.

12) Frame X : Jucatorul 2 – break 100+ se poate miza pe urmatoarele variante :

Da – in frame-ul X, Jucatorul 2 reuseste break de minim 100 de puncte

Nu - in frame-ul X, Jucatorul 2 NU reuseste break de minim 100 de puncte

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "X"-ului.

13) Frame X : Jucatorul 2 – break 50+ se poate miza pe urmatoarele variante :

Da – in frame-ul X, Jucatorul 2 reuseste break de minim 50 de puncte

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “X”-ului.

14) Frame X: Jucatorul cu cel mai mare break se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – in frame-ul x ,jucatorul 1 reuseste cel mai mare break

2 – in frame-ul x ,jucatorul 2 reuseste cel mai mare break

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea “X”-ului.

FOTBAL AMERICAN

1) Meci- acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in timpul regulamentar! Se poate paria pe urmatoarele variante:

1 - gazdele castiga in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - oaspetii castiga in timpul regulamentar

2) Castigator meci (inclusiv prelungiri) - La acest pariu va conta rezultatul si dupa eventualele reprize de prelungiri! Se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

2 – oaspetii castiga in timpul regulamentar sau dupa prelungiri

3) La egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

4) Total puncte (inclusive prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

Peste - numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

5) Handicap puncte (inclusive prelungiri) - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar sau dupa eventualele prelungiri

6) Cine castiga Sfertul ?[n] - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul n; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul n

X – rezultat de egalitate in sfertul n

2 – castiga echipa oaspete sfertul n

Precizare: Organizatorul defineste valoare ‘n’ in oferta!

7) Prima repriza / meci - In acest pariu trebuie indicat pronosticul atat la finalul primei reprize cat si la final meciului din timpul regulamentar. Se poate miza pe 9 variante:

1/1 - gazdele castiga prima repriza si castiga meciul in timpul regulamentar

1/X - gazdele castiga prima repriza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar

1/2 - gazdele castiga prima repriza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar

X/1 - egal la sfarsitul primei reprize si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar

X/X - egal atat la sfarsitul primei reprize cat si la finalul meciului in timpul regulamentar

X/2 - egal la sfarsitul primei reprize si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar

2/1 - oaspetii castiga prima repriza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar

2/X - oaspetii castiga prima repriza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar

2/2 - oaspetii castiga prima repriza si castiga meciul in timpul regulamentar

8) Prima echipa la [n] puncte - Acest tip de pariu definește prima echipa care atinge valoarea ‘n’ în meci! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima graniță ‘n’ definită de Organizator

2 - echipa oaspete atinge prima graniță ‘n’ definită de Organizator

9) Următoarea marcatoare (inclusiv prelungiri) - Acest tip de pariu definește prima echipă care înscrie următoarele puncte! Se poate miza pe 3 variante:

Gazde – următoarele puncte sunt înscrise de gazde

X – în meci nu se mai înscrie

Oaspeti - următoarele puncte sunt înscrise de oaspeti

10) Margini castigatoare (inclusiv prelungiri) - în general se poate miza pe următoarele variante:

HT >13 - Gazdele castiga meciul la minim 14 puncte diferență

HT 7-13 - Gazdele castiga meciul la o diferență cuprinsă în intervalul 7-13 puncte

HT 1 - 6 - Gazdele castiga meciul la o diferență cuprinsă în intervalul 1-6 puncte

AT 1 – 6 - Oaspetii castiga meciul la o diferență cuprinsă în intervalul 1-6 puncte

AT 7-13 - Oaspetii castiga meciul la o diferență cuprinsă în intervalul 7-13 puncte

AT >13 - Oaspetii castiga meciul la minim 14 puncte diferență

11) Sfertul cu cele mai multe puncte - Pentru pariurile live, se iau în considerare toate punctele, indiferent dacă au fost marcate înainte sau după plasarea pariului. Se poate miza pe următoarele variante:

Sfertul 1 - în primul sfert se vor marca cele mai multe puncte

Sfertul 2 - în sfertul 2 se vor marca cele mai multe puncte

Sfertul 3 - în sfertul 3 se vor marca cele mai multe puncte

Sfertul 4 - în sfertul 4 se vor marca cele mai multe puncte

Egal - două sau mai multe sferturi au același număr de puncte marcate și aceste două sferturi trebuie să aibă cele mai multe puncte marcate

12) Repriza cu cele mai multe puncte

Repriza 1 - în repriza 1 se vor marca cele mai multe puncte

Repriza 2 - în repriza 2 se vor marca cele mai multe puncte

Egal - în repriza 1 se va marca același număr de puncte ca în repriza 2

13) Prolungiri - Se poate miza pe 2 variante:

Da – în timpul regulamentar de joc va fi egalitate și vor fi prelungiri

Nu – nu vor fi prelungiri, în timpul regulamentar nu va fi egalitate

14) Sfertul 1 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau în considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent dacă au fost marcate înainte sau după plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indică dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în sfertul 1 comparativ cu numărul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numărul total de puncte din sfertul 1 este sub graniță de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numărul total de puncte din sfertul 1 este peste graniță de ‘n’ puncte din oferta

15) Prima repriza - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple în prima repriza. Se poate paria pe următoarele variante:

1 - gazdele castiga prima repriza

2 - oaspetii castiga prima repriza

X - rezultat de egalitate în prima repriza

16) Sfertul 2 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau în considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent dacă au fost marcate înainte sau după plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indică dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în sfertul 2 comparativ cu numărul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Există câte 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de “n” puncte din oferta

17) Sfertul 3 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.– Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de “n” puncte din oferta

18) Sfertul 4 - total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul “n” de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de “n” puncte din oferta

19) Repriza 1 - urmatoarea marcatoare - Acest tip de pariu defineste prima echipa care inscrie urmatoarele puncte in repriza 1! Se poate miza pe 3 variante :

Gazde – urmatoarele puncte in prima repriza sunt inscise de gazde

X – in prima repriza nu se mai inscrie

Oaspeti - urmatoarele puncte in prima repriza sunt inscise de oaspeti

20) Repriza 1 - la egal cota 1 – se poate miza pe 2 variante:

1 – Echipa gazda castiga prima repriza ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga prima repriza , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

21) Repriza 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de “n” puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de “n” puncte din oferta in prima repriza

22) Repriza 1 - total puncte echipa 1 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 1 in repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in repriza 1 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in repriza 1 este peste granita de “n” puncte din oferta

23) Repriza 1 - total puncte echipa 2 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 2 in repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare “n” definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in repriza 1 este sub granita de “n” puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in repriza 1 este peste granita de “n” puncte din oferta

24) Repriza 1 - total puncte par/impar - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din repriza 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului - se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in repriza 1 este par

Impar – totalul punctelor inscris in repriza 1 este impar

25) Total puncte par/impar(inclusiv prelungiri) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele mici,inclusive dupa eventualele prelungiri, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului- se ofera 2 variante:

Par – totalul punctelor inscris in meci inclusiv prelungiri ,este par

Impar – totalul punctelor inscris in meci,inclusiv prelungiri,este impar

26) Sansa Dubla cuprinde rezultate duble pentru timpul regulamentar , jucatorul poate miza pe trei varinte:

1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar

12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in timpul regulamentar

27) Total puncte echipa 1 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 1 in timpul regulamentar(cele 4 sferturi), indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

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

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

Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in timpul regulamentar este peste granita de “n” puncte din oferta

28) Total puncte echipa 2 - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele marcate de echipa 2 in timpul regulamentar(cele 4 sferturi), indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.

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

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

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

29) Tipul urmatoarelor puncte(inclusiv prelungiri) - se ofera urmatoarele variante de pariere:

Niciunul – in timpul ramas inclusiv in eventualele prelungiri nu se mai inscrie niciun punct

Field goal – urmatoarele puncte vor fi inscrise printr-un field goal

Touchdown - urmatoarele puncte vor fi inscrise printr-un touchdown

Alte – se inscriu urmatoarele puncte prin alte modalitati decat Fiel Goal si Touchdown

PRECIZARI:

Field Goal

Dacă ofensiva nu poate marca un touchdown, poate încerca transformarea unui field goal, care valorează 3 puncte. Acesta poate fi încercat din orice poziție de pe terenul de joc, indiferent de down, dar de obicei sunt executate de dincolo de linia de 45 yarzi a echipei în apărare la cel de-al patrulea down. Pentru ca field goal-ul să fie validat, jucătorul ce degajează mingea (kicker) trebuie să o introducă printre buturile porții adverse, și pe deasupra barei orizontale. Apărarea va încerca să împiedice mingea să ajungă între buturi.

Touchdown

Touchdown-ul valorează 6 puncte, și oferă oportunitatea echipei ce l-a reușit să obțină încă un punct suplimentar (EXTRA POINT). Pentru a marca un touchdown, mingea trebuie purtată în endzone, prinsă în endzone, recuperată de la adversar (FUMBLE) în endzone sau un jucător al echipei ce degajează la kickoff să prindă mingea în endzone-ul advers fără ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător. Este asemănător eseu-lui din rugby, cu deosebirea că jucătorul nu trebuie să culce mingea pentru a obține touchdown-ul.

TENIS DE MASA

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta

Jucatorul 2 =oaspete=jucatorul trecut al doilea in oferta

1) Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2 – castiga jucatorul

2) Castigator setul [n] - Precizare: "n" – reprezinta numarul setului la care face referire pariul!

Se indica rezultatul final al setului n, se poate paria pe 2 variante:

1 – gazdele castiga setul "n"

2 – oaspetii castiga setul "n"

3) Total puncte [n] - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in meci comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

Peste - numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta

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

4) Scor corect - In functie de turneu si competitie ,meciurile se joaca in sistemul 3 din 5 seturi sau 4 din 7 seturi! Se indica scorul corect, pe seturi, la finalul meciului! In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi avem urmatoarele variante:

3:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:0

3:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:1

3:2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 3:2

2:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 2:3

1:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:3

0:3 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:3

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 4 din 7 seturi avem urmatoarele variante:

4:0 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4:0

4:1 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4:1

4:2 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4:2

4:3 - Echipa gazda castiga meciul cu scorul final de 4:3

0:4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 0:4

1:4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:4

2:4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 1:4

3:4 - Echipa oaspete castiga meciul cu scorul final de 3:4

5) Total Seturi - In functie de turneu si competitie ,meciurile se joaca in sistemul 3 din 5 seturi sau 4 din 7 seturi. In functie de rezultatul inregistrat in momentul parierii se poate miza pe unele din urmatoarele variante sau chiar pe toate:

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi avem urmatoarele variante:

3 – in meci se vor juca in total 3 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

4 – in meci se vor juca in total 4 seturi

Pentru meciurile care se joaca in sistemul 4 din 7 seturi avem urmatoarele variante:

4 – in meci se vor juca in total 4 seturi

6 – in meci se vor juca in total 6 seturi

5 – in meci se vor juca in total 5 seturi

7 – in meci se vor juca in total 7 seturi

6) Setul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte in setul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 1

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

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

7) Setul 1 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 1 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 1 este impar

8) Setul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 2, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 2 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 2 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 2

Peste-numarul total de puncte in setul 2 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 2

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

9) Setul 2 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 2 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 2 este impar

10) Setul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 3, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 3 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 3 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 3

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

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

11) Setul 3 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 3 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 3 este impar

12) Setul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 4, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 4 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

sub -numarul total de puncte in setul 4 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 4

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

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

13) Setul 4 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 4 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 4 este impar

14) Setul 5 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 1, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 5 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 5 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 5

Peste -numarul total de puncte in setul 5 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 5

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

15) Setul 5 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

par – totalul punctelor realizate in setul 5 este par

impar – totalul punctelor realizate in setul 5 este impar

16) Setul 6 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 6, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 6 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 6 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 6

Peste -numarul total de puncte in setul 6 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 6

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

17) Setul 6 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

Par – totalul punctelor realizate in setul 6 este par

Impar – totalul punctelor realizate in setul 6 este impar

18) Setul 7 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din setul 7, indiferent daca au fost inscrise inainte sau dupa plasarea pariului. Este tipul de pariu prin care se indica daca se realizeaza mai multe sau mai putine puncte in setul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte in setul 7 este sub granita de "n" puncte din oferta definita pentru setul 7

Peste -numarul total de puncte in setul 7 este peste granita de "n" puncte din oferta definite pentru setul 7

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

19) Setul 7 - total puncte par/impar - Se poate miza pe 2 variante:

par – totalul punctelor realizate in setul 7 este par

impar – totalul punctelor realizate in setul 7 este impar

20) Handicap puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului in puncte, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – jucatorul 1 castiga meciul dupa aplicarea handicapului

2 – jucatorul 2 castiga meciul dupa aplicarea handicapului

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

21) Cate seturi se decid prin extra puncte se poate miza pe una din urmatoarele variante pentru meciurile care se joaca in sistemul 3 din 5 seturi:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

se poate miza pe una din urmatoarele variante pentru meciurile care se joaca in sistemul 5 din 7 seturi:

0 – niciun set nu se decide prin extra puncte

1 – exact 1 set se decide prin extra puncte

2 – exact 2 seturi se decid prin extra puncte

3 – exact 3 seturi se decid prin extra puncte

4 – exact 4 seturi se decid prin extra puncte

5 – exact 5 seturi se decid prin extra puncte

6 – exact 6 seturi se decid prin extra puncte

7 – exact 7 seturi se decid prin extra puncte

Precizare: Un set este câștigat de echipa care obține prima 11 puncte cu un avans de cel puțin două puncte față de echipa adversă. În caz de egalitate la scorul de 10 - 10, jocul continuă până când este realizată o diferență de două puncte (12 - 10, 13-11, ...).

Un set este decis prin extra puncte daca una sau ambele echipe realizeaza individual minim 12 de puncte in setul respectiv!

