

GHID DE PARIERE (PARIURI IN COTA FIXA)

CUPRINS

Capitolul I - DISPOZITII GENERALE.....	2
Capitolul II – DISPOZITII SPECIALE.....	2
Capitolul III - DISPOZITII FINALE	15

Capitolul I – DISPOZITII GENERALE

Articolul 1

Ghidul de Pariere pentru organizarea jocurilor de noroc traditionale – pariuri in cota fixa (denumit in continuare „Ghid de Pariere”) reglementeaza impreuna cu Regulamentul pentru pariuri in cota fixa (denumit in continuare Regulament de Joc), relatia contractuala dintre Hattrick Bet S.R.L. (denumita in continuare „Organizatorul”), persoana juridica romana, inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J40/4605/2015, CUI 34373098, cu sediul in mun. Bucuresti, Splaiul Unirii nr. 165, Cladirea Timpuri Noi nr. 2, etaj 5 si 7(partial), Sector 3 (denumita in continuare „Organizator”) si persoana fizica majora (persoana care a implinit varsta de 18 ani), care are capacitatea de a contracta, nu cunoaste si nu poate influenta direct sau prin interpusi rezultatul evenimentelor pe care pariaza si care isi manifesta intentia de a participa la jocul de noroc, prin inregistrarea biletului de pariere in conditiile prevazute in Regulamentul de Joc (denumit in continuare „Jucator(ul)” sau „Clientul”).

Articolul 2

Ghidul de Pariere, Regulamentul pentru pariuri in cota fixa,deciziile Organizatorului, dispozitiile legale si instructiunile Organizatorului constituie cadrul contractual si legal cu privire la organizarea si participarea la jocurile de noroc traditionale – pariuri in cota fixa.

Capitolul II – DISPOZITII SPECIALE

Articolul 3

Prin prezentele dispozitii, Organizatorul descrie tipurile de pariuri sportive oferite de catre Organizator, Jucatorilor.

FOTBAL

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)

Tipul X – rezultatul egal al meciului

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul 12 – victoria echipei gazdă (Echipa 1.) sau a echipei oaspete (Echipa 2.)

Tipul F2 – echipa favorită a meciului (echipa cu cota mai mică în momentul plasării pariului) câștigă la cel puțin 2 goluri diferență

CÂȘTIGĂTOR FĂRĂ EGAL (VICTORIE)

Tipul 1 – victoria echipei gazdă

Tipul 2 – victoria echipei oaspete

Notă: În caz de egalitate (X) pariul se consideră nul (primește cotă 1.00)

DĂ GOL/NU DĂ GOL

Tipul 1D – echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol în meci

Tipul 1N – echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol în meci

Tipul 2D – notația că echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în meci

Tipul 2N – echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în meci

Tipul 1D2D – echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol și echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în meci

Tipul 1D2N – echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol și echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în meci

Tipul 1N2D – echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol și echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în meci

Tipul 1N2N – echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol și echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în meci

Nota: Autogolul se ia in considerare pentru echipa care beneficiaza de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul).

TOTAL GOLURI 1,5

Tipul 1 – suma golurilor echipei gazdă (Echipei 1.) și a echipei oaspete (Echipei 2.) va fi mai mică decât numărul 1,5

Tipul 2 – suma golurilor echipei gazdă (Echipei 1.) și a echipei oaspete (Echipei 2.) va fi mai mare decât numărul 1,5

TOTAL GOLURI 2,5

Tipul 1 – suma golurilor echipei gazdă (Echipei 1.) și a echipei oaspete (Echipei 2.) va fi mai mică decât numărul 2,5

Tipul 2 – suma golurilor echipei gazdă (Echipei 1.) și a echipei oaspete (Echipei 2.) va fi mai mare decât numărul 2,5

TOTAL GOLURI 3,5

Tipul 1 – suma golurilor echipei gazdă (Echipei 1.) și a echipei oaspete (Echipei 2.) va fi mai mică decât numărul 3,5

Tipul 2 – suma golurilor echipei gazdă (Echipei 1.) și a echipei oaspete (Echipei 2.) va fi mai mare decât numărul 3,5

PRIMA REPRIZĂ SAU FINAL

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) va câștiga prima repriză sau meciul

Tipul X – rezultatul primei reprize sau al finalului de meci va fi egal

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) va câștiga prima repriză sau meciul

ALEGE ȘANSA

Tipul 1-X – pariul este câștigător dacă meciul se termină cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.), în caz de egalitate cota calculată va fi 1,00, iar pentru victoria echipei oaspete (Echipei 2.) pariul este necâștigător

Tipul 1-2 – pariul este câștigător dacă meciul se termină cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.), în caz de egalitate pariul este necâștigător, iar pentru victoria echipei oaspete (Echipei 2.) cota calculată va fi 1,00

Tipul X-1 – cota calculată va fi 1,00 dacă meciul se termină cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.), în caz de egalitate pariul este câștigător, iar pentru victoria echipei oaspete (Echipei 2.) pariul este necâștigător

Tipul X-2 – pariul este necâștigător dacă meciul se termină cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.), în caz de egalitate pariul este câștigător, iar pentru victoria echipei oaspete (Echipei 2.) cota calculată va fi 1,00

Tipul 2-1 – cota calculată va fi 1,00 dacă meciul se termină cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.), în caz de egalitate pariul este necâștigător, iar pentru victoria echipei oaspete (Echipei 2.) pariul este câștigător

Tipul 2-X – pariul este necâștigător dacă meciul se termină cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.), în caz de egalitate cota calculată va fi 1,00, iar pentru victoria echipei oaspete (Echipei 2.) pariul este câștigător

HANDICAP (0:1)

Tipul 1 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la cel puțin două goluri diferență

Tipul X – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la un gol diferență

Tipul 2 – pariul este câștigător dacă echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă sau meciul se termina la egalitate

Tipul 1X – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la cel puțin un gol diferență

Tipul X2 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la un gol diferență sau meciul se termină la egalitate sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă

Tipul 12 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la cel puțin două goluri diferență sau meciul se termină la egalitate sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă

HANDICAP (1:0)

Tipul 1 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă sau meciul se termina la egalitate

Tipul X – pariul este câștigător dacă echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă la un gol diferență

Tipul 2 – pariul este câștigător dacă echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă la cel puțin două goluri diferență

Tipul 1X – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă sau meciul se termina la egalitate sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă la un gol diferență

Tipul X2 – pariul este câștigător dacă echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă la cel puțin un gol diferență

Tipul 12 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă sau meciul se termină la egalitate sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă la cel puțin două goluri diferență

HANDICAP (-1,5)

Tipul 1 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la cel puțin două goluri diferență

Tipul 2 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la un gol diferență sau meciul se termină la egalitate sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă

HANDICAP (+1,5)

Tipul 1 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă sau meciul se termină la egalitate sau echipa gazdă (Echipa 1.) pierde la un gol diferență

Tipul 2 – pariul este câștigător dacă echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă la cel puțin două goluri diferență

TOTAL GOLURI 1.REPRIZĂ

Tipul 0-0 – nu se marchează în prima repriză

Tipul 0-1 – se marchează cel mult 1 gol în prima repriză

Tipul 1+ – se marchează cel puțin 1 gol în prima repriză

Tipul 2+ – se marchează cel puțin 2 goluri în prima repriză

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

Tipul 3+ – se marchează cel puțin 3 goluri în prima repriză

Tipul 4+ – se marchează cel puțin 4 goluri în prima repriză

TOTAL GOLURI 2.REPRIZĂ

Tipul 0-0 – nu se marchează în a doua repriză

Tipul 0-1 – se marchează cel mult 1 gol în a doua repriză

Tipul 1+ – se marchează cel puțin 1 gol în a doua repriză

Tipul 2+ – se marchează cel puțin 2 goluri în a doua repriză

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

Tipul 3+ – se marchează cel puțin 3 goluri în a doua repriză

Tipul 4+ – se marchează cel puțin 4 goluri în a doua repriză

SUB 1.5 GOLURI ÎN FIECARE REPRIZĂ

Tipul 1 (DA) – în fiecare dintre reprize se înscrie cel mult 1 gol

Tipul 2 (NU) – în cel puțin o repriză se înscriu minimum 2 goluri

PESTE 1.5 GOLURI ÎN FIECARE REPRIZĂ

Tipul 1 (DA) – în fiecare dintre reprize se înscriu cel puțin 2 goluri

Tipul 2 (NU) – în cel puțin o repriză se înscrie maximum 1 gol

INTERVAL TOTAL GOLURI

Tipul 1-2 – se marchează 1 sau 2 goluri

Tipul 1-3 – se marchează 1, 2 sau 3 goluri

Tipul 2-3 – se marchează 2 sau 3 goluri

Tipul 2-4 – se marchează 2, 3 sau 4 goluri

Tipul 3-4 – se marchează 3 sau 4 goluri

Tipul 3-5 – se marchează 3, 4 sau 5 goluri

Tipul 4-6 – se marchează 4, 5 sau 6 goluri

INTERVAL TOTAL GOLURI EXTRA

Tipul 2-5 – se marchează 2, 3, 4 sau 5 goluri

Tipul 2-6 – se marchează 2, 3, 4, 5 sau 6 goluri

Tipul 3-6 – se marchează 3, 4, 5 sau 6 goluri

Tipul 4-5 – se marchează 4 sau 5 goluri

Tipul 5+ – se marchează minimum 5 goluri
Tipul 6+ – se marchează minimum 6 goluri
Tipul 7+ – se marchează minimum 7 goluri

PRIMA REPRIZĂ

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă prima repriză
Tipul X – prima repriză se termină la egalitate
Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă prima repriză
Tipul 1X – echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă prima repriză sau aceasta se termină la egalitate
Tipul X2 – echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă prima repriză sau aceasta se termină la egalitate
Tipul 12 – echipa gazdă (Echipa 1.) sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă prima repriză

DĂ GOL/NU DĂ GOL PRIMA REPRIZĂ

Tipul 1D – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol în prima repriză
Tipul 1N – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol în prima repriză
Tipul 2D – notația că echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în prima repriză
Tipul 2N – notația că echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în prima repriză
Tipul 1D2D – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol în prima repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în prima repriză
Tipul 1D2N – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol în prima repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în prima repriză
Tipul 1N2D – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol în prima repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în prima repriză
Tipul 1N2N – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol în prima repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în prima repriză
Nota: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul).

DĂ GOL/NU DĂ GOL A DOUA REPRIZĂ

Tipul 1D – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol în a doua repriză
Tipul 1N – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol în a doua repriză
Tipul 2D – notația că echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în a doua repriză
Tipul 2N – notația că echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în a doua repriză
Tipul 1D2D – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol în a doua repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în a doua repriză
Tipul 1D2N – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) marchează gol în a doua repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în a doua repriză
Tipul 1N2D – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol în a doua repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) marchează gol în a doua repriză
Tipul 1N2N – notația că echipa gazdă (Echipa 1.) nu marchează gol în a doua repriză și echipa oaspete (Echipa 2.) nu marchează gol în a doua repriză
Nota: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul).