22) Setul 1 - Prima echipa la "n" puncte - Acest tip de pariu defineste prima echipa care atinge valoarea "n" in setul 1!Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 1

23) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 1 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 1! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 1

2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 1

- 24) Setul 2 - Prima echipa la "n" puncte** - Acest tip de pariu definește prima echipa care atinge valoarea "n" în setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2
 - 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 2
- 25) Echipa care va castiga punctul "n" în setul 2** - Acest tip de pariu definește echipa care castiga punctul "n" în setul 2! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" în setul 2
 - 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" în setul 2
- 26) Setul 3 - Prima echipa la "n" puncte** - Acest tip de pariu definește prima echipa care atinge valoarea "n" în setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3
 - 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 3
- 27) Echipa care va castiga punctul "n" în setul 3** - Acest tip de pariu definește echipa care castiga punctul "n" în setul 3! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" în setul 3
 - 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" în setul 3
- 28) Setul 4 - Prima echipa la "n" puncte** - Acest tip de pariu definește prima echipa care atinge valoarea "n" în setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4
 - 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 4
- 29) Echipa care va castiga punctul "n" în setul 4** - Acest tip de pariu definește echipa care castiga punctul "n" în setul 4! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" în setul 4
 - 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" în setul 4
- 30) Setul 5 - Prima echipa la "n" puncte** - Acest tip de pariu definește prima echipa care atinge valoarea "n" în setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5
 - 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 5
- 31) Echipa care va castiga punctul "n" în setul 5** - Acest tip de pariu definește echipa care castiga punctul "n" în setul 5! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" în setul 5
 - 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" în setul 5
- 32) Setul 6 - Prima echipa la "n" puncte** - Acest tip de pariu definește prima echipa care atinge valoarea "n" în setul 6! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 6
 - 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 6
- 33) Echipa care va castiga punctul "n" în setul 6** - Acest tip de pariu definește echipa care castiga punctul "n" în setul 6! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
- 1 - echipa gazda castiga punctul "n" în setul 6
 - 2 - echipa oaspete castiga punctul "n" în setul 6
- 34) Setul 7 - Prima echipa la "n" puncte** - Acest tip de pariu definește prima echipa care atinge valoarea "n" în setul 7! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - echipa gazda atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 7
- 2 - echipa oaspete atinge prima granita "n" definita de Organizator pentru setul 7

35) Echipa care va castiga punctul "n" in setul 7 - Acest tip de pariu defineste echipa care castiga punctul "n" in setul 7! Se poate miza pe 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – echipa gazda castiga punctul "n" in setul 7
- 2 – echipa oaspete castiga punctul "n" in setul 7

DARTS

PRECIZARE: Jucatorul 1 = gazda=jucatorul trecut primul in oferta=echipa 1

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

1)MECI – se poate miza pe urmatoarele variante :

- 1 - castiga jucatorul 1
- X - rezultat de egalitate
- 2- castiga jucatorul 2

2)Castigator meci – se ofera 2 variante de pariere:

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

3) Setul N Castigator – se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator :

- 1 – jucatorul 1 castiga setul n
- 2 – jucatorul 2 castiga setul n

4) Handicap Seturi- deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante de pariere:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

5) Handicap Seturi- deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 3 variante de pariere :

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- X – meciul se termina egal dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

6) Meci:Total leg-uri - se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator :

Sub – numarul total de leg-uri din meci o sa fie sub granita de n leg-uri din oferta
Peste - numarul total de leg-uri din meci o sa fie peste granita de n leg-uri din oferta

7) Meci : Total seturi se ofera 2 variante de pariere pentru fiecare N definit de Organizator :

Sub – numarul total de seturi din meci o sa fie sub granita de n seturi din oferta
Peste - numarul total de seturi din meci o sa fie peste granita de n seturi din oferta

8) Scor corect (seturi) se indica scorul corect al meciului;

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

9) Jucatorul cu cele mai multe 180-uri – se poate miza pe urmatoarele variante

- 1 – in meci jucatorul 1 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 2
- X – in meci ambii jucatori reusesc acelasi numar de 180-uri
- 2 – in meci jucatorul 2 reuseste mai multe 180-uri decat jucatorul 1

10) Total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri este sub granita de ‘n’ 180- uri din oferta

Peste - numarul total de 180-uri este peste granita de ‘n’ 180 - uri din oferta

11) Jucatorul 1 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este sub granita de ‘n’ 180- uri din oferta atribuita jucatorului 1

Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 1 este peste granita de ‘n’ 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 1

12) Jucatorul 2 - total 180-uri - Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este sub granita de ‘n’ 180- uri din oferta atribuita jucatorului 2

Peste - numarul total de 180-uri reusit de jucatorul 2 este peste granita de ‘n’ 180 - uri din oferta atribuita jucatorului 2

13) Setul 1 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 1

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 1

14) Setul 2 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 2

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 2

15) Setul 3 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 3

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 3

16) Setul 4 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 4

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 4

17) Setul 5 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 5

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 5

18) Setul 6 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 6

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 6

19) Setul 7 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 7

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 7

20) Setul 8 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 8

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 8

21) Setul 9 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 9

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 9

22) Setul 10 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 10

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 10

23) Setul 11 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 11

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 11

24) Setul 12 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 12

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 12

25) Setul 13 : cine castiga leg-ul x - se poate miza pe 2 variante pentru fiecare x definit de Organizator :

1 – jucatorul 1 castiga leg-ul x in setul 13

2 - jucatorul 2 castiga leg-ul x in setul 13

26) Setul 1 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 1 dupa aplicarea handicapului

27) Setul 2 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 2 dupa aplicarea handicapului

28) Setul 3 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 3 dupa aplicarea handicapului

29) Setul 4 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 4 dupa aplicarea handicapului

30) Setul 5 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 5, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 5 dupa aplicarea handicapului

31) Setul 6 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 6, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 6 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 6 dupa aplicarea handicapului

32) Setul 7 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 7, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 7 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 7 dupa aplicarea handicapului

33) Setul 8 : handicap leg-uri - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 8, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - jucatorul 1 castiga setul 8 dupa aplicarea handicapului

2– jucatorul 2 castiga setul 8 dupa aplicarea handicapului

- 34) Setul 9 : handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 9, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 9 dupa aplicarea handicapului
2- jucatorul 2 castiga setul 9 dupa aplicarea handicapului
- 35) Setul 10 : handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 10, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 10 dupa aplicarea handicapului
2- jucatorul 2 castiga setul 10 dupa aplicarea handicapului
- 36) Setul 11 : handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 11, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 11 dupa aplicarea handicapului
2- jucatorul 2 castiga setul 11 dupa aplicarea handicapului
- 37) Setul 12 : handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 12, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 12 dupa aplicarea handicapului
2- jucatorul 2 castiga setul 12 dupa aplicarea handicapului
- 38) Setul 13 : handicap leg-uri** - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al setului 13, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:
1 - jucatorul 1 castiga setul 13 dupa aplicarea handicapului
2- jucatorul 2 castiga setul 13 dupa aplicarea handicapului
- 39) Setul 1 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 1 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 1
Peste- numarul total de leg-uri din setul 1 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 1
- 40) Setul 2 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 2 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 2
Peste- numarul total de leg-uri din setul 2 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 2
- 41) Setul 3 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 3 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 3
Peste- numarul total de leg-uri din setul 3 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 3
- 42) Setul 4 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 4 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 4
Peste- numarul total de leg-uri din setul 4 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 4
- 43) Setul 5 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 5 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 5
Peste- numarul total de leg-uri din setul 5 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 5
- 44) Setul 6 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 6 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 6
Peste- numarul total de leg-uri din setul 6 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 6
- 45) Setul 7 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 7 este sub granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 7
Peste- numarul total de leg-uri din setul 7 este peste granita de "n" leg- uri din oferta pentru setul 7
- 46) Setul 8 : total leg-uri** -- Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub - numarul total de leg-uri din setul 8 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 8
Peste- numarul total de leg-uri din setul 8 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 8

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

48) Setul 10 : total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 10 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 10
Peste- numarul total de leg-uri din setul 10 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 10

49) Setul 11 : total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 11 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 11
Peste- numarul total de leg-uri din setul 11 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 11

50) Setul 12 : total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 12 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 12
Peste- numarul total de leg-uri din setul 12 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 12

51) Setul 13 : total leg-uri -- Exista cate 2 variante de pariare pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:
Sub - numarul total de leg-uri din setul 13 este sub granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 13
Peste- numarul total de leg-uri din setul 13 este peste granita de “n” leg- uri din oferta pentru setul 13

52) Setul 1 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 1 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 1 nu o sa fie niciun 180

53) Setul 2 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 2 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 2 nu o sa fie niciun 180

54) Setul 3 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 3 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 3 nu o sa fie niciun 180

55) Setul 4 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 4 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 4 nu o sa fie niciun 180

56) Setul 5 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 5 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 5 nu o sa fie niciun 180

57) Setul 6 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 6 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 6 nu o sa fie niciun 180

58) Setul 7 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 7 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 7 nu o sa fie niciun 180

59) Setul 8 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
Da – in leg-ul x din setul 8 o sa fie minim un 180
Nu - in leg-ul x din setul 8 nu o sa fie niciun 180

60) setul 9 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

Da – in leg-ul x din setul 9 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 9 nu o sa fie niciun 180

61) Setul 10 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

Da – in leg-ul x din setul 10 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 10 nu o sa fie niciun 180

62) setul 11 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

Da – in leg-ul x din setul 11 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 11 nu o sa fie niciun 180

63) Setul 12 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

Da – in leg-ul x din setul 12 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 12 nu o sa fie niciun 180

64) Setul 13 : leg-ul x - minim un 180 – se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

Da – in leg-ul x din setul 13 o sa fie minim un 180

Nu - in leg-ul x din setul 13 nu o sa fie niciun 180

65) Setul 1 : leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 1 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 1 este de minim 41

66) Setul 2 : leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 2 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 2 este de minim 41

67) Setul 3: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 3 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 3 este de minim 41

68) Setul 4: leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 4 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 4 este de minim 41

69) Setul 5 : leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 5 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 5 este de minim 41

70) Setul 6 : leg-ul X - checkout-ul total - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :

0-40 checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 6 este cuprins intre 0 si 40

41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 6 este de minim 41

- 71) Setul 7 : leg-ul X - checkout-ul total** - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
- 0-40** checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 7 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 7 este de minim 41
- 72) Setul 8 : leg-ul X - checkout-ul total** - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
- 0-40** checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 8 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 8 este de minim 41
- 73) Setul 9 : leg-ul X - checkout-ul total** - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
- 0-40** checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 9 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 9 este de minim 41
- 74) Setul 10 : leg-ul X - checkout-ul total** - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
- 0-40** checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 10 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 10 este de minim 41
- 75) Setul 11 : leg-ul X - checkout-ul total** - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
- 0-40** checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 11 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 11 este de minim 41
- 76) Setul 12 : leg-ul X - checkout-ul total** - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
- 0-40** checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 12 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 12 este de minim 41
- 77) Setul 13 : leg-ul X - checkout-ul total** - se poate paria pe 2 variante pentru fiecare X definit de Organizator :
- 0-40** checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 13 este cuprins intre 0 si 40
41+ checkout-ul total prin care se finalizeaza leg-ul x in setul 13 este de minim 41
- 78) Cine castiga restul setului 1** – se poate miza pe urmatoarele variante :
- 1** – jucatorul 1 castiga restul setului 1
x- restul setului 1 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 1
- 79) Cine castiga restul setului 2** – se poate miza pe urmatoarele variante :
- 1** – jucatorul 1 castiga restul setului 2
x- restul setului 2 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 2
- 80) Cine castiga restul setului 3** – se poate miza pe urmatoarele variante :
- 1** – jucatorul 1 castiga restul setului 3
x- restul setului 3 se termina egal
2 - jucatorul 2 castiga restul setului 3
- 81) Cine castiga restul setului 4** – se poate miza pe urmatoarele variante :
- 1** – jucatorul 1 castiga restul setului 4
x- restul setului 4 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 4

82) Cine castiga restul setului 5 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 5

x- restul setului 5 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 5

83) Cine castiga restul setului 6 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 6

x- restul setului 6 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 6

84) Cine castiga restul setului 7 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 7

x- restul setului 7 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 7

85) Cine castiga restul setului 8 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 8

x- restul setului 8 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 8

86) Cine castiga restul setului 9 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 9

x- restul setului 9 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 9

87) Cine castiga restul setului 10 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 10

x- restul setului 10 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 10

88) Cine castiga restul setului 11 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 11

x- restul setului 11 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 11

89) Cine castiga restul setului 12 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 12

x- restul setului 12 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 12

90) Cine castiga restul setului 13 – se poate miza pe urmatoarele variante :

1 – jucatorul 1 castiga restul setului 13

x- restul setului 13 se termina egal

2 - jucatorul 2 castiga restul setului 13

FOTBAL AUSTRALIAN

1)Prima repriza - total puncte gazde (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

Peste -numarul total de puncte inscris de gazde in prima repriza este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in prima repriza atribuit gazdelor

2)Prima repriza - total oaspeti (multi) - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este sub granita de ‘n’ puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

Peste -numarul total de puncte inscris de oaspeti in prima repriza este peste granita de ‘n’ puncte din oferta in prima repriza atribuit oaspetilor

3) Prima repriza - total puncte (interval,multi) - se poate paria pe urmatoarele variante:

<72 - in prima repriza se vor inscrie maxim 71 de puncte

72-80 - in prima repriza se vor inscrie minim 72 de puncte si maxim 80 de puncte

81-86 - in prima repriza se vor inscrie minim 81 de puncte si maxim 86 de puncte

87-93 - in prima repriza se vor inscrie minim 87 de puncte si maxim 93 de puncte

94-100 - in prima repriza se vor inscrie minim 94 de puncte si maxim 100 de puncte

101-109 - in prima repriza se vor inscrie minim 101 de puncte si maxim 109 de puncte

>109 - in prima repriza se vor inscrie minim 110 puncte

4) Sfertul 1 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 1; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 1

X – rezultat de egalitate in sfertul 1

2 – castiga echipa oaspete sfertul 1

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

1 – castiga echipa gazda sfertul 2

X – rezultat de egalitate in sfertul 2

2 – castiga echipa oaspete sfertul 2

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

1 – castiga echipa gazda sfertul 3

X – rezultat de egalitate in sfertul 3

2 – castiga echipa oaspete sfertul 3

7) Sfertul 4 – castigator - acest tip de pariu cuprinde rezultate simple in sfertul 4; se poate miza pe 3 variante:

1 – castiga echipa gazda sfertul 4

X – rezultat de egalitate in sfertul 4

2 – castiga echipa oaspete sfertul 4

8) Handicap Puncte - Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului

2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

9)Prima repriza - Handicap Puncte Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al reprizei 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 - gazdele castiga dupa aplicarea handicapului
- 2 - oaspetii castiga dupa aplicarea handicapului

10) Sfertul 1 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 1, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 1 dupa aplicarea handicapului

11) Sfertul 2 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 2, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 2 dupa aplicarea handicapului

12) Sfertul 3 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 3, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 3 dupa aplicarea handicapului

13) Sfertul 4 - Handicap Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Deciderea pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al sfertului 4, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare "n" definit de Organizator:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului
- 2 – Echipa gazda nu castiga sfertul 4 dupa aplicarea handicapului

14) Sansa Dubla - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble inregistrate in timpul regulamentar; se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1X**- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in timpul regulamentar
- 12** – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la egalitate

15) Sansa Dubla sfertul n - acest tip de pariu cuprinde rezultate duble inregistrate in sfertul n ; se poate miza pe urmatoarele variante:

- 1X**- castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in sfertul n
- X2** – rezultat de egalitate sau castiga echipa oaspete in sfertul n
- 12** – castiga gazdele sau oaspetii, meciul nu se termina la sfertul n!