A DOUA REPRIZA

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă a doua repriză
Tipul X – a doua repriză se termină la egalitate
Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă a doua repriză
Tipul 1X – echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă a doua repriză sau aceasta se termină la egalitate
Tipul X2 – echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă a doua repriză sau aceasta se termină la egalitate
Tipul 12 – echipa gazdă (Echipa 1.) sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă a doua repriză

PRIMA REPRIZA/FINAL MECI

Tipul 1/1 – echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul
Tipul 1/X – echipa gazdă câștigă prima repriză și meciul se termină la egalitate

Tipul 1/2 – echipa gazdă câștigă prima repriză și echipa oaspete câștigă meciul
Tipul X/1 – prima repriză se termină la egalitate și echipa gazdă câștigă meciul
Tipul X/X – prima repriză se termină la egalitate și meciul se termină la egalitate
Tipul X/2 – prima repriză se termină la egalitate și echipa oaspete câștigă meciul
Tipul 2/1 – echipa oaspete câștigă prima repriză și echipa gazdă câștigă meciul
Tipul 2/X – echipa oaspete câștigă prima repriză și meciul se termină la egalitate
Tipul 2/2 – echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul

CASTIGA AMBELE REPRIZE

Tipul 1/1 – echipa gazdă (Echipa 1.) câștiga ambele reprize, atat prima repriza, cat si a doua repriza
Tipul 2/2 – echipa oaspete (Echipa 2.) câștiga ambele reprize, atat prima repriza, cat si a doua repriza

MARCHEAZA IN AMBELE REPRIZE

Tipul 1D – echipa gazdă marchează în ambele reprize
Tipul 1N – echipa gazdă nu marchează în cel puțin o repriză
Tipul 2D – echipa oaspete marchează în ambele reprize
Tipul 2N – echipa oaspete nu marchează în cel puțin o repriză
Tipul 1D2D – echipa gazdă marchează în ambele reprize și echipa oaspete marchează în ambele reprize
Tipul 1D2N – echipa gazdă marchează în ambele reprize și echipa oaspete nu marchează în cel puțin o repriză
Tipul 1N2D – echipa gazdă nu marchează în cel puțin o repriză și echipa oaspete marchează în ambele reprize
Tipul 1N2N – echipa gazdă nu marchează în cel puțin o repriză și echipa oaspete nu marchează în cel puțin o repriză
Nota: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul)

SCOR CORECT

Tipurile 1:0, 2:0, 2:1, 0:0, 1:1, 0:1, 0:2, 1:2 și ALT. , se referă la rezultatul exact al meciului. Prin ALT. se vor înțelege toate celelalte rezultate care nu sunt menționate (de ex. 2:2, 3:2, 2:3 ș.a.m.d.p.)

IN CE REPRIZA SE DAU MAI MULTE GOLURI?

Tipul 1 – în prima repriză se vor marca mai multe goluri decât în a doua repriză
Tipul X – în prima și în a doua repriză vor fi marcate același număr de goluri
Tipul 2 – în repriza a doua se vor marca mai multe goluri decât în prima repriză

TOTAL GOLURI GAZDE

Tipul 1+ – echipa gazdă înscrie cel puțin 1 gol
Tipul 2+ – echipa gazdă înscrie cel puțin 2 goluri
Tipul 3+ – echipa gazdă înscrie cel puțin 3 goluri
Notă: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul)

TOTAL GOLURI OASPEȚI

Tipul 1+ – echipa oaspete înscrie cel puțin 1 gol
Tipul 2+ – echipa oaspete înscrie cel puțin 2 goluri
Tipul 3+ – echipa oaspete înscrie cel puțin 3 goluri
Notă: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul)

AMBELE MARCHEAZĂ ȘI PESTE 2.5 GOLURI

Tipul 1 (DA) – fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol și în meci se înscriu în total cel puțin 3 goluri
Tipul 2 (NU) – cel puțin una dintre echipe nu marchează sau în meci se înscriu în total cel mult 2 goluri
Notă: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul)

PRIMUL GOL MARCAT

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) va marca primul gol al meciului

Tipul X – în meci nu se va marca niciun gol (0:0)

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) va marca primul gol al meciului

Nota: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul).

ULTIMUL GOL MARCAT

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) va marca ultimul gol al meciului

Tipul X – în meci nu se va marca niciun gol (0:0)

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) va marca ultimul gol al meciului

Nota: Autogolul se ia în considerare pentru echipa care beneficiază de acesta (echipa adversă celei care a înscris autogolul).

MARCATOR (NUMELE JUCĂTORULUI)

Tipul 1 (DA) – jucătorul specificat marchează cel puțin 1 gol

Tipul 2 (NU) – jucătorul specificat nu marchează

Notă: Jucătorul specificat nu este considerat marcator în urma înscrierii unui autogol. Dacă jucătorul specificat nu joacă în timpul regulamentar, pariul se consideră nul (primește cotă 1.00)

REZ.FINAL+MARCATOR (NUMELE JUCĂTORULUI)

Tipul 1+DA – echipa gazdă câștigă meciul și jucătorul specificat marchează cel puțin 1 gol

Tipul 1+NU – echipa gazdă câștigă meciul și jucătorul specificat nu marchează

Tipul X+DA – meciul se termină la egalitate și jucătorul specificat marchează cel puțin 1 gol

Tipul X+NU – meciul se termină la egalitate și jucătorul specificat nu marchează

Tipul 2+DA – echipa oaspete câștigă meciul și jucătorul specificat marchează cel puțin 1 gol

Tipul 2+NU – echipa oaspete câștigă meciul și jucătorul specificat nu marchează

Tipul F2+DA – echipa favorită a meciului (echipa cu cota mai mică în momentul plasării pariului) câștigă la cel puțin 2 goluri diferență și jucătorul specificat marchează cel puțin 1 gol

Tipul F2+NU – echipa favorită a meciului (echipa cu cota mai mică în momentul plasării pariului) câștigă la cel puțin 2 goluri diferență și jucătorul specificat nu marchează

Notă: Jucătorul specificat nu este considerat marcator în urma înscrierii unui autogol. Dacă jucătorul specificat nu joacă în timpul regulamentar, pariul se consideră nul (primește cotă 1.00)

CASTIGA SI TOTAL GOLURI MECI

TIPUL 1S2.5 - gazdele câștigă și în meci se înscriu maximum 2 goluri (sub 2,5 goluri)

TIPUL 1P2.5 - gazdele câștigă și în meci se înscriu minimum 3 goluri (peste 2,5 goluri)

TIPUL 2S2.5 - oaspeții câștigă și în meci se înscriu maximum 2 goluri (sub 2,5 goluri)

TIPUL 2P2.5 - oaspeții câștigă și în meci se înscriu minimum 3 goluri (peste 2,5 goluri)

TIPUL 1S3.5 - gazdele câștigă și în meci se înscriu maximum 3 goluri (sub 3,5 goluri)

TIPUL 1P3.5 - gazdele câștigă și în meci se înscriu minimum 4 goluri (peste 3,5 goluri)

TIPUL 2S3.5 - oaspeții câștigă și în meci se înscriu maximum 3 goluri (sub 3,5 goluri)

TIPUL 2P3.5 - oaspeții câștigă și în meci se înscriu minimum 4 goluri (peste 3,5 goluri)

MINUTUL PRIMULUI GOL

Tipurile 1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80 și 81-90 se referă la perioadele minutelor din joc în care se va marca primul gol al meciului. Tipul 41-50 include și prelungirile arătate de arbitrul meciului în prima repriză, iar tipul 81-90 include și prelungirile arătate de arbitrul meciului în repriza a doua

VA FI PENALTY IN TIMPUL REGULAMENTAR?

Tipul DA – în meci va fi dictată cel puțin o lovitură de la 11 metri

Tipul NU – în meci nu va fi dictată nici o lovitură de la 11 metri

VA FI CARTONAS ROSU?

Tipul DA – în meci va fi arătat cel puțin un cartonaș roșu

Tipul NU – în meci nu va fi arătat nici un cartonaș roșu

Nota: Cartonasele aratate după timpul regulamentar nu se iau în considerare. Cartonasele primite de non-jucatori (jucatori care au fost înlocuți, antrenori, jucatori aflați pe banca) nu se iau în considerare.

TOTAL CARTONASE GALBENE (4,5)

Tipul SUB – suma cartonașelor galbene va fi mai mică decât numărul din paranteză (4,5)

Tipul PESTE – suma cartonașelor galbene va fi mai mare decât numărul din paranteză (4,5)

Nota: Cartonasele aratate după timpul regulamentar nu se iau în considerare. Cartonasele primite de non-jucatori (jucatori care au fost înlocuți, antrenori, jucatori aflați pe banca) nu se iau în considerare.

TOTAL CORNERE (9,5)

Tipul SUB – suma cornerelor în meci va fi mai mică decât numărul din paranteză (9,5)

Tipul PESTE – suma cornerelor în meci va fi mai mare decât numărul din paranteză (9,5)

Nota: Se iau în considerare doar cornerele care au fost executate. Dacă un corner este acordat de către arbitru, dar nu se mai execută, acesta nu se ia în considerare.

LOVITURA DE ÎNCEPERE

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) va avea lovitura de începere a meciului

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) va avea lovitura de începere a meciului

PRIMA SCHIMBARE DE JUCATOR

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) va efectua prima schimbare de jucator

Tipul X – ambele echipe vor efectua prima schimbare de jucator în același timp (în aceeași întrerupere a meciului)

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) va efectua prima schimbare de jucator

NUMĂR TOTAL SCHIMBĂRI JUCĂTORI (5,5)

Tipul SUB – numărul total de schimbări de jucatori este mai mic ca numărul din paranteza (5,5)

Tipul PESTE – numărul total de schimbări de jucatori este mai mare ca numărul din paranteza (5,5)

CINE ARE MAI MULTE CORNERE?

Tipul 1 – echipa gazdă va executa mai multe cornere în meci

Tipul X – număr egal de cornere executate de fiecare echipă în parte

Tipul 2 – echipa oaspete va executa mai multe cornere în meci

Nota: Se iau în considerare doar cornerele care au fost executate. Dacă un corner este acordat de către arbitru, dar nu se mai execută, acesta nu se ia în considerare

PRIMUL CORNER

TIPUL 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) va executa primul corner în meci

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) va executa primul corner în meci

PRIMA ARUNCARE DIN AUT

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) va executa prima aruncare din aut

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) va executa prima aruncare din aut

HATTRICK

Tipul DA – oricare jucător în meci, va înscrie minimum 3 goluri

Tipul NU – niciun jucator nu va înscrie minimum 3 goluri

Nota: Autogolul nu se ia in considerare.

PRIMA ACTIUNE A MECIULUI

Tipul AUT – prima actiune a meciului va fi aut

Tipul FAULT – prima actiune a meciului va fi fault

Tipul CORNER – prima actiune a meciului va fi corner

Tipul AUT DE POARTĂ – prima actiune a meciului va fi aut de poartă

Tipul OFFSIDE – prima actiune a meciului va fi offside

Nota: Se iau in considerare doar optiunile afisate (care dintre acestea se intampla primele)

CARE EVENIMENT SE VA INTAMPLA PRIMUL?

Tipul GALBEN – primul eveniment va fi acordarea cartonaşului galben (pentru Echipa 1. sau Echipa 2.)

Tipul GOL – primul eveniment va fi marcarea unui gol (de către Echipa 1. sau Echipa 2.)

Tipul PAUZA – primul eveniment va fi terminarea primei reprize

CUM VA FI ÎNSCRIS PRIMUL GOL?

Tipul ŞUT –golul trebuie sa fie inscris in orice alta modalitate care nu este inclusa in cele de mai jos

Tipul LOVITURĂ LIBERĂ –golul trebuie inscris direct din lovitura libera. Loviturile deviate sunt luate in considerare, cu conditia ca marcatorul golului sa fie cel care a executat lovitura libera

Tipul CAPUL –ultima atingere a balonului de catre marcatorul golului trebuie sa fie cu capul

Tipul PENALTY (lovitura de la 11m) –golul trebuie sa fie inscris direct din penalty, marcatorul golului fiind numit cel care a executat penalty-ul

Tipul AUTOGOL –golul trebuie sa fie inscris in urma unui autogol. Aceasta modalitate de inscriere le elimina pe toate celelalte. Astfel, de exemplu, daca un gol inscris cu capul este un autogol, tipul de pari se ia in considerare ca fiind autogol, nu lovitura de cap

Tipul FARĂ GOL –nu se marchează goluri

Nota: Doar o singura optiune este considerata castigatoare. Exemplu: AUTOGOLUL exclude celelalte optiuni. Lovitura libera, penalty-ul si autogolul nu sunt considerate sut. Autogolul marcat cu capul nu este considerat lovitura de cap.

CINE MERGE MAI DEPARTE?

Tipul 1 – echipa gazda (Echipa 1.) merge in urmatoarea faza a competitiei

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) merge in urmatoarea faza a competitiei

PAR/IMPAR NR. DE GOLURI

Tipul PAR – numărul par de goluri marcate în meci (0:0 se consideră număr par)

Tipul IMPAR – numărul impar de goluri marcate în meci

SCOR CORECT PRIMA REPRIZA

Tipurile 1:0, 2:0, 2:1, 0:0, 1:1, 0:1, 0:2, 1:2 și ALT. , se referă la rezultatul exact al primei reprize. Prin ALT. se vor înțelege toate celelalte rezultate care nu sunt menționate (de ex. 2:2, 3:2, 2:3 ș.a.m.d.p.)

VA FI AUTOGOL?

Tipul DA – se va da cel puțin un AUTOGOL

Tipul NU – nu se va da AUTOGOL

REZERVA INSCRIE

Tipul DA – cel puțin un jucator de rezerva va inscrie cel puțin un gol

Tipul NU – niciun jucator de rezerva nu va inscrie gol

Nota: Nu este valabil pentru Rezerva care inscrie Autogol.

MINUTE DE PRELUNGIRE

Tipul 02 – 0, 1 sau 2 minute de prelungire arătate de către arbitru la sfârșitul timpului regulamentar de joc

Tipul 3 – exact 3 minute de prelungire arătate de către arbitru la sfârșitul timpului regulamentar de joc

Tipul 4+ – 4 sau mai multe minute de prelungire arătate de către arbitru la sfârșitul timpului regulamentar de joc

PRIMELE 10 MINUTE

Tipul 1 - Echipa gazdă conduce după primele 10 minute

Tipul X - egalitate după primele 10 minute

Tipul 2 - Echipa oaspete conduce după primele 10 minute

Nota: Se iau in considerare golurile marcate in intervalul de minute 00:00 – 09:59 (conform surselor oficiale)

SE MARCHEAZĂ IN AMBELE REPRIZE

Tipul DA – se marchează cel puțin un gol in prima repriză si cel puțin un gol in a doua repriză

Tipul NU – nu se marchează in cel puțin o repriză

CĂȘTIGĂTOR 1 ȘI GOLURI (TIMP REG)

Tipul 1si0-3 - câștiga gazdele și se marchează 0,1,2 sau 3 goluri in meci

Tipul 1si2-4 - câștiga gazdele și se marchează 2,3 sau 4 goluri in meci

Tipul 1si2-5 - câștiga gazdele și se marchează 2,3,4 sau 5 goluri in meci

Tipul 1si1+I - câștiga gazdele și se marchează minim un gol in prima repriza

Tipul 1si1+II - câștiga gazdele și se marchează minim un gol in a doua repriza

Tipul 1si2+II - câștiga gazdele și se marchează minim doua goluri in a doua repriza

Tipul 1siG2+ - câștiga gazdele și echipa gazda marchează minim doua goluri in meci

CĂȘTIGĂTOR 2 ȘI GOLURI (TIMP REG)

Tipul 2si0-3 - câștiga oaspeții și se marchează 0,1,2 sau 3 goluri in meci

Tipul 2si2-4 - câștiga oaspeții și se marchează 2,3 sau 4 goluri in meci

Tipul 2si2-5 - câștiga oaspeții și se marchează 2,3,4 sau 5 goluri in meci

Tipul 2si1+I - câștiga oaspeții și se marchează minim un gol in prima repriza

Tipul 2si1+II - câștiga oaspeții și se marchează minim un gol in a doua repriza

Tipul 2si2+II - câștiga oaspeții și se marchează minim doua goluri in a doua repriza

Tipul 2siO2+ - câștiga oaspeții și echipa oaspete marchează minim doua goluri in meci

PRIMA REPRIZĂ/FINAL (1-1) ȘI GOLURI (TIMP REG)

Tipul 1-1si2+ echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează minim 2 goluri in meci

Tipul 1-1si0-3 - echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează 0,1,2 sau 3 goluri in meci

Tipul 1-1si2-4 - echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează 2,3 sau 4 goluri in meci

Tipul 1-1si2+II - echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează minim 2 goluri in repriza a doua

Tipul 1-1siGG - echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și ambele echipe marchează in meci

PRIMA REPRIZĂ/FINAL (2-2) ȘI GOLURI (TIMP REG)

Tipul 2-2si2+ echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează minim 2 goluri in meci

Tipul 2-2si0-3 - echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează 0,1,2 sau 3 goluri in meci

Tipul 2-2si2-4 – echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează 2,2 sau 4 goluri in meci

Tipul 2-2si2+II – echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și se marchează minim 2 goluri in repriza a doua

Tipul 2-2siGG – echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și ambele echipe marchează in meci

INTERVAL TOTAL GOLURI GAZDE

Tipul G1-2 echipa gazda marchează 1 sau 2 goluri in meci

Tipul G1-3 echipa gazda marchează 1,2 sau 3 goluri in meci

Tipul G2-3 echipa gazda marchează 2 sau 3 goluri in meci

Tipul G2-4 echipa gazda marchează 2,3 sau 4 goluri in meci

Tipul G0-1 echipa gazda marchează maxim un gol in meci

INTERVAL TOTAL GOLURI OASPEȚI

Tipul O1-2 echipa oaspete marchează 1 sau 2 goluri in meci

Tipul O1-3 echipa oaspete marchează 1,2 sau 3 goluri in meci
Tipul O2-3 echipa oaspete marchează 2 sau 3 goluri in meci
Tipul O2-4 echipa oaspete marchează 2,3 sau 4 goluri in meci
Tipul O0-1 echipa oaspete marchează maxim un gol in meci

INTERVAL GOLURI GAZDE PE REPRIZE

Tipul GI3+ - echipa gazda înscrie minim 3 goluri in prima repriza
Tipul GI0 – echipa gazda nu înscrie in prima repriza
Tipul GI0-1 – echipa gazda înscrie maxim gol in prima repriza
Tipul GI1-2 - echipa gazda înscrie 1 sau 2 goluri in prima repriza
Tipul GI13+ - echipa gazda înscrie minim 3 goluri in a doua repriza
Tipul GI1-2 - echipa gazda înscrie 1 sau 2 goluri in a doua repriza
Tipul GI0-1 - echipa gazda înscrie maxim un gol in a doua repriza

INTERVAL GOLURI OASPEȚI PE REPRIZE

Tipul OI3+ echipa oaspete marchează minim 3 goluri in prima repriza
Tipul OI0 – echipa oaspete nu înscrie in prima repriza
Tipul OI0-1 – echipa oaspete înscrie maxim un gol in prima repriza
Tipul OI1-2 - echipa oaspete înscrie 1 sau 2 goluri in prima repriza
Tipul OI13+ - echipa oaspete înscrie minim 3 goluri in a doua repriza
Tipul OI1-2 - echipa oaspete înscrie 1 sau 2 goluri in a doua repriza
Tipul OI0-1 - echipa oaspete înscrie maxim un gol in a doua repriza

COMBINAȚIE GOLURI GAZDE

Tipul G1+IsiG2+II - Gazdele marchează minim un gol in prima repriza și minim doua in a doua repriza
Tipul G1+si2+ - Gazdele marchează minim un gol in prima repriza și in meci se înscriu minim doua goluri
Tipul G1+i3+ - Gazdele marchează minim un gol in prima repriza și in meci se înscriu minim trei goluri
Tipul G2+IsiG1+II - Gazdele marchează minim doua goluri in prima repriza și gazdele marchează minim un gol in a doua repriza
Tipul G01siG01II - Gazdele marchează maxim un gol in prima repriza și gazdele marchează maxim un gol in repriza a doua

COMBINAȚIE GOLURI OASPEȚI

Tipul O1+IsiO2+II Oaspeții marchează minim un gol in prima repriza și oaspeții marchează minim doua goluri in a doua repriza
Tipul OI1+si2+ - Oaspeții marchează minim un gol in prima repriza și in meci se înscriu minim doua goluri
Tipul OI1+si3+ - Oaspeții marchează minim un gol in prima repriza și in meci se înscriu minim trei goluri
Tipul O2+IsiO1+II - Oaspeții marchează minim doua goluri in prima repriza și oaspeții marchează minim un gol in a doua repriza
Tipul O01IsiO01II - Oaspeții marchează maxim un gol in prima repriza și oaspeții maxim un gol in repriza a doua

GHICEȘTE CEL PUȚIN UN SEMN

Tipul 1s1 Victoria echipei gazda la pauza sau final
Tipul 1s3+ - Victoria echipei gazda sau in meci se înscriu minim 3 goluri
Tipul 1sGG - Victoria echipei gazda sau ambele echipe marchează in meci
Tipul 2s12 - Victoria echipei oaspete la pauza sau final
Tipul 2s3+ - Victoria echipei oaspete sau in meci se înscriu minim 3 goluri
Tipul 2sGG - Victoria echipei oaspete sau ambele echipe marchează in meci

GHICEȘTE CEL PUȚIN UN SEMN

Tipul GGs3+ - In meci ambele echipe vor înscrie sau vor fi minim 3 goluri in meci
Tipul GGIsGGII – Ambele echipe înscriu in prima repriza sau ambele echipe înscriu in a doua repriza
Tipul I1+s3+ - In prima repriza se marchează minim un gol sau in meci se înscriu cel puțin trei goluri
Tipul I2+s3+ - In prima repriza se înscriu minim doua goluri sau in meci se înscriu cel puțin trei goluri

CÂND SE ÎNSCRIE PRIMUL GOL

Tipul -15 Primul gol se înscrie pana in minutul 15
Tipul 16+ Primul gol se înscrie după minutul 16
Tipul -20 Primul gol se înscrie pana in minutul 20
Tipul 21+ Primul gol se înscrie după minutul 21

Tipul -30 Primul gol se înscrie pana in minutul 30

Tipul 31+ Primul gol se înscrie după minutul 31

ȘANSA DUBLA 1X ȘI GOLURI

Tip 1Xsi0-2 - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și se marchează 0,1 sau 2 goluri in meci
1Xsi0-3 - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și in meci se înscriu 0,1,2 sau 3 goluri in meci
1Xsi2+ - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și in meci se înscriu minim doua goluri
1Xsi3+ - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și in meci se înscriu minim trei goluri
1Xsi3-5 - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și in meci se înscriu 3,4 sau 5 goluri
1XsiGG - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și ambele echipe marchează in meci
1Xsi2+I - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și in prima repriza se înscriu minim 2 goluri
1Xsi2+II - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate și in a doua repriza se înscriu minim 2 goluri

ȘANSA DUBLA X2 ȘI GOLURI

Tip X2si0-2 - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și se marchează 0,1 sau 2 goluri in meci
X2si0-3 - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și se marchează 0,1,2 sau 3 goluri in meci
X2si2+ victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și in meci se înscriu minim doua goluri
X2si3+ - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și in meci se înscriu minim trei goluri
X2si3-5 - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și in meci se înscriu 3,4 sau 5 goluri
X2siGG - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și ambele echipe marchează in meci
X2si2+I - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și in prima repriza se înscriu minim 2 goluri
X2si2+II - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate și in a doua repriza se înscriu minim 2 goluri