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

16) La egal cota 1(timp regulamentar) – se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga in timpul regulamentar ,in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga in timpul regulamentar , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

17) Prima repriza - La egal cota 1- se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga prima repriza, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

18) Sfertul 1 - la egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 1, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

19) Sfertul 2 - la egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

20) Sfertul 3 - la egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 3, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

21) Sfertul 4 - la egal cota 1 - se poate miza pe 2 variante:

- 1 – Echipa gazda castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1
- 2 – Echipa oaspete castiga sfertul 4, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

22) Prima repriza – trebuie indicat rezultatul final al primei reprize, se ofera 3 variante:

- 1 – gazdele conduc la pauza
- X – rezultat de egalitate la pauza
- 2 – oaspetii conduc la pauza

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

- 1X - gazdele castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
- X2 - oaspetii castiga sau rezultat de egalitate in prima repriza
- 12 - gazdele castiga sau oaspetii castiga in prima repriza

24) Prima Repriza - Total PUNCTE - pentru pariurile live se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte este sub granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

Peste -numarul total de puncte este peste granita de "n" puncte din oferta in prima repriza

25) Prima Repriza - Cine Castiga Restul Primei Reprize? Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima repriza, variante:

- 1 – gazdele castiga restul primei reprize
- X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas din prima repriza
- 2 – oaspetii castiga restul primei reprize

26) Prima repriza - Margini Castigatoare - in general se poate miza pe urmatoarele variante:

- X - Prima repriza se termina egal.
- HT >15 - Gazdele castiga repriza la o diferenta cuprinsa in intervalul 16-15 puncte
- HT 8-15 - Gazdele castiga repriza la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-15 puncte
- HT 1 - 7 - Gazdele castiga repriza la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
- AT 1 - 7 - Oaspetii castiga repriza la o diferenta cuprinsa in intervalul 1-7 puncte
- AT 8-15 - Oaspetii castiga repriza la o diferenta cuprinsa in intervalul 8-15 puncte
- AT >15 - Oaspetii castiga repriza la o diferenta cuprinsa in intervalul 16-15 puncte

Precizare: Organizatorul poate cota diferite intervale, granite decat cele prezentate mai sus! Organizatoarul numeste gazdele = HT(HomeTeam) si oaspetii = AT(AwayTeam)!

27) Meci + total puncte Se poate miza pe urmatoarele variante :

Gazde si sub - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" puncte si gazdele castiga meciul **Egal si sub** - In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" puncte si meciul se termina la egalitate
Oaspeti si sub -In timpul regulamentar de joc se marcheaza sub "n" puncte si oaspetii castiga meciul **Gazde si peste** -In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" puncte si gazdele castiga meciul
Egal si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" puncte si meciul se termina la egalitate
Oaspeti si peste - In timpul regulamentar de joc se marcheaza peste "n" puncte si oaspetii castiga meciul
Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea "n"-ului

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

Impar – totalul punctelor din meci este impar

Par - totalul punctelor din meci este par

29) Prima repriza - Impar/Par puncte :se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din repriza 1 este impar

Par - totalul punctelor din repriza 1 este par

30)Sfertul 1 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 1 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 1 este par

31)Sfertul 2 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 2 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 2 este par

32)Sfertul 3 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 3 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 3 este par

33)Sfertul 4 – Impar/Par puncte: se poate miza pe 2 variante

Impar – totalul punctelor din sfertul 4 este impar

Par - totalul punctelor din sfertul 4 este par

34) Oaspeti - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

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

35) Oaspeti - Total Puncte in sfertul n - Pentru pariurile live, pentru sfertul n se iau in considerare toate punctele in scrise de oaspeti, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

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

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

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

36) Sfertul 1 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 1, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.– Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 1 comparativ cu numarul "n" de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare "n" definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 1 este sub granita de "n" puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 1 este peste granita de "n" puncte din oferta

37) Sfertul 2 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 2, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 2 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 2 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 2 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

38) Sfertul 3 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 3, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului.– Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 3 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub - numarul total de puncte din sfertul 3 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste - numarul total de puncte din sfertul 3 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

39) Sfertul 4 - total puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele din sfertul 4, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. – Este tipul de pariu prin care se indica daca se inscriu mai multe sau mai putine puncte in sfertul 4 comparativ cu numarul ‘n’ de puncte definit de Organizator! Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

Sub -numarul total de puncte din sfertul 4 este sub granita de ‘n’ puncte din oferta

Peste -numarul total de puncte din sfertul 4 este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

40) Gazde - Total Puncte - Pentru pariurile live, se iau in considerare toate punctele, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

Peste -numarul total de puncte in scris de gazde este peste granita de ‘n’ puncte din oferta

41) Gazde- Total Puncte in sfertul n - Pentru pariurile live, pentru sfertul n se iau in considerare toate punctele in scrise de gazde, indiferent daca au fost marcate inainte sau dupa plasarea pariului. Exista cate 2 variante de pariere pentru fiecare ‘n’ definit de organizator:

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

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

42) Total puncte(interval, multi) – se poate miza pe urmatoarele variante :

<145 - in meci se inscriu maxim 144 puncte

145-161 - in meci se inscriu minim 145 puncte si maxim 161

162-173 - in meci se inscriu minim 162 puncte si maxim 173

174-186 - in meci se inscriu minim 174 puncte si maxim 186

187-200 - in meci se inscriu minim 187 puncte si maxim 200

201-218 - in meci se inscriu minim 201 puncte si maxim 218

>218 - in meci se inscriu minim 218 puncte

43) Total puncte(interval, multi) pentru sfertul n - se poate miza pe urmatoarele variante :

<36 - in sferul n se inscriu maxim 35 puncte

36-40 - in meci se inscriu minim 36 puncte si maxim 40

41-43 - in meci se inscriu minim 41 puncte si maxim 43

44-46 - in meci se inscriu minim 44 puncte si maxim 46

47-50 - in meci se inscriu minim 47 puncte si maxim 50

51-54 - in meci se inscriu minim 51 puncte si maxim 54

>54 - in meci se inscriu minim 55 puncte

44) Cine castiga restul meciului - Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas, variante:

1 – gazdele castiga restul meciului in timpul regulamentar

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – oaspetii castiga restul meciului in timpul regulamentar

45) Sfertul 1 - Cine Castiga Restul Sfertului 1 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 1, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 1

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 1

2 – oaspetii castiga restul sfertului 1

46) Sfertul 2 - Cine Castiga Restul Sfertului 2 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 2, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 2

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 2

2 – oaspetii castiga restul sfertului 2

47) Sfertul 3 - Cine Castiga Restul Sfertului 3 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 3, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 3

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 3

2 – oaspetii castiga restul sfertului 3

48) Sfertul 4 - Cine Castiga Restul Sfertului 4 Se poate miza pe echipa care va inscrie mai multe puncte in timpul ramas din prima sfertul 4, variante:

1 – gazdele castiga restul sfertului 4

X - rezultat de egalitate pentru timpul ramas sfertul 4

2 – oaspetii castiga restul sfertului 4

49) Margini castigatoare – se poate miza pe urmatoarele variante:

HT >31 - gazdele castiga meciul cu minim 32 de puncte diferenta

HT 15-31 - gazdele castiga meciul cu minim 15 puncte si cu maxim 31 de puncte diferenta

HT 1-14 - gazdele castiga meciul cu minim 1 punct si cu maxim 14 puncte diferenta

Egal - meciul se termina la egalitate

AT 1-14 - oaspetii castiga meciul cu minim 1 punct si cu maxim 14 puncte diferenta

AT 15-31 - oaspetii castiga meciul cu minim 15 puncte si cu maxim 31 de puncte diferenta

AT >31 - oaspetii castiga meciul cu minim 32 de puncte diferenta

50) Margini castigatoare pentru sfertul n - se poate miza pe urmatoarele variante:

HT > 8 gazdele castiga sfertul n cu minim 9 de puncte diferenta

HT 4-8 gazdele castiga sfertul n cu minim 4 puncte si cu maxim 8 de puncte diferenta

HT 1-3 gazdele castiga sfertul n cu minim 1 punct si cu maxim 3 puncte diferenta

Draw sfertul n se termina egal

AT 1- 3 oaspetii castiga sfertul n cu minim 1 punct si cu maxim 3 puncte diferenta

AT 4-8 oaspetii castiga meciul cu minim 4 puncte si cu maxim 8 de puncte diferenta

AT >8 oaspetii castiga sfertul n cu minim 9 de puncte diferenta

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

BOWLS

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

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

1)Castigator meci - se poate miza pe 2 variante:

1 – castiga jucatorul 1

2– castiga jucatorul 2

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

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

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

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului.

3)Handicap Seturi- decidera pariurilor se face la cotele afisate, in functie de scorul real al meciului, ajustat cu handicapul. Se ofera 2 variante pentru fiecare ‘n’ definit de Organizator:

1 - Jucatorul 1 castiga dupa aplicarea handicapului

2 - Jucatorul 2 castiga dupa aplicarea handicapului

Precizare: Organizatorul va anunta in oferta de pariere valoarea ‘n’-ului

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

Nota: Organizatorul ofera cote pentru anumite scoruri corecte disponibile in oferta pentru pariere;

5)Setul 2 : castigator – se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – jucatorul 1 castiga setul 2

X – setul 2 se termina egal

2 – jucatorul 2 castiga setul 2

6)Setul 2 – la egal cota 1 - se poate miza pe urmatoarele variante:

1 – Echipa gazda castiga setul 2, in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

2 – Echipa oaspete castiga setul 2 , in cazul in care rezultatul este egal se ofera cota 1

CRICKET

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

1- castiga echipa gazda inclusiv dupa Super Over

2 - castiga echipa oaspete inclusiv dupa Super Over

Articolul 2

In conformitate cu legislatia in materia jocurilor de noroc, persoanele sub 18 ani și salariații Organizatorului nu au dreptul sa participe la joc. Pentru aceasta, Organizatorul își rezerva dreptul de a solicita potențialului client actul de identitate.Orice pariuri efectuate/ acceptate cu incalcarea legislatiei sunt considerate nule și au drept consecința juridica neplata eventualelor câștiguri aferente unor astfel de pariuri. Jucatorul, prin plasarea pariului recunoaste ca a luat cunostinta de prevederile regulamentului de joc si il accepta. In caz de solutionare a litigiilor potentiale care rezulta din plasarea pariurilor, nu este luat in considerare faptul ca jucatorul nu este constient de furnizarea acestui regulament de joc sau l-a interpretat gresit.

Articolul 3

Procentul de castiguri din totalul incasarilor brute va fi de minimum 60%, calculat pentru perioada de valabilitate a autorizatiei. In cazul realizarii unui procent inferior, organizatorul se obliga a acoperi diferenta sub forma unor premii, actiune desfasurata la sfarsitul fiecarui an calendaristic si anuntata in prealabil. Plata pariurilor se efectueaza pe teritoriul Romaniei in punctele de lucru ale organizatorului; fiecare castig se poate plati doar o data. Veniturile din jocuri de noroc, se impun, prin retinerea la sursa, conform pragurilor din tabelul de mai jos, aplicate asupra tuturor sumelor incasate de un participant de la un organizator de jocuri de noroc:

Transe de venit brut -lei-	Impozit -lei
Pana la 10.000, inclusiv	3%
Peste 10.000 – 66.750, inclusiv	300 + 20% pentru ceea ce depaseste suma de 10.000 lei
Peste 66.750	11.650 + 40% pentru ceea ce depaseste suma de 66.750 lei

CAPITOLUL III - NOTIUNI DE BAZA

Articolul 1

Organizatorul va primi pariuri pentru urmatoarele Evenimente: fotbal, baschet, handbal, volei, volei pe plaja, fotbal pe plaja, fotbal in sala, tenis de masa, cricket, MMA, hochei, tenis, baseball, fotbal american, snooker, darts, Formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, curse de ogari, curse de cai, ciclism, rugby, sporturile de iarna, curse de automobile și de motociclete. Organizatorul poate oferi si alte Evenimente care nu sunt enumerate mai sus și care vor fi explicate si guvernate, de asemenea, de Regulile Generale.

Articolul 2

Organizatorul primeste pariuri pentru evenimentele publicate in lista de pariuri. Fiecare eveniment de pe lista de pariuri are un raport fix (denumit "Cota"), pe care il stabileste organizatorul. Cota fiecarui Eveniment va fi determinata de catre Organizator la discreția sa, luand in considerare informațiile de ultima ora cu privire la acesta. Cotele evenimentelor pot fluctua in timp, pana la ora de incepere a evenimentului inasa cota acceptata de client si inscrisa pe bilet ramane valabila indiferent de modificarile ulterioare. Suma caștigatoare a unui Bilet va fi calculata prin Inmulțirea Cotei aplicabile la momentul acceptarii pariului cu suma platita ca Miza. In cazul greselilor aparute la tiparirea ofertei sau la **modificarile ulterioare**, organizatorul ia in considerare datele inscrise in sistemul electronic centralizat.

(a) In cazul In care, atunci cand se emite un bilet, apare o eroare tehnica grava care face ca respectivul conținut al biletului sa nu corespunda cerințelor regulamentului de joc și/ sau este contrar practicilor stabilite și/ sau cotele de pe bilet sunt incomparabil mai mari decat media curenta, operatorul poate declara acest bilet ca fiind invalid. In acest caz, biletul este declarat invalid și jucatorului i se inapoiaza miza.

(b) In cazul in care sunt periclitata interesele operatorului sau regularitatea evenimentelor de pariere, organizatorul are dreptul de a limita acceptarea pariurilor sau de a le Intrerupe.

(c) In cazul greselilor aparute in tiparirea listelor, biletelor de pariere sau greselilor evidente aparute prin introducerea incorecta a datelor in calculator, organizatorul are dreptul sa anuleze aceste pariuri sau sa accepte plata pariurilor, conform cotelor corecte existente pe piata, chiar daca greseala a fost identificata dupa terminarea evenimentelor sau partilor de eveniment.

(d) Pentru orice alte situatii neprevazute in prezentul regulament, ce pot duce la neasigurarea sanselor egale la castig a participantilor, va prevala decizia managementului societatii cu privire la validarea sau invalidarea evenimentului/evenimentelor si/sau a pariurilor efectuate in legatura cu acestea"

Articolul 3

Zilnic organizatorul anunța public lista (oferta) de pariuri. Lista de pariuri este sumarul tuturor evenimentelor si conține cel puțin urmatoarele date:

a) data și ora pana la care se poate efectua pariul

b) numarul și categoria evenimentului

c) valoarea cotei pentru fiecare categorie de eveniment

d) dupa derularea evenimentelor si omologarea rezultatelor lista de pariuri va contine și rezultatele finale ale evenimentelor.

Datele de pe lista de pariuri au caracter informativ, organizatorul in cazul unor greseli sau schimbari de pe lista va lua in considerare datele din momentul realizarii pariului.

Firma organizatoare decide momentul in care incepe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar si incetarea efectuării de pariuri pe evenimentul respectiv. Aceste informatii vor fi afisate in terminalul de pariuri; pe panourile din punctele de pariere sau anuntate pe internet sau alte surse media.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu accepta pariuri identice sau de a refuza sau limita orice pariu pe care un client doreste sa il plaseze. Nici un pariu nu este valabil pana cand clientul nu primeste biletul.

Pentru anumite competitii sau/si evenimente Organizatorul poate impune anumite restrictii care sunt anuntate in oferta(exemple: Pentru un bilet care continue evenimente din Hochei Polonia miza maxima acceptata pe bilet este de 500 ron;pe un bilet nu pot exista 2 meciuri din fotbal Cehia 2,biletul accepta maxim 1 meci din aceasta competitie;pe un bilet care contine un meci din Baschet Finlanda trebuie sa existe minim 3 evenimente,meciurile din Baschet Finlada nu se pot paria solo, etc).Toate restrictiile sunt anuntate de Organizator in oferta!

Daca jucatorul are neclaritati cu privire la anumite evenimente din oferta (denumiri asemanatoare, abrevieri, etc.), el este obligat sa ceara informatii despre evenimentele respective inainte sa efectueze pariul. Reclamatii ulterioare nu se mai iau in considerare.

Numarul de pariuri Incheiate de catre un parior nu este limitat.

Articolul 4

Biletul – pariul pe evenimente sportive

Este un document cu privire la pariul plasat care contine urmatoarele informatii:

- Numele operatorului
- Adresa, data si ora plasarii pariului
- Numarul si numele evenimentului pariat
- Rezultatul presupus
- Cota
- Total cota
- Valoarea pariului
- Creditul (suma valorilor pariate si a taxei de administrare)
- Taxa de administrare
- Castigul potential
- Numarul biletului
- Numarul de identificare a biletului / PIN
- Valoarea premiului
- Castigul / valoarea premiului+castigul potential

Articolul 5

Pariurile sunt acceptate de server-ul central imediat dupa ce au fost plasate. Conexiunea cu server-ul central este asigurata printr-o legatura VPN iar biletele sunt verificate de personalul responsabil. Procedura de plasare a biletelor este urmatoarea:

- a.** Jucatorul alege din oferta unul sau mai multe evenimente pe care vrea sa parieze si le marcheaza, evenimentele pot face parte din categorii de evenimente diferite
- b.** Dupa verificarea alegerii facute jucatorul poate introduce bani in terminal pentru a avea credit.
- c.** In functie de credit jucatorul poate crea unul sau mai multe bilete, numarul maxim de bilete este determinat de suma pariului minim. Creditul neutilizat de pe terminale poate fi returnat jucatorului in cazul in care acesta nu doreste sa plaseze un alt pariu.
- d.** Dupa confirmarea pariului jucatorul isi primeste biletul.
- e.** Biletul este procesat imediat in sediul central si verificat de personalul responsabil.

Jucatorul isi verifica informatiile de pe bilet iar in cazul unor erori acesta poate solicita anulara biletului. Anulara unui bilet se poate face in termen de 10 minute dupa plasarea pariului, cu conditia ca nici unul din

evenimentele de pe bilet sa nu fi inceput. Anularea biletului se poate face direct de catre jucator la terminalul la care a fost creat biletul, prin returnarea creditului (in terminal) sau prin intermediul unui casier, angajat al organizatorului. Biletele care contin pariuri pe evenimente live nu pot fi anulate.

Articolul 6

Pentru fiecare categorie de evenimente sunt posibile pariuri: - Pentru castigatorul evenimentului victorie acasa 1, rezultat egal x, victorie in deplasare 2, sau combinarea rezultatelor previzionate 1x, x2, 12, castigatorul evenimentului cu handicap, pentru victoria unui sportiv ,prezicerea in ordine a primilor trei castigatori, pentru clasament, pentru calificarea jucatorului sau a echipei in cadrul campionatului, pentru primul punct marcat in timpul evenimentului. Organizatorul stabileste termenul pana cand pot fi acceptate pariurile; organizatorul poate folosi si prescurtari pentru indicarea numelor participantilor competitiei pe tichet.

Pentru biletele de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment jucatorul are dreptul la obtinerea castigului daca a indicat corect rezultatul tuturor evenimentelor de pe bilet. Pentru biletele tip sistem (combinat) jucatorul are dreptul la obtinerea castigului daca a indicat corect cel putin un numar de evenimente conform sistemului ales si in scris pe bilet. Orice incercare de modificare a biletului de pariu, de catre parior este interzisa. Aceasta fapta va cauza anularea dreptului la castig si suma platita pentru bilet va trece in favoarea organizatorului.

Articolul 7

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment este de 1 RON iar suma maxima este de 5000 RON.

In cazul biletelor tip sistem (combinat) suma minima de plata este de 2 RON, miza minima pe combinatie fiind de 0,1 RON iar suma maxima 5000 RON.

Castigul potential maxim pentru un bilet de tip cumulat sau pariu pe un singur eveniment este de 50000 RON. In cazul biletelor tip sistem (combinat) castigul potential maxim este de 100000 RON.

Taxa de Administrare: daca se introduce in terminalul de pariuri suma de 10.5 RON, 10 RON reprezinta creditul iar 0.5 RON (5%) reprezinta taxa de administrare. Castigul potential este calculate in functie de credit, adica 10 RON. Pentru fiecare pariu acceptat, organizatorul poate percepe intre 0 si 5% din miza, taxa de administrare. Aceasta taxa nu va fi considerata ca facand parte din Miza, dar Impreuna cu Miza constituie taxa de participare la joc. Atunci cand castigul potential al unui bilet depaseste castigul maxim pariul nu este acceptat.

Organizatorul poate acorda un premiu jucatorilor, prin care castigul este marit procentual, in cazul in care jucatorul alege sa parieze un anumit numar sau combinatie de evenimente.

Conditii in care se ofera premiul se aduce la cunostinta clientilor prin afisarea pe site-ul companiei.

Pariuri speciale

Toate situatiile descrise mai jos sunt valabile si aplicabile tuturor jucatorilor, participanti la jocurile de noroc oferite de societatea organizatoare.

a) Extra 200

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

Pentru a primi acest castig biletul trebuie sa contina minim 8 evenimente cu cote mai mici de 10

In cazul biletelor combinate castigul se calculeaza si se acorda pentru fiecare combinatie in parte.

In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

b) Pariu Sansa

In cazul in care pe un bilet simplu se gasesc minim 11 evenimente si maxim 19 și jucatorul pierde doar pe un singur eveniment atunci clientul va primi 10% din câștigul eventual Impărțit la cota evenimentului pierdut. Pentru a primi acest castig, pe bilet trebuie sa existe doar cote de evenimente mai mari sau egale decat 1,3.

In cazul in care unul sau mai multe evenimente de pe tichet primesc, din motivele enumerate in regulamentul cota 1, regula de mai sus se va pastra doar daca exista pe bilet 10 evenimente castigatoare cu cota peste 1,3.

In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Extra 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

Daca pe bilet exista un eveniment pronosticat incorect si biletul este eligibil pentru PARIU SANSA, noul castig se calculeaza fara grila de bonusare(PREMIU BAUM)!

c) Premiu BAUM

- in cazul in care biletul este castigator pe baza cotei totale si a pariului, jucatorul poate primi urmatoarele premii:

Premiul este determinat automat din totalul cotei si suma pariata, fara taxa de administrare, in functie de urmatoarele:

- I. - daca jucatorul are totalul cotei intre 50 si 300 primeste un premiu de 5 % din castigul potential
- II. - daca jucatorul are totalul cotei intre 300 si 1000 primeste un premiu de 10 % din castigul potential
- III. - daca jucatorul are totalul cotei intre 1000 si 5000 primeste un premiu de 15 % din castigul potential
- IV. - daca jucatorul are totalul cotei intre 5000 si 10000 primeste un premiu de 30 % din castigul potential
- V. - daca jucatorul are totalul cotei peste 10000 - 99999 primeste un premiu de 50 % din castigul potential

Biletele de tip sistem nu se incadreaza la acest bonus.

d) Baum Mega Plus

Este un bonus acordat zilnic anumitor evenimente selectate de organizator ale caror cote vor fi marite pentru pariurile pe rezultat final. Pe biletele care contin pariuri din aceasta selectie, trebuie sa pariezi cel putin 8 evenimente, adica un meci din oferta Baum Mega Plus si cel putin alte 7 meciuri din oferta standard. Cota minima/eveniment pentru meciurile din oferta standard trebuie sa fie minima 1.10!

e) Baum Plus

Este un bonus acordat zilnic anumitor evenimente selectate de organizator ale caror cote vor fi marite atat pentru pariurile pe rezultat final cat si pentru sansa dubla. Pe biletele care contin pariuri din aceasta selectie, trebuie sa pariezi cel putin 5 evenimente, adica un meci din oferta Baum Plus si cel putin alte 4 meciuri din oferta standard.

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

CAPITOLUL IV PROCEDURA DE PARIERE

Articolul 1

Procedura de pariere cuprinde:

- Efectuarea biletelor: de catre jucator se face prin indicarea evenimentelor, tipului de pariu si a depunerii (mizei totale). Efectuarea se poate face in urmatoarele moduri:

Direct de catre jucator prin utilizarea unui terminal de pariere al organizatorului. Jucatorul, prin intermediul ecranului sensibil la atingere (touch-screen) al terminalului de pariere introduce in sistemul electronic centralizat al organizatorului evenimentele si tipul de pariu. Depunerea se realizeaza prin intermediul acceptorului de bancnote cu care este dotat terminalul. Sistemul electronic verifica datele conform cu lista de pariuri si regulamentul de joc. In caz de neconformitate biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate biletul este validat si inregistrat in sistemul electronic. Biletul este tiparit pe imprimanta cu care este dotat terminalul si este luat de catre jucator.

Efectuarea biletului se mai poate face prin intermediul unui casier, angajat al organizatorului. Acesta introduce in sistemul electronic centralizat al organizatorului evenimentele, tipul de pariu si miza solicitata de jucator. Sistemul electronic verifica datele conform cu lista de pariuri si regulamentul de joc. In caz de neconformitate biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate biletul este achitat de jucator apoi este validat si inregistrat in sistemul electronic. Sistemul electronic tipareste biletul respectiv la imprimanta locala. Biletul este inmanat jucatorului.

-Omologarea castigurilor

Dupa anuntarea oficiala a rezultatului evenimentelor, conform regulilor precizate in regulamentul de joc aprobat pentru fiecare categorie de eveniment, angajati ai organizatorului introduc rezultatele in lista de pariuri. Daca este cazul, in situatiile particulare de exceptie prevazute in regulamentul de joc aprobat, respectivele evenimente primesc cota 1.00. Pentru cursele de caini, cursele de cai si cursele moto preinregistrate listele de pariuri sunt create si procesate in mod automat de catre sistemul electronic; orice interventie a unui operator uman asupra acestor liste de pariuri este imposibila.

Pe baza rezultatelor din lista de pariuri sistemul electronic centralizat omologheaza in mod automat biletele castigatoare si valoarea castigurilor.

-Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare; biletele efectuate direct prin intermediul unui terminal de pariere sunt verificate pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al terminalului. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in regulamentul de joc aprobat biletul este castigator si valid iar sistemul electronic centralizat indica castigul jucatorului. Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform regulamentul de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente de pe bilet au primit cota 1.00. Castigul la biletele combinate depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator este inscris ca platit in sistemul electronic. Terminalul tipareste o dovada de plata specificand castigul realizat. Casierul retine si arhiveaza dovada de plata si inmaneaza castigul jucatorului. Pentru biletele efectuate prin intermediul unui casier angajat al organizatorului. Biletul prezentat de jucator este verificat de operator: biletul trebuie sa fie intact iar datele inscrise sa nu prezinte modificari sau alterari. Operatorul verifica apoi biletul in sistemul electronic centralizat al organizatorului pe baza numarului unic de inregistrare. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic care indica castigul jucatorului, angajatul organizatorului retine si biletul si inmaneaza castigul jucatorului. Organizatorul arhiveaza biletele intr-un sistem electronic centralizat aflat la sediul societatii.

CAPITOLUL V- PARIURI GENERALE

Articolul 1

Tipuri de pariuri pe evenimente sportive – pariuri live

1. Pariul pe un singur eveniment.

Sunt posibile următoarele pariuri:

- a. Pariu pe un singur eveniment cu 3 rezultate posibile (1, X, 2) și pariuri dublu 1X, 2X.
- b. Pariu pe un singur eveniment cu 2 rezultate posibile (1,2).
- c. Pariu pe castigator sau locul/pozitia într-un clasament.
- d. Pariu pe rezultatul final.
- e. Pariu pe rezultat partial sau pariuri pe evolutia evenimentului.
- f. Pariu pe scorul unui eveniment.
- g. Pariu pe numarul de goluri într-un meci/repriza.
- h. Pariu pe castigul unei echipe prin determinarea numarului de goluri, seturi, a timpului etc.
- i. Alte tipuri de pariuri in functie de oferta.
- j. Este posibila combinarea pariurilor pe evenimente sportive cu pariurile live.

2. Pariul cumulat

Pariul cumulat reprezinta pariuri care permit pariarea mai multor evenimente pe un singur bilet. Cota totala este produsul cotelor de la fiecare pariuri de pe bilet. Jucatorul castiga daca a presupus rezultatele corecte pentru toate pariurile de pe bilet si daca respecta prezentul regulament de joc. Pariurile invalide, respectiv evenimentele anulate sunt inmultite cu 1, la fel si in cazul evenimentelor care se termina mai repede (din cauza vremii, insultarea arbitrilor etc.), cu exceptia oricarei situatii care ar putea aparea in conformitate cu normele unui sport anume.

Nu este acceptata plasarea pariurilor care sunt identice sau solidare intre ele pe un bilet. De exemplu castigul unei echipe de fotbal si castigul aceleiasi echipe de fotbal într-un pariuri special handicap 0:1 (ex: AC Milan: Ascoli 1 pe castigator si AC Milan: Ascoli 1 într-u pariuri special handicap 0:1).

3. Pariul Sistem

Pariul sistem implica selectarea din oferta a mai multor evenimente (minim 2, maxim 20) pentru care se opteaza pentru o anumita condiție de minim în indicarea pronosticurilor corecte. Numarul de variante se determina matematic dupa formula combinarilor de 'n' luate câte 'k'.

Pariul Sistem cu Grupuri – într-o combinatie se pot grupa mai multe evenimente; pentru ca acea combinatie sa fie castigatoare toate evenimentele din combinatie trebuie sa fie castigatoare! Pe un bilet Sistem cu Grupuri pot exista maxim 40 de evenimente si maxim 20 de grupuri!

In cazul biletelor combinate miza minima pe Bilet este 2 Lei in care este inclusa si taxa de administrare de 5%. Câștigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 100.000 LEI.

Pentru ca un tichet sa fie validat castigator, trebuie sa contina cel puțin un numar de evenimente indicate corect, conform sistemului ales si tiparit pe tichet!

Castigul se calculeaza astfel: Se calculeaza castigul pentru fiecare combinatie castigatoare prin inmultirea cotelor evenimentelor din combinatie cu miza pe combinatie. Castigul este egal cu suma tuturor valorilor combinatiilor castigatoare.

Miza pe combinatie este egala cu miza totala impartita la numarul de combinatii!

Pariul sistem cu fixe presupune selectarea pe lânga evenimentele din combinații (pentru care se respecta condiția de minim) a unui numar de evenimente (între 1 și 30) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact.

CAPITOLUL VI - PARIURI PE CURSE DE CAINI

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri în regimul „curse cu câini”. Este vorba doar de simularea unei competiții în care jucătorul are posibilitatea să devină învingător prin plasarea câinilor respectând condițiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care câștigul este condiționat de ghicirea clasării câinilor sau a unor câini în cursă. Mai întâi sistemul prezintă jucătorilor potențiali un tabel cu cursurile pentru următoarea cursă. Pe ecranul terminalului se prezintă informațiile privind cursuri alese aleatoriu pentru următoarea cursă. Generarea de cifre aleatorii este realizată printr-un generator matematic de cifre aleatorii introduse în sistemul WINDOWS și amplasat în partea centrală a sistemului.

În acest moment jucătorul are posibilitatea să aleagă pariul. Plasarea este posibilă pe câștig sau pe ordinea de sosire a câinilor, conform condițiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de câini

Castigator – participantul selectat trebuie să câștige cursa

Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.

Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1,2 sau 3.

DUO - participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine

TRIO: - participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

PRIMII 2 – participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 2 locuri în ordine exactă cum s-a ales și tipărit selecția pariurilor pe bilet

PRIMII 3- participanții selectați trebuie să termine cursa pe primele 3 locuri în ordine, exact cum s-a ales și tipărit selecția pariurilor pe bilet

2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie să termine cursa exact pe locul 2

3) **Castigator/DUO** - pentru ca pariul să fie câștigător, participantul ales trebuie să termine cursa pe locul 1 sau 2!

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

Dacă participantul ales termină cursa pe locul 2 câștigul este calculat astfel : $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$.

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. După fiecare cursă se afișează tabelul cu ordinea sosirii câinilor din ultima rundă a cursei și rezultatele celor catorva curse anterioare. Validarea câștigurilor se face imediat după terminarea cursei, plata se face în baza prezentării tichetului nedeteriorat, fără modificări și confirmarea câștigului de către jucător la sucursala unde s-a făcut pariul. Jucătorul obține confirmarea câștigului după stabilirea codului PIN de personalul de deservire, în cazul curselor de câini personalul de deservire eliberează confirmarea câștigului după confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componentă a biletului. Perioada în care se poate solicita plata câștigului este de 30 zile. Evidența tranzacțiilor de caserie și a situației tichetelor se află în baza de date aflată în partea centrală a sistemului.

Suma minimă de plată pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maximă de plată pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Câștigul se determină prin înmulțirea cotei totale cu miza; câștigul se primește doar dacă pariurile au fost presupuse corecte și dacă se respectă dispozițiile prezentului regulament de joc.

Premiu pentru curse virtuale globale:

Programul software utilizat de organizator va acorda, în mod aleatoriu, pe biletele câștigătoare la cursele de câini, cai și moto **Premiu pentru curse** la nivel național în baza selecției realizate de programul software.

Premiu pentru curse virtuale locale

Programul software utilizat de organizator va acorda, în mod aleatoriu, pe biletele câștigătoare la cursele de câini, cai și moto, pe fiecare terminal în parte **Premiu pentru curse la nivel local** în baza selecției realizate de programul software.

CAPITOLUL VII - PARIURI PE CURSE DE CAI

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul „curse cu cai”. Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea cailor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea cailor sau a unor cai in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata printr-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului.

In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a cailor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de cai

Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa

Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.

Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1,2 sau 3

DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine

TRIO- participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet.

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

2)**Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2

3)**Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator ,participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2!

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

Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel : $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$
Confirmarea pariului este tichetul eliberat. După fiecare cursă se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii cailor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare .Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei , plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor de cai personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

Capitolul VIII PARIURI PE CURSE MOTO

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul „curse cu motociclete”. Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea motocicletelor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarii motocicletelor sau a unor motociclete in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata printr-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului.

In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a motocicletelor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele de motociclete

Castigator – participantul selectat trebuie sa castige cursa

Locul 1-2- participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.

Locul 1-3- participantul ales va termina cursa pe locul 1,2 sau 3.

DUO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine

TRIO - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

PRIMII 2 – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

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

2)**Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2

3)**Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator ,participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2!

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

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

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. După fiecare cursă se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii motocicletelor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare. Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei , plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor moto personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON , iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON . Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL IX - PARIURI PE CURSE NASCAR

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul „curse nascar”.Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea participantilor respectand conditiile schemei de joc.Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea participantilor sau a unor participanti in cursa.Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa.Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatorii pentru urmatoarea cursa.Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului. In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a participantilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele nascar

- 1)**Castigator** – participantul selectat trebuie sa castige cursa
- 2)**Locul 2-** participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
- 3)**Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator ,participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2!
Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel : $(1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2})$
Daca participantul ales termina cursa pe locul 2 castigul este calculat astfel : $1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2}$
- 4)**Locul 1-2-** participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2.
- 5)**Locul 1-3-** participantul ales va termina cursa pe locul 1,2 sau 3.
- 6) **PRIMII 2** – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 7)**DUO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
- 8)**PRIMII 3** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine ,exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 9) **TRIO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

Confirmarea pariului este tichetul eliberat.După fiecare cursă se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii participantilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare .Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei , plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul.Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire,in cazul curselor nascar personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet.Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

În caz de întrerupere a energiei electrice, pierderi video sau alte tulburări, toate pariurile rămân valabile.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL X - PARIURI PE CURSE MOTOCROSS

Articolul 1

Principiul jocului

Jucatorii pot conecta terminalul de pariuri in regimul „curse motocross”. Este vorba doar de simularea unei competitii in care jucatorul are posibilitatea sa devina invingator prin plasarea participantilor respectand conditiile schemei de joc. Principiul jocului este pariul prin care castigul este conditionat de ghicirea clasarea participantilor sau a unor participanti in cursa. Mai intai sistemul prezinta jucatorilor potentiali un tabel cu cursurile pentru urmatoarea cursa. Pe ecranul terminalului se prezinta informatiile privind cursuri alese aleatoriu pentru urmatoarea cursa. Generarea de cifre aleatorii este realizata print-un generator matematic de cifre aleatorii introduse in sistemul WINDOWS si amplasat in partea centrala a sistemului. In acest moment jucatorul are posibilitatea sa aleaga pariul. Plasarea este posibila pe castig sau pe ordinea de sosire a participantilor, conform conditiilor a planului de joc.

Tipuri de pariuri pe cursele motocross

- 1) **Castigator** – participantul selectat trebuie sa castige cursa
- 2) **Locul 2** - participantul selectat trebuie sa termine cursa exact pe locul 2
- 3) **Castigator/DUO** - pentru ca pariul sa fie castigator ,participantul ales trebuie sa termine cursa pe locul 1 sau 2!
Daca participantul ales termina cursa pe locul 1 castigul este calculat astfel : $(1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 1}) + (1/2 \text{miza} * \text{cota pentru locul 2})$
- 4) **Locul 1-2-** participantul ales va termina cursa pe locul 1 sau 2
- 5) **Locul 1-3-** participantul ales va termina cursa pe locul 1,2 sau 3.
- 6) **PRIMII 2** – participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 7) **DUO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri indiferent de ordine
- 8) **PRIMII 3** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri in ordine ,exact cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet
- 9) **TRIO** - participantii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

Confirmarea pariului este tichetul eliberat. După fiecare cursă se afiseaza tabelul cu ordinea sosirii participantilor din ultima runda a cursei si rezultatele catorva curse anterioare .Validarea castigurilor se face imediat dupa terminarea cursei , plata se face in baza prezentarii tichetului nedeteriorat, fara modificari si confirmarea castigului de catre jucator la sucursala unde s-a facut pariul. Jucatorul obtine confirmarea castigului dupa stabilirea codului PIN de personalul de deservire, in cazul curselor motocross personalul de deservire elibereaza confirmarea castigului dupa confirmarea codului de bare de pe bilet. Codul de bare fiind parte componenta a biletului. Perioada in care se poate solicita plata castigului este de 30 zile. Evidenta tranzactiilor de caserie si a situatiei tichetelor se afla in baza de date aflata in partea centrala a sistemului.

În caz de întrerupere a energiei electrice, pierderi video sau alte tulburări, toate pariurile rămân valabile.

Suma minima de plata pentru efectuarea unui bilet simplu este de 1 RON, iar suma maxima de plata pentru efectuarea unui bilet este de 1000 RON. Castigul se determina prin multiplicarea cotei totale cu miza; castigul se primeste doar daca pariurile au fost presupuse corect si daca se respecta dispozitiile prezentului regulament de joc.

CAPITOLUL XI - PARIURI PE NUMERE EXTRASE LA LOTERII INTERNATIONALE

Articolul 1

Pariuri pe numere extrase la loteriile internationale este acel tip de pariu realizat de jucatori pe evenimente constand in extragerile pe numere organizate de loteriile internationale, cu exceptia extragerilor organizate de CN Loteria Romana. Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de organizator in toate punctele de lucru si nu presupune participarea efectiva a jucatorilor la loterii. Miza minima acceptata pe un Bilet simplu este de 0,96 Lei .

Castigul maxim acordat pentru un Bilet simplu este de 125.000 LEI.

Miza minima acceptata pe un Bilet combinat este de 0,96 Lei .

Castigul maxim acordat pentru un Bilet combinat este de 125.000 LEI.

Pe Biletele combinate exista posibilitatea de a juca simultan mai multe combinatii (1,2,3,4 din 15).

Articolul 2

Organizatorul stabileste prin oferta ora pana la care se poate paria. Daca tichetul a fost facut dupa ora reala de extragere, pariul este considerat nul si se calculeaza cursul 1.00. Organizatorul va lua in calcul rezultatele oficiale ale extragerilor comunicate pe site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Nu sunt considerate valabile numerele suplimentare. Daca intr-o zi o loterie va organiza doua sau mai multe extrageri, organizatorul va lua in calcul numai rezultatul oficial al primei extrageri. Exceptie face loteria "Win for Life" care organizeaza mai multe extrageri pe zi si la care se va lua in calcul rezultatul oficial al fiecarei extrageri in parte. Daca, indiferent de motiv, nu are loc extragerea si jucatorul nu anuleaza pariul efectuat inainte de momentul urmatoarei extrageri acesta ramane valabil pentru urmatoarea extragere de numere disponibila. Fiecare loterie are propriul sistem de extragere al numerelor. In cazul in care aceasta va modifica sistemul de extragere al numerelor si organizatorul a primit deja pariuri, el va considera aceste evenimente nule si va calcula cursul 1.00. Anularea unui bilet se poate face in termen de 10 minute dupa plasarea pariului, inainte de inceperea evenimentului pariat.