ȘANSA DUBLA PAUZA/FINAL

Tip 1X-1X - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau egalitate in prima repriza și victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau egalitate la final
1X-12 - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau egalitate in prima repriza și victoria echipei gazdă (Echipea 1.) sau a echipei oaspete (Echipea 2.) la final.
1X-X2 - victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau egalitate in prima repriza și victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau egalitate la final
X2-1X - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau egalitate in prima repriza și victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau egalitate la final
X2-12 - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau egalitate in prima repriza și victoria echipei gazdă (Echipea 1.) sau a echipei oaspete (Echipea 2.) la final.
X2-X2 - victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau egalitate in prima repriza și victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau egalitate la final

INTERVAL GOLURI NU

Tipul NU1-2 - nu vor fi 1 sau 2 goluri in meci
Tipul NU 1-3 - nu vor fi 1,2 sau 3 goluri in meci
Tipul NU 2-3 - nu vor fi 2,3 goluri in meci
Tipul NU 2-4 - nu vor fi 2,3 sau 4 goluri in meci
Tipul nu2-5 - nu vor fi 2,3,4 sau 5 goluri in meci
Tipul nu3-4 - nu vor fi 3 sau 4 goluri in meci
Tipul nu3-5 - nu vor fi 3,4 sau 5 goluri in meci
Tipul nu4-6 - nu vor fi 4,5 sau 6 goluri in meci

NU VA FI PAUZA/FINAL

Tipul NU1-1 - gazdele nu câștiga prima repriza sau in cazul in care câștiga prima repriza nu câștiga la final
Tipul NUX-1 - nu va fi egal in prima repriza sau in cazul in care este egalitate in prima repriza gazdele nu câștiga la final
Tipul NUX-X - nu va fi egal in prima repriza sau in cazul in care este egalitate in prima repriza nu trebuie sa fie egalitate la final
Tipul NUX-2 - nu va fi egal in prima repriza sau in cazul in care este egalitate in prima repriza nu câștiga oaspeții la final
Tipul NU2-2 - oaspeții nu câștiga prima repriza sau in cazul in care câștiga prima repriza nu câștiga la final

TOTAL GOLURI GAZDE IN PRIMA REPRIZA

Tipul G1+ - echipa gazda marchează cel puțin 1 gol in prima repriza

Tipul GI2+ - echipa gazda marchează cel puțin 2 goluri in prima repriza.

TOTAL GOLURI OASPEȚI IN PRIMA REPRIZA

Tipul OI1+ - echipa oaspete marchează cel puțin 1 gol in prima repriza

Tipul OI2+ - echipa oaspete marchează cel puțin 2 goluri in prima repriza.

TOTAL GOLURI GAZDE IN A DOUA REPRIZA

Tip GI1+ - echipa gazda marchează cel puțin 1 gol in a doua repriza,

Tip GI2+ echipa gazda marchează cel puțin 2 goluri in a doua repriza.

TOTAL GOLURI OASPEȚI IN A DOUA REPRIZA

Tip OI1+ echipa oaspete marchează cel puțin 1 gol in a doua repriza,

Tip OI2+ echipa oaspete marchează cel puțin 2 goluri in a doua repriza.

COMBINAȚIE GAZDE ȘI GOLURI

Tipul 1si2+I - Echipa gazdă câștigă meciul și se marchează minim doua goluri in prima repriza

Tipul 1-1&3+ - Echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și in meci se marchează minim 3 goluri

Tipul 1-1&4+ - Echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și in meci se marchează minim 4 goluri

Tipul 1-1&2+I - Echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul și in prima repriza se înscriu minim doua goluri

Tipul 1&GG - Câștiga gazdele și marchează ambele echipe in meci

COMBINAȚIE OASPEȚI ȘI GOLURI

Tipul 2si2+I - Echipa oaspete câștigă meciul și se marchează minim doua goluri in prima repriza

Tipul 2-2&3+ - Echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și in meci se marchează minim 3 goluri

Tipul 2-2&4+ - Echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și in meci se marchează minim 4 goluri

Tipul 2-2&2+I - Echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul și in prima repriza se înscriu minim doua goluri

Tipul 2&GG - Echipa oaspete câștigă meciul și marchează ambele echipe in meci

TOTAL GOLURI PE REPRIZE

Tipul 1+1 Se marchează cel puțin un gol in prima repriza și cel puțin un gol in a doua repriza

Tipul 2+1 Se marchează cel puțin doua goluri in prima repriza și cel puțin unul in a doua repriza

Tipul 1+2 Se marchează cel puțin un gol in prima repriza și cel puțin doua in a doua repriza

Tipul 2+2 Se marchează cel puțin doua goluri in prima repriza și cel puțin doua in a doua repriza

AMBELE ECHIBE MARCHEAZĂ ÎN PRIMA REPRIZĂ

Tip 1 = da

Tip 2 = nu

Se va înscrie în prima repriză?

Oricare echipă să înscrie in prima repriza

Tip 1 = da

Tip 2 = nu

Gol in ambele reprize

Va fi gol in ambele reprize?

Tip 1 = da

Tip 2 =nu

PRIMELE 10 MINUTE

Câștigător al primelor 10 min. Timpul luat in considerare: fluierul de început al meciului și minutul 9 și 59 de secunde.

SE VA ÎNSCRIE ÎN A DOUA REPRIZĂ?

Oricare echipă să înscrie in a doua repriza

Tip 1 = da

Tip 2 = nu

HOCHEI

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)

Tipul X – rezultatul de egalitate al meciului

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul 12 – va câștiga sau echipa gazdă (Echipei 1.) sau echipa oaspete (Echipei 2.)

TOTAL GOLURI (4,5)

Tipul SUB – suma golurilor va fi mai mică decât numărul din paranteză (4,5)

Tipul PESTE – suma golurilor va fi mai mare decât numărul din paranteză (4,5)

HANDICAP (-1,5)

Tipul 1 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipei 1.) câștigă la cel puțin două goluri diferență

Tipul 2 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipei 1.) câștigă la un gol diferență sau meciul se termină la egalitate sau echipa oaspete (Echipei 2.) câștigă

PRIMA PERIOADA

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipei 1.) câștigă prima perioadă

Tipul X – prima perioadă se termină la egalitate

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipei 2.) câștigă prima perioadă

Tipul 1X – prima perioadă se va încheia cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau se va termina la egalitate

Tipul X2 – prima perioadă se va încheia cu victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau se va termina la egalitate

Tipul 12 – prima perioadă se va încheia cu victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau cu victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

PRIMA PERIOADA/FINAL MECI

Tipul 1/1 – echipa gazdă câștigă atât prima perioadă, cât și meciul

Tipul 1/X – echipa gazdă câștigă prima perioadă și meciul se termină la egalitate

Tipul 1/2 – echipa gazdă câștigă prima perioadă și echipa oaspete câștigă meciul

Tipul X/1 – prima perioadă se termină la egalitate și echipa gazdă câștigă meciul

Tipul X/X – prima perioadă se termină la egalitate și meciul se termină la egalitate

Tipul X/2 – prima perioadă se termină la egalitate și echipa oaspete câștigă meciul

Tipul 2/1 – echipa oaspete câștigă prima perioadă și echipa gazdă câștigă meciul

Tipul 2/X – echipa oaspete câștigă prima perioadă și meciul se termină la egalitate

Tipul 2/2 – echipa oaspete câștigă atât prima perioadă, cât și meciul

PRIMA PERIOADA SAU FINAL

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipei 1.) va fi învingătoare sau la finalul primei perioade sau la finalul meciului

Tipul X – prima perioadă sau finalul meciului vor fi terminate la egalitate

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipei 2.) va fi învingătoare sau la finalul primei perioade sau la finalul meciului

PAR/IMPAR NR. DE GOLURI

Tipul PAR – numărul par de goluri marcate în meci. Rezultatul 0:0 se consideră ca și număr par

Tipul IMPAR – numărul impar de goluri marcate în meci

BASCHET

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria în meci a echipei gazdă (Echipei 1.)

Tipul X – rezultatul de egalitate al meciului

Tipul 2 – victoria în meci a echipei oaspete (Echipei 2.)

Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul 12 – va câștiga sau echipa gazdă (Echipa 1.) sau echipa oaspete (Echipa 2.)

PRIMA REPRIZĂ

Tipul 1 - echipa gazdă câștigă prima repriză

Tipul X - prima repriză se termină la egalitate

Tipul 2 - echipa oaspete câștigă prima repriză

Tipul 1X - echipa gazdă câștigă prima repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul X2 - echipa oaspete câștigă prima repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul 12 - echipa gazdă sau echipa oaspete câștigă prima repriză

A DOUA REPRIZĂ

Tipul 1 - echipa gazdă câștigă a doua repriză

Tipul X - a doua repriză se termină la egalitate

Tipul 2 - echipa oaspete câștigă a doua repriză

Tipul 1X - echipa gazdă câștigă a doua repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul X2 - echipa oaspete câștigă a doua repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul 12 - echipa gazdă sau echipa oaspete câștigă a doua repriză

PRIMA REPRIZA/FINAL MECI

Tipul 1/1 - echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul

Tipul 1/X - echipa gazdă câștigă prima repriză și meciul se termină la egalitate

Tipul 1/2 - echipa gazdă câștigă prima repriză și echipa oaspete câștigă meciul

Tipul X/1 - prima repriză se termină la egalitate și echipa gazdă câștigă meciul

Tipul X/X - prima repriză se termină la egalitate și meciul se termină la egalitate

Tipul X/2 - prima repriză se termină la egalitate și echipa oaspete câștigă meciul

Tipul 2/1 - echipa oaspete câștigă prima repriză și echipa gazdă câștigă meciul

Tipul 2/X - echipa oaspete câștigă prima repriză și meciul se termină la egalitate

Tipul 2/2 - echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul

HANDICAP (+/-17,5)

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) după ce la numărul de puncte ale acesteia au fost adăugate sau scăzute numărul de puncte din paranteza (17,5)

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) cu mențiunea că echipei gazdă (Echipei 1.) i se adaugă sau i se scade numărul din paranteză (17,5)

TOTAL PUNCTE (140,5)

Tipul SUB – suma punctelor marcate va fi mai mică decât numărul din paranteză (140,5)

Tipul PESTE – suma punctelor marcate va fi mai mare decât numărul din paranteză (140,5)

PAR/IMPAR NUMĂR DE PUNCTE

Tipul PAR – numărul par de puncte marcate în meci. Tipul IMPAR – notația pentru numărul impar de puncte marcate în meci

HANDBAL

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)

Tipul X – rezultatul de egalitate al meciului

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul 12 – va câștiga sau echipa gazdă (Echipa 1.) sau echipa oaspete (Echipa 2.)

TOTAL GOLURI (56,5)

Tipul SUB – suma golurilor marcate va fi mai mică decât numărul din paranteză (56,5)

Tipul PESTE – suma golurilor marcate va fi mai mare decât numărul din paranteză (56,5)

TOTAL GOLURI GAZDE (27,5)

Tipul SUB – numărul de goluri marcate de gazde este mai mic decât numărul din paranteză (27,5)

Tipul PESTE – numărul de goluri marcate de gazde este mai mare decât numărul din paranteză (27,5)

TOTAL GOLURI OASPEȚI (26,5)

Tipul SUB – numărul de goluri marcate de oaspeți este mai mic decât numărul din paranteză (26,5)

Tipul PESTE – numărul de goluri marcate de oaspeți este mai mare decât numărul din paranteză (26,5)

TOTAL GOLURI ÎN PRIMA REPRIZĂ (26,5)

Tipul SUB – suma golurilor marcate în prima repriză va fi mai mică decât numărul din paranteză (26,5)

Tipul PESTE – suma golurilor marcate în prima repriză va fi mai mare decât numărul din paranteză (26,5)

TOTAL GOLURI A DOUA REPRIZĂ (27,5)

Tipul SUB – suma golurilor marcate în a doua repriză va fi mai mică decât numărul din paranteză (27,5)

Tipul PESTE – suma golurilor marcate în a doua repriză va fi mai mare decât numărul din paranteză (27,5)

Notă: Pariul se referă strict la golurile marcate în a doua repriză.