Capitolul XII - KENO

Jucătorul selectează numere conform jocului ales:

1. KenoSystem - 2 până la 10 numere; **2. KenoAll In** - 1 până la 6 numere; **3. KenoNo Draw** - 2 până la 10 numere. Extragerea are loc la fiecare 6 minute. Toate Terminalele au aceeași ofertă de extrageri. Oferta se blochează automat când începe timpul extragerii rundei respective și Pariurile pentru aceea extragere nu vor mai fi primite. Extragerea se face cu ajutorul unui generator de numere aleatorii din două urne. Întâi se extrag din prima urnă fără returnare 20 de numere câștigătoare din numerele de la 1 la 80, apoi din a doua se extrage așa numitul număr RISK din numerele 1,2,3,5 și 10.

1. Keno system

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

1.2 Jucătorul câștigă Jocul conform tabelului de Câștiguri și în cazul în care nu sunt extrase toate numerele alese de Jucător.

2. KenoAll In

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

2.2 Jucătorul câștigă Jocul conform tabelului de Câștiguri dacă sunt extrase toate numerele jucate de el.

3. KenoNo Draw

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

3.2 Jucătorul câștigă jocul conform tabelului de Câștiguri dacă nu este extrase niciunul din numerele jucate de Jucător. Dacă se extrage măcar un număr jucat de Jucător, Pariul este necâștigător.

Valoarea Câștigului dată de numărul RISK extras, de numărul numerelor jucate și ghicite și de valoarea Mizei ca produs al Mizei, factorului RISK și coeficientului de câștig indicat în tabelul de Câștiguri proportional cu numărul numerelor jucate și ghicite și în cazul jocului Keno No Draw a numerelor neextrase ghicite.

A. Valoarea Mizei:

a) Miza minimă este de 1 leu.

b) Miza minimă pentru combinație este de 0,02 lei.

Plata Câștigului se face de către operator. Castigul maxim este de 100000 lei.

B. Tabelul de Câștiguri:

	2 Numer e	3 Numer e	4 Numer e	5 Numer e	6 Numer e	7 Numer e	8 Numer e	9 Numer e	10 Numer e	ALL IN	Niciun numar
W	Cota	Cota	Cota	Cota	Cota	Cota	Cota	Cota	Cota	Cota	Cota
1	1.00									2.80	
2	5.00	2.00	1.10	1.10	1.10					11.50	1.20
3		30.00	5.00	2.00	2.00	1.10	1.10	1.10		50.00	1.70
4			80.00	80.00	2.50	3.00	2.00	2.00	2.00	225.00	2.30
5				150.00	4.00	8.00	6.00	3.00	4.00	1000.00	3.00
6					200.00	300.00	35.00	8.00	8.00	5000.00	4.20
7						2000.00	500.00	40.00	30.00		5.80
8							3500.00	750.00	200.00		7.70
9								5000.00	2000.00		11.00
10									7500.00		15.00

C. Pariuri speciale :

1. Suma numerelor extrase

- a) Mai mare – suma tuturor celor 20 de numere extrase este mai mare decât 810,5;
 - b) Mai mică – suma tuturor celor 20 de numere extrase este mai mică decât 810,5.
- Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 1,8.

2. Suma primelor 5 numere extrase

- a) Mai mare – suma tuturor celor 5 de numere extrase este mai mare decât 202,5;
 - b) Mai mică – suma tuturor celor 5 de numere extrase este mai mică decât 202,5.
- Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 1,8.

3. Primul număr mai mare/mai mic

- a) Mai mare – valoarea primului număr extras este mai mare decât 40,5;
 - b) Mai mică – valoarea primului număr extras este mai mică decât 40,5.
- Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 1,8.

4. Ultimul număr mai mare/mai mic

- a) Mai mare – valoarea ultimului număr extras este mai mare decât 40,5;
 - b) Mai mică – valoarea ultimului număr extras este mai mică decât 40,5.
- Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 1,8.

5. Primul număr par/impar

- a) Par – primul număr extras este par;
 - b) Impar – primul număr extras este impar.
- Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 1,8.

6. Ultimul număr par/impar

- a) Par – ultimul număr extras este par;
 - b) Impar – ultimul număr extras este impar.
- Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 1,8

7. Primul număr cu o singură cifră – primul număr va fi cu o singură cifră, deci mai mic decât 10. La alegere doar o variantă: Da – primul număr extras va fi dintr-o singură cifră (numere de la 1 la 9). Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 8.

8. Ultimul număr cu o singură cifră – ultimul număr va fi cu o singură cifră, deci mai mic decât 10. La alegere doar o variantă: Da – ultimul număr extras va fi dintr-o singură cifră (numere de la 1 la 9). Coeficientul de câștig al acestui tip de Pariu este 8.

9. Numărul RISK – joc activ aditional pentru majorarea Câștigului. Costul activării numărului RISK este de 50% din miză. Inițial acest joc este activ, dar jucătorul poate alege dacă joacă acest joc sau nu. În cazul în care alege să joace, acesta poate activa obținerea de RISK pe întregul bilet sau doar pe variantele selectate. În cazul în care sunt mai multe variante pe un singur bilet fiecare cotă este înmulțită cu numărul de RISK. Numărul RISK este extras întotdeauna la sfârșitul fiecărei runde.

Numărul RISK multiplică cota fiecărei variante cu 1x; 2x; 3x; 5x; 10x.

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

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

Doar variantele câștigătoare se înmulțesc cu numărul de RISK.

D. Premiul pentru extragerea Keno

Programul software utilizat de organizator va acorda, în mod aleatoriu, pe un bilet castigator la Keno, Premiul pentru extragerea Keno la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

E. Generalități privind înregistrarea Pariurilor, verificarea și plata Câștigurilor

1. Modalitatea de încheiere a pariurilor

Încheierea Pariurilor, verificarea și plata Câștigurilor pentru toate jocurile conform prezentului Regulament de joc sunt posibile prin Terminalul de pariuri sportive în cota fixa. Plata Câștigurilor este efectuată de Operator.

2. Confirmarea privind încheierea pariului. Confirmarea privind încheierea Pariului este Biletul.

F. Extragerea numerelor câștigătoare și publicarea acestora

1. Reguli generale ale extragerii

Evenimentul decisiv al Câștigului este extragerea numerelor câștigătoare. Extragerea numerelor câștigătoare are loc la sfârșitul perioadei de pariere corespunzătoare, întotdeauna după finalizarea înregistrării Pariurilor. Extragerea numerelor câștigătoare este gestionată de generatorul de numere aleatorii, care face parte din sistemul central și este certificat.

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

2. Publicarea numerelor câștigătoare și a Câștigurilor

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

Capitolul XIII PARIURI BETBALLS

Principiul Jocului

Jucătorul alege 6 numere din totalul de 48. Numerele sunt extrase de pe serverul central. În timpul procesului, 35 de numere sunt extrase succesiv, în runda premium 40. Jucătorul câștigă dacă sunt extrase toate numerele pariate de către jucător. Valoarea câștigului depinde de numărul de serie al ultimului număr corect pariat de către jucător. Cu fiecare număr de serie al numărului extras, există un coeficient de câștig în schema de câștig prin care depozitul jucătorului se multiplică în caz de victorie.

Există două tipuri de pariuri:

- Pariuri general aceste tipuri sunt: - pariu pe o singura varianta (6 numere).
- pariu cumulat mai multe variante (a câte 6 numere)
- pariu sistem (combinatii)

Pariu sistem

Pariul sistem la Betballs permite pariarea până la 10 numere pe un bilet, ceea ce înseamnă că pot exista până la 210 combinații pe un bilet.

Jucătorul poate paria pe:

- Minim 6 numere = 1 combinație 6/6
- 7 numere = 7 combinații 6/7
- 8 numere = 28 combinații 6/8
- 9 numere = 84 combinații 6/9
- 10 numere = 210 combinații 6/10

Castigul este calculat în funcție de sistemul ales și anume de numărul de serie al ultimelor 2/3/4/5 numere extrase din numerele pariate de jucător. Cu fiecare număr de serie al numărului extras, există un coeficient de castig în tabelul de castig prin care numărul de combinații se multiplică.

Exemplu:

Pe un bilet se aleg 8 numere pentru runda nr. 906185: 1, 3, 28, 9, 35, 25, 32, 4

Miza 2 ron

Numarul total de combinatii = 28 (reprezentand sistem 6/8)

Miza/ combinatie = 0,07 ron



- Numarul 32 a fost extras la pozitia 11

Jucătorul are până acum o combinație cu 6 numere (3, 28, 9, 35, 25, 32) la cota 500 (11 reprezintă numărul de serie cu coeficientul de castig 500).

Până acum castigul lui este $500 \times 0,07 \text{ ron (miza/combinatie)} = 35 \text{ ron}$

- Numarul 4 a fost extras la pozitia 15

Jucătorul are încă 6 combinații castigatoare la cota 100

$6 \text{ combinatii} \times 100 \times 0,07 = 42 \text{ ron}$

- Numarul 1 a fost extras la pozitia 17

Jucătorul are ultimele 21 combinații castigatoare la cota 80

$21 \text{ combinatii} \times 80 \times 0,07 = 117,60 \text{ ron}$

Castigul total este $35 + 42 + 117,60 = 194,60 \text{ ron}$

Pariuri speciale : mai multe numere impare, mai multe numere pare, primul numar sub 24,5, primul numar peste 24,5, suma primelor cinci numere sub 122,5, suma primelor cinci numere peste 122,5, cularea primei bile, par, impar.

Castig dublu – Daca intr-o estimare, ultima bila extrasa este cea marcata cu steluta, castigul va fi dublat.

Schema de câștig

Număr de serie	Coeficient de câștig	Număr de serie	Coeficient de câștig	Număr de serie	Coeficient de câștig	Număr de serie	Coeficient de câștig
6	20000	15	100	24	20	33	3
7	10000	16	90	25	15	34	2
8	5000	17	80	26	10	35	1
9	2500	18	70	27	9	36	1
10	1000	19	60	28	8	37	1
11	500	20	50	29	7	38	1
12	300	21	40	30	6	39	1
13	200	22	30	31	5	40	1
14	150	23	25	32	4		

Premiu BetBalls Mystery

Programul software utilizat de organizator va acorda, in mod aleatoriu, pe bilete castigatoare la BetBalls **Premiu BetBalls Mystery** la nivel national in baza selectiei realizate de programul software.

Premiu pentru Culoare

Jucătorul câștigă un Premiu pentru Culoare dacă el/ea marchează toate cele 6 numere ale aceleasi culori în cadrul unei estimări si toate sunt extrase în primele douazeci de numere extrase. Dacă mai multi jucători îndeplinesc conditiile pentru câștigarea premiului (la toate terminalele), suma câștigului premiu se va distribui în mod egal între acestia.

Premiu pentru orice partidă

Jucătorul câștigă Premiu pentru orice partidă dacă în timpul tuturor extragerilor, nici un număr pariat de el/ea într-o estimare nu este extras. Dacă mai multi jucători îndeplinesc conditiile pentru câștigarea premiului (la toate terminalele), suma câștigului premiu se va distribui în mod egal între acestia.

Condițiile pentru închiderea pariurilor BetBalls

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

Cea mai ridicată sumă a câștigului este de 100.000 Lei.

Biletul este salvat pe serverul central după închiderea pariurilor, acolo unde este de asemenea evaluat după finalizarea extragerii.

Dreptul de ridicare a câștigului rezultă din pariul corect al rezultatelor si în conformitate cu statutul Regulamentului de Functionare a Jocului pentru Pariuri in Cota Fixa al SC Baum SRL.

Evaluarea rezultatului – Pariurilor BetBalls

Procesul si rezultatele extragerii sunt afisate pe monitorul terminalului de pariuri sau pe un alt monitor în acest scop.

Este posibilă căutarea rezultatelor extragerilor anterioare pe terminal în sectiunea Rezultate.

Capitolul XIV – REGULI GENERALE SI EVALUAREA REZULTATELOR DINTR-UN EVENIMENT

1. REGULI GENERALE

Daca rezultatul unui pariu nu poate fi verificat oficial, ne rezervam dreptul de a amâna decontarea pâna la confirmarea oficiala.

Daca pariurile au fost oferite când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervam dreptul de a anula orice pariu.

In cazul oricaror cote evident afisate sau calculate incorect, ne rezervam dreptul de a anula pariurile

In cazul validarii incorecte a pariurilor, ne rezervam dreptul de a le corecta oricând.

Daca un eveniment nu respecta formatul general acceptat (exemplu: durata neobisnuita) ne rezervam dreptul de a anula orice pariu.

Daca regulile sau formatul unui meci difera de regulile specificate in regulamentul Baum, ne rezervam dreptul de a anula orice pariu.

Daca un meci nu este finalizat sau nu este jucat (exemple: descalificare, intrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1

Rezultatul este considerat intotdeauna rezultatul obtinut in timpul oficial, numai daca nu se specifica altfel.

La toate evenimentele, rezultatul obtinut in conformitate cu regulile unui anumit sport, anuntat de arbitri (comitetul de conducere, juriul etc.), pe locul evenimentului, este valabil. Deciziile suplimentare (de exemplu, dupa proteste, controlul dopajului etc.) nu afecteaza evaluarea pariurilor.

Daca un eveniment este intrerupt sau nu este jucat, posibilele pariuri pe prima repriza, primul set, primul sfert etc, sunt valabile numai daca aceste parti ale jocului s-au desfasurat in conformitate cu regulile competitiei. Pariurile nedecise si bazate pe toata durata evenimentului se vor deconta cu cota 1!