TOTAL GOLURI ÎN PRIMA REPRIZĂ GAZDE (14,5)

Tipul SUB – numărul de goluri marcate de gazde în prima repriză este mai mic decât numărul din paranteză (14,5)

Tipul PESTE – numărul de goluri marcate de gazde în prima repriză este mai mare decât numărul din paranteză (14,5)

TOTAL GOLURI ÎN PRIMA REPRIZĂ OASPEȚI (12,5)

Tipul SUB – numărul de goluri marcate de oaspeți în prima repriză este mai mic decât numărul din paranteză (12,5)

Tipul PESTE – numărul de goluri marcate de oaspeți în prima repriză este mai mare decât numărul din paranteză (12,5)

PRIMA REPRIZĂ

Tipul 1 - echipa gazdă câștigă prima repriză

Tipul X - prima repriză se termină la egalitate

Tipul 2 - echipa oaspete câștigă prima repriză

Tipul 1X - echipa gazdă câștigă prima repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul X2 - echipa oaspete câștigă prima repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul 12 - echipa gazdă sau echipa oaspete câștigă prima repriză

A DOUA REPRIZA

Tipul 1 - echipa gazdă câștigă a doua repriză

Tipul X - a doua repriză se termină la egalitate

Tipul 2 - echipa oaspete câștigă a doua repriză

Tipul 1X - echipa gazdă câștigă a doua repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul X2 - echipa oaspete câștigă a doua repriză sau aceasta se termină la egalitate

Tipul 12 - echipa gazdă sau echipa oaspete câștigă a doua repriză

ÎN CE REPRIZĂ SE DAU MAI MULTE GOLURI?

Tipul 1 – în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în a doua repriză

Tipul X – în prima și în a doua repriză se marchează același număr de goluri

Tipul 2 – în repriza a doua se marchează mai multe goluri decât în prima repriză

PRIMA REPRIZA/FINAL MECI

Tipul 1/1 - echipa gazdă câștigă atât prima repriză, cât și meciul

Tipul 1/X - echipa gazdă câștigă prima repriză și meciul se termină la egalitate

Tipul 1/2 - echipa gazdă câștigă prima repriză și echipa oaspete câștigă meciul

Tipul X/1 - prima repriză se termină la egalitate și echipa gazdă câștigă meciul

Tipul X/X - prima repriză se termină la egalitate și meciul se termină la egalitate

Tipul X/2 - prima repriză se termină la egalitate și echipa oaspete câștigă meciul

Tipul 2/1 - echipa oaspete câștigă prima repriză și echipa gazdă câștigă meciul

Tipul 2/X - echipa oaspete câștigă prima repriză și meciul se termină la egalitate

Tipul 2/2 - echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și meciul

HANDICAP (+/-4,5)

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) după ce la numărul de goluri ale acesteia au fost adăugate sau scăzute numărul de goluri din paranteza (4,5)

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) cu mențiunea că echipei gazdă (Echipei 1.) i se adaugă sau i se scade numărul de goluri din paranteză (4,5)

HANDICAP ÎN PRIMA REPRIZĂ (+/-1,5)

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă prima repriză, după ce la numărul de goluri ale acesteia a fost adăugat sau scăzut numărul de goluri din paranteză (1,5)

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă prima repriză, cu mențiunea că echipei gazdă (Echipei 1.) i se adaugă sau i se scade numărul de goluri din paranteză (1,5)

HANDICAP ÎN A DOUA REPRIZĂ (+/-1,5)

Tipul 1 – echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă a doua repriză, după ce la numărul de goluri ale acesteia a fost adăugat sau scăzut numărul de goluri din paranteză (1,5)

Tipul 2 – echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă a doua repriză, cu mențiunea că echipei gazdă (Echipei 1.) i se adaugă sau i se scade numărul de goluri din paranteză (1,5)

Notă: Pariul se referă strict la golurile marcate în a doua repriză.

PAR/IMPAR NR. DE GOLURI

Tipul PAR – numărul par de goluri marcate în meci.

Tipul IMPAR – numărul impar de goluri marcate în meci

PRIMA ECHIPĂ CARE ÎNSCRIE 5 GOLURI

Tipul 1 – echipa gazdă este prima echipă care înscrie 5 goluri

Tipul 2 – echipa oaspete este prima echipă care înscrie 5 goluri

TENIS

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – Jucătorul 1 câștigă meciul

Tipul 2 – Jucătorul 2 câștigă meciul

PRIMUL SET

Tipul 1 – Jucătorul 1 câștigă primul set

Tipul 2 – Jucătorul 2 câștigă primul set

PRIMUL SET/FINAL MECI

Tipul 1/1 – Jucătorul 1 câștigă primul set și meciul

Tipul 1/2 – Jucătorul 1 câștigă primul set și Jucătorul 2 câștigă meciul

Tipul 2/1 – Jucătorul 2 câștigă primul set și Jucătorul 1 câștigă meciul

Tipul 2/2 – Jucătorul 2 câștigă primul set și meciul

SCOR CORECT

Tipul 2:0 – scorul pe seturi al meciului va fi 2:0

Tipul 2:1 - scorul pe seturi al meciului va fi 2:1

Tipul 1:2 - scorul pe seturi al meciului va fi 1:2

Tipul 0:2 - scorul pe seturi al meciului va fi 0:2

HANDICAP GAME-URI (+/-4,5)

Tipul 1 – victoria la game-uri a Jucătorului 1 după ce la numărul de game-uri ale acestuia au fost adăugate sau scăzute numărul de game-uri din paranteza (4,5)

Tipul 2 – victoria la game-uri a Jucătorului 2, cu mențiunea ca Jucătorului 1 i-au fost adăugate sau scăzute numărul de game-uri din paranteza (4,5)

HANDICAP GAME-URI PRIMUL SET (+/- 1,5)

Tipul 1 – victoria la game-uri a Jucătorului 1 în primul set, după ce la numărul de game-uri ale acestuia a fost adăugat sau scăzut numărul de game-uri din paranteză (1,5)

Tipul 2 – victoria la game-uri a Jucătorului 2 în primul set, după ce la numărul de game-uri ale Jucătorului 1 a fost adăugat sau scăzut numărul de game-uri din paranteză (1,5)

TOTAL GAME-URI (19,5)

Tipul SUB – numărul total de game-uri jucate în meci va fi mai mic decât numărul din paranteza (21,5)

Tipul PESTE - numărul total de game-uri jucate în meci va fi mai mare decât numărul din paranteza (21,5)

TOTAL GAME-URI PRIMUL SET (9,5)

Tipul 1 (SUB) – numărul total de game-uri jucate în primul set este mai mic decât numărul din paranteză

Tipul 2 (PESTE) – numărul total de game-uri jucate în primul set este mai mare decât numărul din paranteză

CÂȘTIGĂ MINIM UN SET

Tipul 1 – Jucătorul 1 câștigă cel puțin 1 SET

Tipul 2 – Jucătorul 2 câștigă cel puțin un SET

NUMAR SETURI IN MECI

Cel/cea mai bun/ă din 3 seturi

Tipul 2SET – în meci se joacă exact 2 seturi

Tipul 3SET – în meci se joacă exact 3 seturi

TIE-BREAK IN MECI

Tipul 1 (DA) – în meci va exista cel puțin un tie-break

Tipul 2 (NU) – în meci nu va exista tie-break

VOLEI

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

BASEBALL

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

HANDICAP (-1,5)

Tipul 1 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la cel puțin două puncte diferență

Tipul 2 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă la un punct diferență sau echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă

HANDICAP (+1,5)

Tipul 1 – pariul este câștigător dacă echipa gazdă (Echipa 1.) câștigă sau echipa gazdă (Echipa 1.) pierde la un punct diferență

Tipul 2 – pariul este câștigător dacă echipa oaspete (Echipa 2.) câștigă la cel puțin două puncte diferență

TOTAL PUNCTE (8,5)

Tipul SUB – suma punctelor marcate va fi mai mică decât numărul din paranteză (8,5)

Tipul PESTE – suma punctelor marcate va fi mai mare decât numărul din paranteză (8,5)

FUTSAL

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)

Tipul X – rezultatul egal al meciului

Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate

Tipul 12 – victoria echipei gazdă (Echipa 1.) sau a echipei oaspete (Echipa 2.)

FLOORBALL

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)
Tipul X – rezultatul egal al meciului
Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)
Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate
Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate
Tipul 12 – va câștiga sau echipa gazdă (Echipa 1.) sau echipa oaspete (Echipa 2.)
Tipul F2 – echipa favorită (în acest exemplu Echipa 2.) va învinge cu 2 sau mai multe goluri diferență

FOTBAL AMERICAN

OFERTA DE BAZĂ

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)
Tipul X – rezultatul de egalitate al meciului
Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)
Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate
Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate
Tipul 12 – victoria echipei gazdă (Echipa 1.) sau a echipei oaspete (Echipa 2.)

TOTAL PUNCTE (46,5)

Tipul SUB – suma punctelor marcate va fi mai mică decât numărul din paranteză (46,5)
Tipul PESTE – suma punctelor marcate va fi mai mare decât numărul din paranteză (46,5)

HANDICAP (+/-4,5)

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) după ce la numărul de puncte ale acesteia au fost adăugate sau scăzute numărul de puncte din paranteza (4,5)
Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) cu mențiunea că echipei gazdă (Echipei 1.) i se adaugă sau i se scade numărul de puncte din paranteză (4,5)

CURLING

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)
Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)

RUGBY

REZULTAT FINAL

Tipul 1 – victoria echipei gazdă (Echipei 1.)
Tipul X – rezultatul egal al meciului
Tipul 2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.)
Tipul 1X – victoria echipei gazdă (Echipei 1.) sau meciul se va termina la egalitate
Tipul X2 – victoria echipei oaspete (Echipei 2.) sau meciul se va termina la egalitate
Tipul 12 – victoria echipei gazdă (Echipa 1.) sau a echipei oaspete (Echipa 2.)

Articolul 4

Prin prezentele dispozitii, Organizatorul descrie tipurile de pariuri sportive live oferite de către Organizator, Jucătorilor.

FOTBAL

- (1) Rezultat final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (2) Total Goluri “n.5” (n = 0,1,2,3,...) – Numar total de goluri inscise Sub/Peste “n.5”.
- (3) Handicap – Handicap European (1 – Echipa Gazda; X –Egalitate; 2 – Echipa Oaspete); (ex. Handicap 2:0, Handicap 0:5, ...).
- (4) Total Asiatic – Desfasurare totala in sferturi si in intreguri (ex. 2.00, 2.25, 2.75, ...); Sub/Peste.
- (5) Handicap Asiatic – Pariu pe handicap; desfasurarea in sferturi, jumatati si intreguri (ex. -2.00/+2.00, -2.25/+2.25, -2.50/+2.50, ...).
- (6) Winner – a. Daca meciul se termina egal dupa timpul regulamentar, toate pariurile sunt considerate nule (cota = 1.00); b. La fel si in cazul Handicap Asiatic 0.
- (7) Cine castiga restul meciului – Care echipa va inscrie mai multe goluri in timpul ramas.
- (8) Urmatorul gol marcat – Cine marcheaza primul gol, al doilea gol, ... (1 – Marcheaza Echipa Gazda; X - niciun gol marcat; 2 – Marcheaza Echipa Oaspete).
- (9) Sansa Dubla – Variante de pariere: 1X – Castiga Echipa Gazda sau este Egalitate; 12 – Castiga Echipa Gazda sau Echipa Oaspete; X2 – Egalitate sau Castiga Echipa Oaspete.
- (10) Scor Corect – a. Scor Exact (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3, alte rezultate); b. In cazul in care una dintre echipe inscrie 4 goluri, acest pariu este decis.
- (11) Scor Corect Flex – Similar cu Scor Corect, dar extins de scorul curent (se aplica de la scorul corect existent).
- (12) Goluri inscise Echipa Gazda – a. Cate goluri va inscrie Echipa Gazda; b. 0,1,2,3+.
- (13) Goluri inscise Echipa Oaspete – a. Cate goluri va inscrie Echipa Oaspete; b. 0,1,2,3+.
- (14) Ambele echipe vor inscrie? – Variante de pariere: Da Gol / Nu da Gol; (DA, NU).
- (15) Par / Impar – Numarul Par/Impar de goluri.
- (16) Lovitura de incepere? – Echipa Gazda sau Echipa Oaspete.
- (17) Prima Repriza – a. Care echipa va castiga Prima Repriza; b. Rezultat Prima Repriza (1 – Conduce Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Conduce Echipa Oaspete).
- (18) Total Goluri Repriza 1 – Sub/Peste “n.5” (n = 0,1,2,3,...) – Vor fi luate in considerare numai golurile inscise in decursul primei reprize.
- (19) Total Asiatic Repriza 1 - Desfasurare totala in sferturi si in intreguri (ex. 2.00, 2.25, 2.75, ...).
- (20) Handicap Asiatic Repriza 1 - Pariu pe handicap in toata desfasurarea (ex. -2.00/+2.00, -2.25/+2.25, -2.50/+2.50, ...).
- (21) Cine castiga restul? Repriza 1– Cine castiga restul primei reprize?
- (22) Urmatorul gol inscrist Repriza 1 – (1 – Inscris Echipa Gazda, X – Nu inscrie nici o echipa, 2 – Inscris Echipa Oaspete).
- (23) Scor Corect Flex Repriza 1– Similar cu Scor Corect, dar extins de scorul curent (se aplica de la scorul corect existent).
- (24) Rezultat final (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp.
- (25) Total Goluri (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp.
- (26) Cine castiga restul meciului? (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp.
- (27) Urmatorul gol marcat (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp.
- (28) Cine castiga la loviturile de departajare? – Se iau in considerare numai golurile inscise la loviturile de departajare.
- (29) Handicap Asiatic Extratimp – a. Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp; b. Pariu pe handicap in toata desfasurarea (ex. -2.00/+2.00, -2.25/+2.25, -2.50/+2.50, ...).
- (30) Prima Repriza Extratimp – Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp in prima repriza.
- (31) Scor Corect Flex Extratimp – a. Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp; b. Extins de scorul curent (se aplica de la scorul corect existent).
- (32) Scor Corect Flex Extratimp Repriza 1 – a. Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp in prima repriza; b. Extins de scorul curent (se aplica de la scorul corect existent).
- (33) Handicap Asiatic Extratimp Repriza 1 - a. Se iau in considerare numai golurile inscise in extratimp in prima repriza; b. Pariu pe handicap in toata desfasurarea (ex. -2.00/+2.00, -2.25/+2.25, -2.50/+2.50, ...).
- (34) Pariu pe cornere – Care echipa va beneficia de mai multe cornere.
- (35) Pariu pe Cartonase – Care echipa va primi mai multe cartonase.
- (36) Handicap Cornere – Sub/Peste “+n.5” sau “-n.5” cornere.
- (37) Total Cornere – Numar total de cornere Sub/Peste “n.5”.
- (38) Total Cornere (Cumulat) – Numar total de cornere in intervale fixe (<9, 9-11, 12+).
- (39) Total Cornere Echipa Gazda – Numar total de cornere pentru echipa gazda intr-un interval fix (0-2, 3-4, 5-6, 7+).
- (40) Total Cornere Echipa Oaspete – Numar total de cornere pentru echipa oaspete intr-un intervale fixe (0-2, 3-4, 5-6, 7+).
- (41) Total Cornere Echipa Gazda* - Numar total de cornere pentru echipa gazda; Sub/Peste “n.5” cornere.
- (42) Total Cornere Echipa Oaspete* - Numar total de cornere pentru echipa oaspete; Sub/Peste “n.5” cornere.
- (43) Par/Impar Cornere – Numar Par/Impar de cornere.
- (44) Pariu pe Cornere Repriza 1 - Care echipa va beneficia de mai multe cornere in prima repriza.
- (45) Handicap Cornere Repriza 1 - Sub/Peste “+n.5” sau “-n.5” cornere in prima repriza.

- (46) Total Cornere Repriza 1 - Numar total de cornere Sub/Peste "n.5" in prima repriza.
- (47) Total Cornere (Cumulat) Repriza 1 – Numar total de cornere in intervale fixe (<5, 5-7, 7+) in prima repriza.
- (48) Cornere Echipa Gazda Repriza 1 – Numar de cornere pentru echipa gazda in interval fix (0-1, 2, 3, 4+) in prima repriza.
- (49) Cornere Echipa Oaspete Repriza 1 – Numar de cornere pentru echipa oaspete in interval fix (0-1, 2, 3, 4+) in prima repriza.
- (50) Cornere Echipa Gazda Repriza 1 – Numar total de cornere pentru Echipa Gazda Sub/Peste "n.5" in prima repriza.
- (51) Cornere Echipa Oaspete Repriza 1 – Numar total de cornere pentru Echipa Oaspete Sub/Peste "n.5" in prima repriza.
- (52) Par/Impar Cornere Repriza 1 - Numar Par/Impar de cornere in prima repriza.
- (53) Total Goluri – Echipa Gazda – Numar total de goluri inscris de Echipa Gazda Sub/Peste "n.5".
- (54) Total Goluri – Echipa Oaspete – Numar total de goluri inscris de Echipa Oaspete Sub/Peste "n.5".
- (55) Numar Exact de Goluri – Numar exact de goluri cu rezultate fixe (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+).
- (56) Goluri Gazde Repriza 1 – a. Cate goluri va inscrie echipa gazda in prima repriza; b. 0, 1, 2, 3+.
- (57) Goluri Oaspeti Repriza 1 – a. Cate goluri va inscrie echipa oaspete in prima repriza; b. 0, 1, 2, 3+.
- (58) In ce repriza se dau mai multe goluri? – a. Repriza in care se inscriu cele mai multe goluri (1 – prima repriza; 2 – a doua repriza; X – la fel de multe goluri in ambele reprize); b. Numai in timpul regulamentar de joc.
- (59) Cand se va inscrie urmatorul gol – a. In ce interval de timp se va inscrie urmatorul gol? (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol); b. Se refera la intervalul de timp in care se inscrie un gol (intervalul 0-15 minute – golul este inscris intre minutul 0:00 si 15:00 (minutul 15:01 apartine intervalului 16-30 minute); c. Intervalele 31-45 minute si 76-90 minute include si timpul intreruperilor provocate de accidentari; d. Se ia in calcul timpul afisat pe televizor; In cazul in care acest timp nu este disponibil, se va lua in calcul momentul in care mingea va trece linia portii si va fi stabilit in functie de timpul afisat pe televizor.
- (60) Numar Total de Cartonase – Numar total de cartonase acordate pe parcursul meciului Sub/Peste "n.5".
- (61) Total Cartonase (Exact) – Numar exact de cartonase cu rezultate fixe (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+).
- (62) Cartonase Rosu? – Va fi cartonase rosu sau un cartonase galben urmat de unul rosu in meci?
- (63) Cartonase Echipa Gazda – Numar total de cartonase echipa gazda Sub/Peste "n.5".
- (64) Cartonase Echipa Oaspete – Numar total de cartonase echipa oaspete Sub/Peste "n.5".
- (65) Total Puncte Cartonase – Numarul total de puncte de cartonase Sub/Peste "n.5".
- (66) Total Puncte Cartonase (Cumulat) – Numarul exact de puncte de cartonase in intervale fixe (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+).
- (67) Total Cartonase Repriza 1 – Se vor lua in considerare numai cartonasele primite in prima repriza.
- (68) Total Cartonase (Exact) Repriza 1 – Numar exact de cartonase in prima repriza cu rezultate fixe (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+).
- (69) Cartonase Echipa Gazda Repriza 1 – Numar total de cartonase echipa gazda in prima repriza Sub/Peste "n.5".
- (70) Cartonase Echipa Oaspete Repriza 1 – Numar total de cartonase echipa oaspete in prima repriza Sub/Peste "n.5".
- (71) Total Puncte Cartonase Repriza 1 – Numarul total de puncte de cartonase in prima repriza Sub/Peste "n.5".
- (72) Total Puncte Cartonase (Cumulat) Repriza 1 – Numarul exact de puncte de cartonase in prima repriza, in intervale fixe (0-10, 11-25, 26-40, 41+).
- (73) Numar Exact de Goluri Repriza 1 – Numarul exact de goluri in prima repriza cu rezultate fixe (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+).
- (74) Pariu Meci si Totaluri – Acest pariu reprezinta o combinatie dintre pariurile "Rezultat final" si "Total Goluri 2.5". Variantele de pariere sunt: echipa gazda castiga si se inscriu mai putin de 2.5 goluri, echipa gazda castiga si se inscriu mai mult de 2.5 goluri, partida se termina la egalitate si se inscriu mai putin de 2.5 goluri, partida se termina la egalitate si se inscriu mai mult de 2.5 goluri, echipa oaspete castiga si se inscriu mai putin de 2.5 goluri, echipa oaspete castiga si se inscriu mai mult de 2.5 goluri.
- (75) Care echipa avanseaza in runda urmatoare? – Variantele de pariere sunt: Echipa gazda sau echipa oaspete.
- (76) Cum va fi decis meciul? – Variantele de pariere sunt: Echipa gazda castiga/Echipa oaspete castiga dupa Timp regulamentar/Prelungiri/ Lovituri de departajare (penalty).
- (77) Marcatorul Oricarui Gol – Variantele de pariere sunt: Jucatorul "X" de la echipa gazda, Jucatorul "X" de la echipa oaspete, Niciunul nu marcheaza.
- (78) Marcatorul Urmatorului Gol – Variantele de pariere sunt: Jucatorul "X" de la echipa gazda, Jucatorul "X" de la echipa oaspete, Niciunul nu marcheaza.

IMPORTANT

- (1) Toate pariurile (exceptand cele care fac referire la pauza, prima repriza, prelungiri si lovituri de departajare) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.
- (2) Daca un meci este intrerupt si apoi este reluat in decursul a 36 ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi validate dupa rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile care nu au fost validate vor fi considerate nule (cota = 1.00).

- (3) Timpul regulamentar de joc este de 90 de minute, la care se adauga minutele de prelungire indicate de arbitru: Pariurile sunt validate tinand cont de rezultatul de la sfarsitul celor 90 de minute obisnuite de joc, daca nu este specificat altfel. Aici se includ pauzele pentru accidentari sau orice alte pauze, dar nu se include extratimpul, timpul alocat pentru loviturile de departajare (penalty) sau golul de aur, dupa caz.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un pariu ramane plasat activ dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: goluri inscrise, cartonase rosu sau cartonase galben urmat de cartonase rosu si/sau penalty-uri, Organizatorul va declara nul respectivul pariu si va acorda cota 1.
- (2) Daca pariul a fost plasat prin raportare la un numar incorect de cartonase, Organizatorul va declara nul respectivul pariu si va acorda cota 1.00.
- (3) In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp incorect al meciului (mai mult de 5 minute), Organizatorul va declara nule toate pariurile pe respectivul eveniment si va acorda cota 1:00.
- (4) Daca pentru un eveniment s-a afisat un scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul de televiziune ori din eroare tehnica, toate pariurile plasate pe respectivul eveniment vor fi anulate(cota = 1.00) in intervalul in care scorul a fost afisat gresit.
- (5) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (6) Daca numele echipelor sau categoriile sunt afisate gresit, Organizatorul va declara nule toate pariurile pe respectivul eveniment si va acorda cota = 1.00.