Daca un eveniment este anulat, intrerupt dar se finalizeaza in maxim 36 de ore de la data initiala, pariurile pe acest eveniment sunt valabile!Daca evenimentul nu se reia in 36 de ore de la data initiala toate pariurile vor fi decontate cu cota 1, exceptand meciurile de tenis pentru care se asteapta finalizarea lor!

Daca un eveniment este intrerupt sau nu este jucat si totusi este declarat rezultat valabil, câstigurile sunt platite in functie de rezultatul declarat doar daca pentru un sport anume nu este specificat altfel! Aceasta regula nu se aplica evenimentelor cu timp de joc bine definit!

Daca un eveniment este intrerupt sau nu este jucat pariurile pe evenimentele decise sunt validate iar pariurile nedecise raman valabile atat timp cat evenimentul se finalizeaza in maxim 36 de ore de la data

initiala! Daca evenimentul nu se finalizeaza in 36 de ore de la data initiala pariurile nedecise se deconteaza cu cota 1!

Daca un eveniment finalizat se rejoaca datorita unor decizii luate de autoritatile care guverneaza competitia, Baum il va considera un meci nou si ii va valida rezultatul conform evenimentelor petrecute in timpul regulamentar si nu cu rezultatul inregistrat in primul meci!

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

Pariurile pe meciurile amicale vor fi validate in functie de rezultatul final! Orice modificare a formatului nu produce nici un efect.

Organizatorul nu este obligat să declare un teren neutru și nu este necesar sa ia în considerare locul desfășurării meciului. În timpul formării evenimentului, ca și prim participant nu este obligat sa evedențieze gazda, astfel schimbarea echipei nu este considerată o eroare în eveniment (de exemplu, Real Madrid – FC Barcelona, deși meciul este jucat la Barcelona).

În cazul în care în oferta de pariere există meciuri unde echipele feminine ale cluburilor sau cele internaționale se întâlnesc, organizatorul nu este obligat să specifice asta. Titlul competiției va indica acest lucru!

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

Exceptii:

Pentru Fotbal Live :

Toate pariurile pe un eveniment cu durata mai mare de 90 de minute primesc cota 1!

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

Toate pariurile pe un eveniment cu formatul neobisnuit dar cu durata evenimentului mai mare de 90 de minute sunt decontate cu cota 1(exemple: 2 reprize de 60 de minute; 2 reprize de 55 de minute, etc)

Pentru pariurile prematch (pentru pariurile efectuate inainte ca evenimentul sa inceapa):

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

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

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

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

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

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

Pariurile pe performanta jucatorului sunt validate astfel:

- la fotbal – pe performanta obtinuta in timpul regulamentar de joc excluzand eventualele reprize de prelungiri sau eventualele lovituri de departajare! Daca un jucator nu este titular atunci pariurile pe performanta respectivului jucator sunt decontate cu cota 1

- la baschet pe performanta obtinuta in timpul regulamentar de joc incluzand eventualele reprize de prelungiri! Daca un jucator participa la joc, indiferent daca este titular sau nu, pariurile sunt valabile

- la hochei pe performanta obtinuta in timpul regulamentar de joc incluzand eventualele reprize de prelungiri! Daca un jucator participa la joc, indiferent daca este titular sau nu, pariurile sunt valabile

- la Volei si Volei pe Plaja in decontarea pariurilor nu se tine cont de eventualul SET de AUR

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

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

Daca un bilet contine aceeasi echipa (jucator) in 2 evenimente distincte dar pot influenta indeplinirea unui obiectiv, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu cota 1! (Exemplu: Pe acelasi bilet apare un pariu pe Bayern Munchen intr-o etapa din Bundesliga si tot acelasi bilet contine ca Bayern Munchen castiga Bundesliga)

Daca se pariaza dupa inceperea unui eveniment (exceptand pariurile live), toate pariurile pe acel eveniment sunt decontate cu cota 1.

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

Organizatorul poate oferi si posibilitatea parierii unor evenimente ce deriva din acelasi eveniment (numar cartonase galbene, numar cornere). Acest lucru va fi anuntat in oferta. Exemple: Acelasi tichet poate contine atat pariuri pe cartonase, cornere atribuite aceluiasi eveniment!

Acelasi tichet poate contine pariuri pe mai multi marcatori din acelasi eveniment!

Daca un bilet contine mai multe derivate ale aceluiasi eveniment dar acest aspect nu este anuntat in oferta, ne rezervam dreptul sa decontam aceste pariuri cu cota 1.

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

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

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

- daca se introduce un scor gresit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp in care a fost afisat scorul gresit.

- daca un meci este intrerupt sau amânat si nu se reia in 36h de la lovitura de start, pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1

Reguli specifice in functie de sport:

1. FOTBAL

Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si lovituri de departajare) se vor lua in considerare, sub conditia desfasurarii doar in timpul regulamentar de joc atat timp cat nu se specifica altfel.

Pariurile se bazeaza pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc denumit timp regulamentar de joc, daca nu se mentioneaza altfel. Sunt incluse si minutele de prelungiri datorate accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

Validarea cartonaselor:

1 cartonas Galben = 1 cartonas

1 cartonas Rosu = 2 cartonase

1 cartonas Galben urmat de una cartonas Rosu = 3 cartonase (pentru acelasi jucator)

1 cartonas Galben+1 cartonas Galben = 1 Cartonas Rosu = 3 cartonase (pentru acelasi jucator)

Decontarea pariurilor se va face conform tuturor probelor disponibile ale cartonaselor afisate in timpul regulamentar de joc de 90 de minute.

Nu sunt luate in considerare cartonasele pentru non-jucatori (jucatori deja schimbati, manageri, jucatori de pe banca de rezerve).

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

Reguli pentru pariurile care exprima performanta jucatorilor la fotbal:

Autogolurile nu se iau in considerare in validarea pariurilor care exprima performanta unui jucator!

Daca meciul isi schimba locatia, toate pariurile care exprima performanta jucatorilor plasate inainte de un anunt oficial sunt anulate si primesc cota 1!

Daca meciul incepe dar nu se termina in mod natural (este abandonat sau suspendat) si meciul nu se reia in decurs de 5 ore din momentul intreruperii, toate pariurile care exprima performanta jucatorilor sunt anulate si primesc cota 1!

Pariurile pe un jucator care nu este titular sunt anulate si primesc cota 1

Validarea rezultatelor se face imediat dupa ce statisticile finale sunt disponibile! Nu se ia in considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii (incluzand deciziile ulterioare ale arbitrilor sau la masa verde).

Aceste pariuri sunt disponibile doar pentru timpul regulamentar de joc nu includ si eventualele reprize de prelungiri si eventualele lovituri de departajare!

Definitii Pariuri care exprima performanta jucatorilor la fotbal:

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

Un sut = oricare sut cu intentia de a inscrie al jucatorului pe poarta, inafara portii sau blocat

Sut de gol = oricare incercare de a inscrie a unui jucator cu capul,piciorul sau oricare parte a corpului prevazuta de regulile sportive eligibila pentru a inscrie !Rezultatul unui sut pe poarta salvat de portar,respins de un adversar, respins de un coechipier propriu(destul de rar) sau un gol

O alunecare = tactica defensiva sau ofensiva in care un jucator ia contact cu mingea printr-o alunecare!

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

O pasa = o miscare intentionata a mingii de la un jucator la un coechipier,pasa trebuie sa aiba o intentie clara a unui jucator de a gasi un coechipier;pasa poate fi facuta cu orice parte a corpului care este conforma regulilor jocului

Pariuri pe perioade de timp:

Perioadele de timp sunt definite astfel :

1 – 10 = de la minutul 0:00 pana la minutul 9:59

11 -20 = de la minutul 10:00 pana la minutul 19:59

Perioada de timp 31 - 45 include si eventualele minute de prelungiri adaugate primei reprize datorita perioadelor de intrerupere din prima repriza cauzate de accidentari sau de diversi factori!

Perioada de timp 75 - 90 include si eventualele minute de prelungiri adaugate reprizei a doua datorita perioadelor de intrerupere din repriza a doua cauzate de accidentari sau de diversi factori!

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

2. TENIS

Daca un jucator se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1.

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

Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se considera ca si 1 game.

In cazul in care un meci este intrerupt pariurile raman valabile si se vor deconta imediat cand meciul se va finaliza!

In cazul in care se acorda punct(e) de penalizare de catre arbitru, toate pariurile ramân valabile.

In cazul in care un meci se finalizeaza inainte ca anumite puncte/game-uri sa se termine, toate pariurile pe puncte/game-uri afectate se vor considera nule.

3. HOCHEI

Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprize, prelungiri si lovituri de departajare) se iau in considerare pentru timpul regulamentar de joc, daca nu este specificat altfel.

Daca un meci este intrerupt si reluat in 36h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide in baza rezultatului final. In caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

4. E – Sports

Daca un meci este intrerupt sau amânat si nu este continuat in 36 de ore dupa ora initiala, toate pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1.

Validarea pariurilor nu ia in considerare eventualele prelungiri decât daca se specifica altfel.

Pariurile vor fi decontate pe baza rezultatelor oficiale.

Daca evenimentul este listat incorect,ne rezervam dreptul de a anula pariurile

In cazul unui abandon sau a unei retrageri,toate pariurile nedecise se vor deconta cu cota 1!

Pariurile care exprima performantele jucatorilor se valideaza cumuluand performanetele jucatorilor si in eventualele reprize de prelungiri.

5. BASCHET

Tipul de pariu “Vor fi prelungiri?”, va fi validat cu “da” in cazul in care meciul se termina la egalitate, fie ca se vor juca sau nu prelungirile.

Daca un eveniment nu se termina la egalitate, inasa se vor juca prelungiri având scopul unei calificari, toate pariurile vor fi validate conform rezultatului inregistrat la sfarsitul timpului regulamentar de joc.

Pariurile care exprima performantele jucatorilor se valideaza cumuland performanetele jucatorilor si in eventualele reprize de prelungiri.(exemple: pase decisive,total cosuri,recuperari,etc)

Timpul regulamentar de joc la baschet reprezinta cele 4 sferturi care compun meciul, in functie de competitie un sfert poate avea 10 minute,12 minute.

6. FOTBAL AMERICAN

In cazul unor amânari (ploaie, intuneric...) toate pariurile vor ramâne nedecise pâna la continuarea meciului.

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

7. BASEBALL

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

Daca un eveniment este contramandat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariul pentru acest eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00 (nu se aplica regula celor 36 de ore).

Tipul de pariu "Vor fi prelungiri?", va fi validat cu "da" in cazul in care meciul se termina (la sfarsitul celor 9 in-ning-uri) la egalitate, fie ca se vor juca sau nu prelungirile (extra-inning).

Posibile inning-uri extra nu se iau in considerare decât in cazul pariului "Care echipa inscrie al x-lea punct?" sau pentru alte specificatii.

8. HANDBAL

Daca se trece la lovituri din 7 metri; tipurile de pariuri "cine marcheaza al "n" lea gol?si "prima echipa care marcheaza "n" goluri?" vor primi cota 1.

9. VOLEI si VOLEI PE PLAJA

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

10. RUGBY

Pariurile se bazeaza pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, daca nu se mentioneaza altfel. Sunt incluse si minutele de prelungiri datorate accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

Moarte subita = atunci cand este rezultat de egalitate dupa timpul regulamentar si dupa toate reprizele de prelungiri orice punct inscris devine decisive

Daca pariul ramâne deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: puncte, esuri,etc, ne rezervam dreptul de a acorda cota 1 pariului.

11. SNOOKER

In cazul unei repositionari, deciderea ramâne valabila daca rezultatul a fost determinat inaintea repositionarii.

Faulturile si free ball-urile nu se iau in considerare pentru deciderea oricarui pariu pe bile colorate

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

In cazul abandonului unui jucator inainte de inceperea confruntarii, se acorda cota 1 pentru acel eveniment. In cazul in care jucatorii au terminat competitia inainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului unuia dintre ei, jucatorul ramas in competitie este considerat invingator si validarea se va face in conformitate cu cota acordata.

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

Pentru atletism, schi si inot se ia in considerare intotdeauna clasamentul stabilit de primele anunturi oficiale. Nu se ia in considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. Daca evenimentul este intrerupt sau contramandat si nu se reia intr-un interval de 36 de ore, atunci toate pariurile primesc cota 1. Daca vreunul dintre sportivi este descalificat sau abandoneza in timpul evenimentului, se considera ca acesta a participat la competitie si va primi rezultatul conform podiumului stabilit de catre organizatori.

Pentru atletism, inot, sporturi de iarna, Formula 1 si Moto GP in cazul tipului de pariu "duel", se considera câstigător concurentul care a parcurs mai multe tururi de pista / bazine de inot. In situatia in care concurentii care participa la duel, abandoneaza in acelasi tur, atunci pariurile duel vor fi omologate cu cota 1. Pentru atletism, inot si sporturi de iarna, daca un sportiv nu se califica in finala sau nu ia parte la finala disciplinei respective, dar a participat la cel putin una din fazele anterioare ale acesteia, pariurile de tip "Câstigător", "Clasare", "Podium" etc. sunt necâstigatoare.

Daca apare o egalitate (de locuri, de puncte, goluri ori de alta natura) in cadrul unui Eveniment (de ex. doi ocupanti ai primului loc),atunci aceste pariuri se deconteaza ca fiind castigatoare!

VAR= AVA (Arbitrajul video asistat)

Orice decizie luata cu ajutorul Arbitrajului Video Asistat (VAR) care este in contradictie cu decizia initiala luata de arbitrul de pe teren, (inclusiv non-decizii, cum ar fi sa permita jocului sa continue inaintea consultarii video) modificând astfel modul de intelegere a meciului la momentul plasarii pariului, va face ca toate pariurile plasate in intervalul dintre momentul producerii efective a incidentului original si decizia finala a arbitrului asupra incidentului sa fie considerate nule, cu exceptia cazului in care cotele oferite pentru anumite pariuri nu sunt afectate de utilizarea VAR sau au fost deja luate in considerare la calcularea cotelor oferite in momentul acceptarii pariului.