PARIURILE PE CARTONASE

- (1) Cartonasele galbene valoreaza 1 cartonase iar cartonasele galbene urmate de unul rosu valoreaza 2 cartonase. Al doilea cartonase galben pentru un jucator, care duce automat la un cartonase rosu nu se ia in considerare. In consecinta, un jucator nu poate primi mai mult de 3 cartonase.
- (2) Validarea pariurilor se va face in concordanta cu dovada cartonaselor acordate in timpul regulamentar de 90 de minute.
- (3) Cartonasele acordate dupa finalul meciului nu vor fi luate in considerare.
- (4) Cartonasele acordate pentru jucatorii deja inlocuiti, manageri sau jucatorii de pe banca de rezerva care nu au jucat, nu vor fi luate in considerare.

PARIURILE PE PUNCTE DE CARTONASE

- (1) Un cartonase galben valoreaza 10 puncte si un cartonase rosu sau galben-rosu valoreaza 25 de puncte. Al doilea cartonase galben pentru un jucator, care duce automat la un cartonase rosu nu se ia in considerare. In consecinta, un jucator nu poate acumula mai mult de 35 de puncte de cartonase.
- (2) Validarea pariurilor se va face in concordanta cu dovada cartonaselor acordate in timpul regulamentar de 90 de minute.
- (3) Cartonasele acordate dupa finalul meciului nu vor fi luate in considerare.
- (4) Cartonasele acordate pentru jucatorii deja inlocuiti, manageri sau jucatorii de pe banca de rezerva care nu au jucat, nu vor fi luate in considerare.

PARIURILE PE CORNERE

- (1) Loviturile de colt (cornerele) acordate, dar care nu au fost executate, nu vor fi luate in considerare.

PARIU PE URMATORUL MARCATOR

- (1) Autogolurile nu vor fi luate in considerare in stabilirea rezultatului pariului "Marcatorul Urmatorului Gol" si vor fi ignorate.
- (2) Toti jucatorii care s-au aflat pe teren inca de la lovitura de incepere sau cei care au intrat dupa golul inscris anterior, sunt considerati ca si posibili marcatori.
- (3) Toti jucatorii care se afla pe teren la momentul curent sunt listati in cadrul pariului. In cazul in care, indiferent de motiv, un jucator care nu se afla pe lista va inscrie un gol, toate pariurile pe jucatorii aflati pe lista raman valide.

PARIU PE MARCATORUL ORICARUI GOL

- (1) Autogolurile nu vor fi luate in considerare in stabilirea rezultatului pariului "Marcatorul Urmatorului Gol" si vor fi ignorate.
- (2) Toti jucatorii care au s-au aflat pe teren inca de la lovitura de incepere sau cei care au intrat dupa golul inscris anterior, sunt considerati ca si posibili marcatori.
- (3) Daca un meci este intrerupt si nu este reluat in decursul a 36 ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) chiar si in cazul jucatorilor care au marcat deja.

PARIURI PE INTERVAL

- (1) Pariurile vor fi stabilite in functie de minutul golului anuntat la TV sau de pe site-ul oficial al competitiei, daca exista. Daca acesta nu este disponibil, este considerat timpul oficial din cadrul partidei.

- (2) Pariurile sunt stabilite in functie de minutul in care mingea a trecut linia portii si nu in functie de minutul in care lovitura este executata.
- (3) Pariurile pe interval cornere sunt stabilite in functie de minutul in care lovitura de colt este executata si nu in functie de minutul in care aceasta a fost decisa sau acordate.
- (4) Pariurile pe interval cartonase sunt stabilite in functie de minutul in care cartonasa este aratata si nu in functie de minutul in care s-a produs incidentul.

2. TENIS

- (1) Care jucator va castiga meciul? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (2) Care jucator va castiga setul? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (3) Care jucator va castiga game-urile "X" si "Y" din setul "N" – a. Intotdeauna pentru urmatoarele 2 game-uri (ex. Care jucator va castiga game-urile 3 si 4 din setul 2?); b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea primului dintre cele 2 game-uri.
- (4) Rezultat final (in seturi – cel mai bun din 3) – Variante de pariere: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.
- (5) Rezultat final (in seturi – cel mai bun din 5) – Variante de pariere: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3.
- (6) Numar de seturi (cel mai bun din 3) – Variante de pariere: 2 sau 3.
- (7) Numar de seturi (cel mai bun din 5) – Variante de pariere: 3, 4 sau 5.
- (8) Cine castiga game-ul "X" din setul 1 – a. Castigatorul urmatorului game (ex. Care jucator va castiga game-ul 3 din setul 1?); b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (9) Cine castiga game-ul "X" din setul 2 – a. Castigatorul urmatorului game (ex. Care jucator va castiga game-ul 3 din setul 2?); b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (10) Cine castiga game-ul "X" din setul 3 – a. Castigatorul urmatorului game (ex. Care jucator va castiga game-ul 3 din setul 3?); b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (11) Cine castiga game-ul "X" din setul 4 – a. Castigatorul urmatorului game (ex. Care jucator va castiga game-ul 3 din setul 4?); b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (12) Cine castiga game-ul "X" din setul 5 – a. Castigatorul urmatorului game (ex. Care jucator va castiga game-ul 3 din setul 5?); b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (13) Numar total de game-uri – a. Numar total de game-uri Sub/Peste "n.5" (ex. Sub/peste 22.5); b. Se aplica numai pentru meciurile de tip cel mai bun din 3 si cel mai bun din 5.
- (14) Numar total de game-uri in setul 1 – Numar total de game-uri in setul 1 Sub/Peste "n.5" (ex. Sub/peste 9.5).
- (15) Numar total de game-uri in setul 2 – Numar total de game-uri in setul 2 Sub/Peste "n.5" (ex. Sub/peste 9.5).
- (16) Numar total de game-uri in setul 3 – Numar total de game-uri in setul 3 Sub/Peste "n.5" (ex. Sub/peste 9.5).
- (17) Numar total de game-uri in setul 4 – Numar total de game-uri in setul 4 Sub/Peste "n.5" (ex. Sub/peste 9.5).
- (18) Numar total de game-uri in setul 5 – Numar total de game-uri in setul 5 Sub/Peste "n.5" (ex. Sub/peste 9.5).
- (19) Par/Impar numar de game-uri – a. Se iau in considerare toate game-urile jucate in partida respectiva; b. Se aplica numai pentru meciurile de tip cel mai bun din 3 si cel mai bun din 5.
- (20) Par/Impar numar de game-uri in setul "n" – Se iau in considerare numai game-urile din setul "n" (setul curent).
- (21) Scorul game-ului "X" din setul 1 – a. Jucatorul 1 la 0, Jucatorul 1 la 15, Jucatorul 1 la 30, Jucatorul 1 la 40, Jucatorul 2 la 0, Jucatorul 2 la 15, Jucatorul 2 la 30, Jucatorul 2 la 40; b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (22) Scorul game-ului "X" din setul 2 – a. Jucatorul 1 la 0, Jucatorul 1 la 15, Jucatorul 1 la 30, Jucatorul 1 la 40, Jucatorul 2 la 0, Jucatorul 2 la 15, Jucatorul 2 la 30, Jucatorul 2 la 40; b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (23) Scorul game-ului "X" din setul 3 – a. Jucatorul 1 la 0, Jucatorul 1 la 15, Jucatorul 1 la 30, Jucatorul 1 la 40, Jucatorul 2 la 0, Jucatorul 2 la 15, Jucatorul 2 la 30, Jucatorul 2 la 40; b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (24) Scorul game-ului "X" din setul 4 – a. Jucatorul 1 la 0, Jucatorul 1 la 15, Jucatorul 1 la 30, Jucatorul 1 la 40, Jucatorul 2 la 0, Jucatorul 2 la 15, Jucatorul 2 la 30, Jucatorul 2 la 40; b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (25) Scorul game-ului "X" din setul 5 – a. Jucatorul 1 la 0, Jucatorul 1 la 15, Jucatorul 1 la 30, Jucatorul 1 la 40, Jucatorul 2 la 0, Jucatorul 2 la 15, Jucatorul 2 la 30, Jucatorul 2 la 40; b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (26) Scorul game-ului "X" din setul 1 sau break – a. Jucatorul care serveste la 0, Jucatorul care serveste la 15, Jucatorul care serveste la 30, Jucatorul care serveste la 40 sau break; b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.
- (27) Scorul game-ului "X" din setul 2 sau break – a. Jucatorul care serveste la 0, Jucatorul care serveste la 15, Jucatorul care serveste la 30, Jucatorul care serveste la 40 sau break; b. Acest pariu va fi oferit numai inainte de inceperea game-ului respectiv.

- (28) Scorul game-ului "X" din setul 3 sau break – a. Jucatorul care servește la 0, Jucatorul care servește la 15, Jucatorul care servește la 30, Jucatorul care servește la 40 sau break; b. Acest pariu va fi oferit numai înainte de începerea game-ului respectiv.
- (29) Scorul game-ului "X" din setul 4 sau break – a. Jucatorul care servește la 0, Jucatorul care servește la 15, Jucatorul care servește la 30, Jucatorul care servește la 40 sau break; b. Acest pariu va fi oferit numai înainte de începerea game-ului respectiv.
- (30) Scorul game-ului "X" din setul 5 sau break – a. Jucatorul care servește la 0, Jucatorul care servește la 15, Jucatorul care servește la 30, Jucatorul care servește la 40 sau break; b. Acest pariu va fi oferit numai înainte de începerea game-ului respectiv.
- (31) Tiebreak in meci? – a. Se va juca tiebreak in meci?; Variante de pariere: DA, NU; Acest pariu va fi oferit numai înainte de începerea partidei respective.
- (32) Tiebreak in set "X"? – Se va juca tiebreak in setul "X"?; Variante de pariere: DA, NU; Acest pariu va fi oferit numai înainte de începerea setului respectiv.

IMPORTANT

- (1) In cazul in care oricare jucator se retrage sau nu se prezinta, toate pariurile care nu au fost decise vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (2) In cazul amanarii din diverse cauze (ploaie, intuneric, etc.) a unui eveniment, toate pariurile oferite vor fi disponibile odata cu reluarea respectivei partide.
- (3) In cazul in care arbitrul va acorda puncte de penalizare oricarui jucator, toate pariurile pe respectivul eveniment raman valide.
- (4) In cazul in care un eveniment se termina din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice de organizare, incaierare, interventia fortelor de ordine, inainte ca anumite puncte/game-uri sa se finalizeze, toate pariurile aferente punctelor/game-urilor in cauza vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un pariu ramane deschis dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: goluri inscrise, cartonas rosu sau cartonas galben - rosu si penalty-uri, Organizatorul va declara nul respectivul pariu si va acorda cota 1.00.
- (2) Daca numele oricarui jucator sau numele oricarei echipe sunt afisate incorect, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (3) Daca oricare dintre jucatori se retrage, Organizatorul va considera nule toate pariurile pe respectivul eveniment si va acorda cota 1.00.
- (4) Fiecare tiebreak, inclusiv cel decisiv pentru partida, are valoarea unui singur game.