Pentru stabilirea rezultatelor, evaluarile VAR trebuie sa fie considerate ca având loc in momentul incidentului initial pentru care VAR a fost solicitat, chiar daca jocul nu a fost intrerupt imediat.

Baum isi rezerva dreptul de a anula orice oferta decisa anterior, in cazul in care decontarea pariului devine inexacta ca urmare a deciziei finale a arbitrului, cu conditia ca respectiva decizie sa fie luata si comunicata inainte de incheierea meciului si/sau a intervalului de timp stabilit.

Pentru a evita orice indoiala, BAUM va considera ca VAR a fost utilizat, daca se intelege acest lucru din gesturile arbitrului (ex. Gesturi cu mâna, oprirea meciului pentru a revedea el insusi incidentul) si/sau utilizarea VAR este confirmata de raportul de meci emis de organizatia oficiala).

In cazurile in care nu este clar daca VAR a fost utilizat din cauza lipsei de acoperire TV si/sau a rapoartelor neconcludente, BAUM va solutiona pariurile pe baza informatiilor obtinute de la furnizorii de date ,bazându-se pe echitate!

2. Evaluarea rezultatelor la cursele de caini, cursele de cai, cursele moto,cursele Nascar si cursele Motocross

Dupa sfarsitul cursei rezultatele sunt afisate pe monitorul terminalului in ordinea locurilor ocupate la sfarsitul cursei. Rezultatele sunt afisate dupa numarul cursei. Pe monitorul terminalului sau pe TV sunt afisate rezultatele ultimelor 6 curse.

In cazul unei intreruperi a alimentarii cu electricitate, pierderea imaginii, pierderea conexiunii cu serverul sau un alt defect, toate pariurile ramân valabile. Pariurile vor fi evaluate pe serverul central.

3. Evaluarea rezultatului la pariuri BetBalls:

Dupa sfarsitul extragerii rezultatele sunt afisate pe monitorul terminalului.

Rezultatele sunt afisate dupa numarul extragerii. In cazul unei intreruperi a alimentarii cu electricitate, pierderea imaginii, pierderea conexiunii cu serverul sau un alt defect, toate pariurile ramân valabile. Pariurile vor fi evaluate pe serverul central. Numerele extrase de catre server vor fi publicate in sectiunea Rezultate si de asemenea in sectiunea Verificare bilet.

4. Termeni Generali si Evaluarea rezultatelor pe Cursele de Cai si Ogari care se desfasoara LIVE

Tipuri de pariu:

CASTIGATOR: – alergatorul selectat trebuie sa fie primul la linia de sosire

-pariurile pe Castigator sunt oferite pentru cursele unde participa minim 2 alergatori

-in cazul in care avem mai multi alergatori pe prima pozitie, toate pariurile pe acesti alergatori sunt castigatoare la cota tiparita pe bilet

-daca un alergator devine non alergator toate pariurile pe acel concurent sunt decontate cu cota 1

-in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Castigator sunt decontate cu cota 1

CLASARE: – alergatorul selectat trebuie sa fie clasat la finalul cursei in intervalul selectat

- pariurile pe Clasare sunt oferite pentru cursele cu minim 5 alergatori

- pentru cursele cu minim 8 alergatori, alergatorul selectat, pentru a fi castigator trebuie sa fie clasat in primii 3

- pentru cursele cu minim 5 si maxim 7 alergatori, alergatorul selectat, pentru a fi castigator trebuie sa fie clasat in primii 2

- daca un alergator devine non alergator toate pariurile pe acel alergator sunt decontate cu cota 1

- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Clasare sunt decontate cu cota 1

PRIMII 2: – alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 2 locuri in ordine exacta cum s-a ales si tiparit selectia pariurilor pe bilet

- pariurile pe PRIMII 2 sunt oferite pentru cursele cu minim 3 alergatori! Daca la startul cursei raman doar 2 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu cota 1

- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasesc pe pariul Primii 2 atunci acest pariu va fi validat castigator

- daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 2 iar pariul Primii 2 a indicat corect alergatorul castigator iar alergatorul indicat pentru locul 2 se afla pe aceasta pozitie toate pariurile sunt castigatoare chiar daca pe locul 2 s-au clasat mai multi alergatori

- daca pariul Primii 2 contine si un alergator care este non-alergator atunci pariul va fi decontat cu cota 1

- daca pariul Primii 2 contine doar un alergator care a terminat cursa atunci pariul este decontat cu cota 1
- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Primii 2 sunt decontate cu cota 1

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

- pariurile pe PRIMII 3 sunt oferite pentru cursele cu minim 4 alergatori! Daca la startul cursei raman maxim 3 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu cota 1

- daca primii 2 alergatori indicatii pe pariul Primii 3 se regasesc pe primul loc, pariul Primii 3 este validat castigator daca si alergatorul indicat pe locul 3 termina cursa pe locul 3

- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasesc pe pariul Primii 3 atunci acest pariul va fi validat castigator

- daca alergatorul indicat pentru primul loc castiga cursa iar alergatorii indicati pentru locurile 2 respectiv 3 termina cursa pe locul 2 atunci pariurile pe PRIMII 3 sunt validate castigatoare

- daca alergatorul desemnat sa castige cursa termina pe primul loc si alergatorul desemnat sa se claseze pe locul 2 se claseaza pe locul 2 iar alergatorul desemnat sa se claseze pe locul 3 imparte locul 3 cu mai multi alergatori atunci un astfel de pariul pe PRIMII 3 este validat castigator

-daca unul din alergatorii desemnati pentru pariul PRIMII 3 este non alergator toate pariurile pe Primii 3 se vor deconta cu cota 1

- daca decat unul sau 2 alergatori termina cursa pariul pe PRIMII 3 se va deconta cu cota 1

- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe Primii 3 sunt decontate cu cota 1

TRIO: - alergatorii selectati trebuie sa termine cursa pe primele 3 locuri indiferent de ordine

- pariurile pe TRIO sunt oferite pentru cursele cu minim 5 alergatori! Daca la startul cursei raman maxim 4 alergatori toate pariurile efectuate vor fi decontate cu cota 1

- daca 2 alergatori indicatii pe pariul TRIO se regasesc pe primul loc, pariul TRIO este validat castigator daca si celalalt alergator indicat termina cursa pe locul 2 sau 3

- daca mai multi alergatori termina cursa pe primul loc iar acestia se regasesc pe pariul TRIO atunci acest pariul va fi validat castigator

- daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 2 toate pariurile pe TRIO sunt validate castigatoare daca pariurile contin castigatorul iar ceilalti 2 alergatori se claseaza pe locul 2

- daca mai multi alergatori termina cursa pe locul 3 toate pariurile pe TRIO sunt validate castigatoare daca pariurile contin castigatorul, locul 2 si celalalt alergator care imparte locul 3 cu alti alergatori

- daca minim unul din alergatorii desemnati pentru pariul TRIO este non alergator toate pariurile pe TRIO se vor deconta cu cota 1

- daca decat unul sau 2 alergatori termina cursa pariul pe TRIO se va deconta cu cota 1

- in cazul in care cursa este abandonata, toate pariurile pe TRIO sunt decontate cu cota 1

TERMENI GENERALI

In cazul in care pariurile sunt plasate dupa ora de incepere a cursei, toate pariurile sunt decontate cu cota 1

In cazul in care o cursa este abandonata, toate pariurile sunt decontate cu cota 1.

In cazul in care se pierde conexiunea la internet, pariurile plasate raman valabile, rezultatele sunt disponibile pe terminale si pe www.baum.bet.

Miza minima: 1 RON
Miza maxima : 1 000 ron
Castigul maxim posibil: 20 000 RON

Alergatori de rezerva

In Marea Britanie un alergator de rezerva eligibil sa participe la cursa primeste acelasi numar si aceeasi pozitie cu cele ale alergatorului inlocuit.

In Australia si Noua Zeelanda, cursele pot include pâna la doi alergatori de rezerva, iar numerele lor sunt 9 si 10. Alergatorul de rezerva primeste aceeasi pozitie cu cele ale alergatorului inlocuit.

Pentru toate cazurile pariurile se valideaza in functie de numerele de participare atribuite alergatorilor ci nu dupa numele alergatorilor

Alergatori cuplati

In cursele de cai din SUA, unul sau mai multi alergatori din aceeasi rasa pot fi declarati cuplati.

Acesti alergatori vor participa cu numere speciale (de exemplu, 1A in loc de 9).

Cu toate acestea, in scopul pariurilor, pariuri individuale vor fi oferite pentru fiecare cal, iar BAUM va accepta pariuri fixe separate.

Nota: Un non alergator = un alergator care anunturile initiale il dau participant la cursa iar ulterior acesta nu participa la cursa.

CAPITOLUL XV DISPOZITII FINALE

Articolul 1

Organizatorul, prin salariatii sai, persoanele aflate în raporturi de colaborare cu activitati de pariuri, partenerii contractuali sau reprezentantii institutiilor de stat sunt obligati sa pastreze în secret toate datele jucatorilor si ale pariurilor, facând exceptie procedurile la tribunale si cazurile când jucatorul accepta publicarea. Organizatorul nu achita câstigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

Organizatorul nu raspunde pentru pierderea sau prejudiciul de orice natura al clientului, aparut ca urmare pierderii documentului care atesta realizarea pariului (biletul). Jucatorul poate înainta reclamatie pâna în 7 zile de la anuntarea rezultatelor valabile, în scris (prin scrisoare recomandata), sau personal, direct la sediul societatii. Conducerea organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul solutionarii va fi anuntat reclamantului în scris, în termenul stabilit. Firma organizatoare isi rezerva dreptul de a aduce imbunatatiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri, etc), adaugiri care vor fi din timp anuntate, explicate prin anexe ale regulamentului si puse la dispozitia jucatorilor.

Articolul 2

Organizatorul publica rezultatul evenimentului, cel mai tarziu in 24 de ore de la finalizarea evenimentului.

Articolul 3

La plata castigului se ia in considerare rezultatul, care este inregistrat in sistemul informatic central al organizatorului. Castigurile se achita in agentia in care a fost efectuat biletul, incepand din momentul inregistrarii rezultatelor oficiale si al omologarii castigurilor de catre organizator in sistemul electronic central al acestuia. Organizatorul se obliga sa plateasca castigurile in decurs de cel mult 3 zile de la momentul omologarii castigurilor. In cazul zilelor libere si a sarbatorilor legale platile se fac in limita disponibilitatilor in numerar din fiecare punct de lucru, plata castigurilor neachitate urmand a se efectua in urmatoarea zi lucratoare. La solicitarea clientului si cu acordul organizatorului se poate efectua plata castigului si in alt punct de lucru sau la sediul central al societatii.

In cazul unor defectiuni tehnice care face imposibila achitarea castigului precum si in cazul inchiderii punctului de lucru, solicitarea castigului se va face la sediul social al SC BAUM SRL.

Dreptul de incasare a castigurilor de 30 zile de la momentul dobandirii acestuia.

Fiecare castig poate fi platit doar o singura data, de aceea este in interesul fiecarui jucator de a-si proteja biletul impotriva abuzurilor.

Articolul 4

Castigul se obtine pe baza unui bilet castigator intact pe care sunt inrisite in mod lizibil toate datele necesare identificarii sale. In cazul deteriorarii biletului si/sau a datelor inrisite pe acesta, jucatorul are dreptul de a incasa castigul numai in urma deciziei comisiei organizatorului.

La solicitarea achitarii castigurilor, jucatorul isi inregistreaza datele cu caracter personal, respectiv numele, prenumele si CNP-ul in sistemul electronic al organizatorului (terminalul de pariuri), aceste date

fiind verificate de catre operator pe baza cartii de identitate a jucatorului. Dupa introducerea datelor personale in sistem, jucatorul poate genera cu ajutorul terminalului de pariuri un cod de bare care va cuprinde aceste date. In cazul in care se doreste generarea codului de bare personalizat, jucatorul trebuie sa isi seteze un PIN Client din patru cifre (la alegere) pe care sa il tina minte, ulterior acesta va fi necesar la incasarea eventualelor castiguri.

In urma generarii codului personal, jucatorul este strict responsabil si raspunzator de pierderea, deteriorarea si confidentialitatea acestuia.

Articolul 5

Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili, completa si schimba cotele, competitii si posibilitatile de pariere, de a modifica miza minima si castigul maxim, in functie de evolutia competitilor posibile si dezvoltarea ulterioara a societatii.

Reclamatii legate de platile in numerar sunt posibile numai la ghisee in momentul preluarii castigului.

Termenul de expirare a platii castigului se va intrerupe in momentul predarii reclamatiei.

Falsificarea biletelor atrage dupa sine anulara castigului si pedeapsa corespunzatoare conform legilor in vigoare.

Organizatorul nu achita castigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

Articolul 6

Organizatorul nu primeste pariuri de la persoanele care:

- 1) nu respecta regulile de baza ale jocurilor de noroc si ale prezentului Regulament de functionare;
- 2) incalca in mod repetat dispozitii ale Regulamentului de functionare;
- 3) sunt sub influenta bauturilor alcoolice, a substantelor narcotice;
- 4) nu pot dovedi ca au implinit varsta de 18 ani;

Daca se va opri acceptarea de pariuri din cauza unor imprejurari externe, imprevizibile, pariarii nu sunt indreptatiti la primirea de despagubiri, in afara cazului in care Regulamentul nu admite o astfel de situatie.

Premiile oferite in baza prezentului Regulament constituie venituri pentru castigatori si vor fi impozitate in conformitate cu prevederile articolului 77 din Legea 571 / 2003 privind Codul Fiscal. Astfel, Organizatorul va retine de la fiecare dintre castigatorii de premii, in vederea varsarii la bugetul consolidat al statului, impozitul datorat de catre acestia. Castigatorul confirma ca datele personale mentionate sunt adevarate.

Organizatorul poate initia actiuni publicitare in scopul stimularii vanzarii care nu presupun taxa de participare, niciun fel de cheltuiala suplimentara si nici majorarea pretului produselor.

Necunoasterea prevederilor acestui Regulament nu indreptateste la reclamatii si nu va fi luata in considerare.