3. BASCHET

- (1) Rezultat final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (2) Total Puncte – Se vor lua in considerare numai punctele inscrise in timpul regulamentar de joc.
- (3) Care echipa castiga meciul, incluzand prelungirile? – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, 2 – Echipa Oaspete.
- (4) Total Puncte, incluzand prelungirile – Sub/Peste.
- (5) Handicap Asiatic – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (6) Handicap Asiatic, incluzand prelungirile – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5"; Variante de pariere: Echipa gazda sau Echipa Oaspete.
- (7) Par/Impar, incluzand prelungiri – Par/Impar.
- (8) Vor fi prelungiri? – DA, NU.
- (9) Cine va inscrie al "X"-lea punct? – a. "X" are valori 10, 15, 20, 25, ...; b. Care echipa va inscrie al "X"-lea punct in meci? (ex. Scorul curent 40-28, echipa oaspete inscrie 3 puncte, deci echipa oaspete a inscris al 70-lea punct); c. Daca un meci se finalizeaza inainte de a se fi ajuns al al "X"-lea punct, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (10) Care echipa va castiga lovitura de incepere? – Echipa Gazda sau Echipa Oaspete.
- (11) Care echipa ajunge prima la "X" puncte? – a. "X" are valori 20, 30, 40, ...; b. Care echipa ajunge prima la "X" puncte? (ex. Scorul curent 20-19, deci echipa gazda castiga cursa la 20 puncte); c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (12) Winner Repriza 1 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima si in cea de-a doua perioada.
- (13) Handicap Asiatic Repriza 1 – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima si in cea de-a doua perioada.

- (14) Pauza - Total Puncte – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima si in cea de-a doua perioada.
- (15) Par/Impar Repriza 1 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima si in cea de-a doua perioada.
- (16) Winner Perioada 1 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima perioada.
- (17) Total Puncte Perioada 1 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima perioada.
- (18) Handicap Asiatic Perioada 1 – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima perioada.
- (19) Par/Impar Perioada 1 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima perioada.
- (20) Winner Perioada 2 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a doua perioada.
- (21) Total Puncte Perioada 2 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a doua perioada.
- (22) Handicap Asiatic Perioada 2 – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a doua perioada.
- (23) Par/Impar Perioada 2 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a doua perioada.
- (24) Winner Perioada 3 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a treia perioada.
- (25) Total Puncte Perioada 3 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a treia perioada.
- (26) Handicap Asiatic Perioada 3 – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a treia perioada.
- (27) Par/Impar Perioada 3 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a treia perioada.
- (28) Winner Perioada 4 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a patra perioada.
- (29) Total Puncte Perioada 4 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a patra perioada.
- (30) Handicap Asiatic Perioada 4 – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a patra perioada.
- (31) Par/Impar Perioada 4 – Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cea de-a patra perioada.
- (32) Par/Impar – Se vor lua in considerare punctele marcate in toate cele patru perioade.
- (33) Winner – Se vor lua in considerare punctele marcate in toate cele patru perioade.
- (34) Rezultat la pauza – Care echipa va castiga dupa prima repriza (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (35) Rezultat Perioada 1 – Care echipa va castiga dupa prima perioada (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (36) Rezultat Perioada 2 – Care echipa va castiga dupa a doua perioada (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (37) Rezultat Perioada 3 – Care echipa va castiga dupa a treia perioada (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (38) Rezultat Perioada 4 – Care echipa va castiga dupa a patra perioada (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (39) Prima echipa la “X” puncte, Perioada 1 – a. “X” are valori 20, 30 ,40, ...; b. Care echipa ajunge prima la “X” puncte? (ex. Scorul curent 20-19, deci echipa gazda castiga cursa la 20 puncte); Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (40) Prima echipa la “X” puncte, Perioada 2 – a. “X” are valori 20, 30 ,40, ...; b. Care echipa ajunge prima la “X” puncte? (ex. Scorul curent 20-19, deci echipa gazda castiga cursa la 20 puncte); Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (41) Prima echipa la “X” puncte, Perioada 3 – a. “X” are valori 20, 30 ,40, ...; b. Care echipa ajunge prima la “X” puncte? (ex. Scorul curent 20-19, deci echipa gazda castiga cursa la 20 puncte); Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (42) Prima echipa la “X” puncte, Perioada 4 – a. “X” are valori 20, 30 ,40, ...; b. Care echipa ajunge prima la “X” puncte? (ex. Scorul curent 20-19, deci echipa gazda castiga cursa la 20 puncte); Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.

IMPORTANT

- (1) Pentru pariuri nu se ia in considerare extra-timpul, cu exceptia cazului in care se prevede altfel.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (2) In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp incorect al meciului (mai mult de 2 minute), Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (3) In cazul in care pariurile pe un eveniment raman plasate ca fiind active, insa scorul afisat de tabela de marcaj ori de operatorul de televiziune sau din eroare tehnica, este unul gresit, Organizatorul va considera nule (va acorda cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.

4. FOTBAL AMERICAN

- (1) Care echipa castiga meciul, incluzand prelungiri? – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, 2 – Echipa Oaspete.
- (2) Total Puncte, incluzand prelungiri – Sub/Peste “n.5”.
- (3) Handicap Asiatic, incluzand prelungiri – Acest pariu cuprinde valori de tipul +/- “n.5”.
- (4) Rezultat Final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (5) Winner - Daca meciul se termina egal dupa timpul regulamentar, toate pariurile sunt considerate nule (cota = 1.00).
- (6) Sansa Dubla – Variante de pariere: 1X – Castiga Echipa Gazda sau este Egalitate; 12 – Castiga Echipa Gazda sau Echipa Oaspete; X2 – Egalitate sau Castiga Echipa Oaspete.
- (7) Marje Castigatoare, incluzand prelungiri – Rezultatele pozitive sunt considerate victorie echipa gazda iar rezultatele negative sunt considerate victorie echipa oaspete (<-13, -13 pana la -7. -6 pana la -1, 0, 1 pana la 6, 6 pana la 13, >13).
- (8) Care echipa ajunge prima la “X” puncte, incluzand prelungiri? – “X” are valori 5, 10, 15,...
- (9) Total Puncte - Echipa Gazda, incluzand prelungiri – Sub/Peste “n.5”.
- (10) Total Puncte - Echipa Oaspete, incluzand prelungiri – Sub/Peste “n.5”.
- (11) Par/Impar, incluzand prelungiri – Par/Impar.
- (12) Urmatoarele puncte marcate (echipa), incluzand prelungiri – Variante de pariere: Marcheaza echipa gazda, Niciun punct marcat, Marcheaza echipa oaspete.
- (13) Urmatoarele puncte marcate (tip), incluzand prelungiri – Variante de pariere: Touch down (eseu), Fieldgol, Safety, Niciunul.
- (14) Vor fi prelungiri? – Variante de pariere: DA, NU.
- (15) In ce repriza se inscriu mai multe puncte? – Variante de pariere: Prima repriza, A doua repriza, In ambele reprize se inscrie acelasi numar de puncte.
- (16) Pauza/Final – Variante de pariere: Egal/Egal, Egal/Victorie Gazde, Egal/Victorie Oaspeti, Victorie Gazde/Egal, Victorie Gazde/Victorie Gazde, Victorie Gazde/Victorie Oaspeti, Victorie Oaspeti/Egal, Victorie Oaspeti/Victorie Gazde, Victorie Oaspeti/Victorie Oaspeti.
- (17) Prima Repriza – Care echipa va castiga prima repriza (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (18) Handicap Asiatic Repriza 1 – Acest pariu cuprinde valori de tipul +/- “n.5”.
- (19) Total Puncte Repriza 1 – Sub/Peste “n.5”.
- (20) Winner Repriza 1 – Daca meciul se termina egal dupa prima repriza, toate pariurile sunt considerate nule (cota = 1.00).
- (21) Total Puncte Echipa Gazda Repriza 1 – Sub/Peste “n.5”.
- (22) Total Puncte Echipa Oaspete Repriza 1 – Sub/Peste “n.5”.
- (23) Par/Impar Repriza 1 – Par/Impar.
- (24) Urmatoarele puncte marcate (echipa) Repriza 1 – Variante de pariu: Marcheaza echipa gazda, Niciun punct marcat, Marcheaza echipa oaspete.
- (25) In ce sfert se inscriu mai multe puncte? – Variante de pariere: In sfertul 1, In sfertul 2, In sfertul 3, In sfertul 4, In toate sferturile se inscrie acelasi numar de puncte.
- (26) Rezultat final Sfert 1 - Care echipa va castiga sfertul 1 (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (27) Rezultat final Sfert 2 - Care echipa va castiga sfertul 2 (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (28) Rezultat final Sfert 3 - Care echipa va castiga sfertul 3 (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (29) Rezultat final Sfert 4 - Care echipa va castiga sfertul 4 (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (30) Total Puncte Sfert 1 – Sub/Peste “n.5”.
- (31) Total Puncte Sfert 2 – Sub/Peste “n.5”.
- (32) Total Puncte Sfert 3 – Sub/Peste “n.5”.
- (33) Total Puncte Sfert 4 – Sub/Peste “n.5”.

IMPORTANT

- (1) In cazul amanarii din diverse cauze (ploaie, intuneric, etc.) a unui eveniment, toate pariurile oferite vor fi disponibile odata cu reluarea repectivei partide.
- (2) Pariurile sunt bazate pe rezultatul de la sfarsitul timpului regulamentar de joc, daca nu este specificat altfel.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un pariu ramane plasat ca fiind activ dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: puncte inscise, cartonas rosu sau cartonas galben urmat de cartonas rosu si penalty-uri, Organizatorul va declara nul respectivul pariu si va acorda cota 1.00.
- (2) In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp incorect al meciului (mai mult de 5 minute), Organizatorul va declara nule toate pariurile pe respectivul eveniment si va acorda cota 1.00.
- (3) Daca pentru un eveniment s-a afisat un scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de operatorul TV ori din eroare tehnica, toate pariurile plasate pe respectivul eveniment vor fi anulate(cota = 1.00) in intervalul in care scorul a fost afisat gresit.
- (4) Daca numele oricarei echipe este afisat incorect, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (5) In caz de abandon sau de amanare a unui meci, toate pariurile vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator, exceptand situatia in care respectivul meci va continua in aceeasi saptamana de program NFL (de Joi pana Miercuri, la ora locala de pe stadion).

5. HOCHEI PE GHEATA

- (1) Rezultat final - Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (2) Total Goluri – Se vor lua in considerare numai golurile marcate in timpul regulamentar de joc.
- (3) Handicap – Handicap European (ex. Handicap 0:1, Handicap 1:0, ...).
- (4) Winner – Daca meciul se termina egal dupa timpul regulamentar, toate pariurile sunt considerate nule (cota = 1.00).
- (5) Sansa Dubla – Variante de pariere: 1X – Castiga Echipa Gazda sau este Egalitate; 12 – Castiga Echipa Gazda sau Echipa Oaspete; X2 – Egalitate sau Castiga Echipa Oaspete.
- (6) Urmatorul gol marcat – Care echipa va marca urmatorul gol?
- (7) Cine castiga perioada? – Care echipa va castiga perioada curenta?
- (8) Cine castiga restul meciului? – Care echipa va marca mai multe goluri in timpul de joc ramas.
- (9) Goluri inscise Echipa Gazda – a. Cate goluri va marca echipa gazda; b. 0, 1, 2, 3+.
- (10) Goluri inscise Echipa Oaspete – a. Cate goluri va marca echipa oaspete; b. 0, 1, 2, 3+.
- (11) Total Goluri – Echipa Gazda – Numarul total de goluri pentru echipa gazda Sub/Peste “n.5”.
- (12) Total Goluri – Echipa Oaspete – Numarul total de goluri pentru echipa oaspete Sub/Peste “n.5”.
- (13) Par/Imapr – Par/Impar numar de goluri.
- (14) Total Goluri Perioada 1 – Se vor lua in considerare numai golurile inscise in prima perioada.
- (15) Cine castiga restul Perioadei 1? – Se vor lua in considerare numai golurile inscise in prima perioada.
- (16) Total Goluri Perioada 2 – Se vor lua in considerare numai golurile inscise cea de-a doua perioada.
- (17) Cine castiga restul Perioadei 2? – Se vor lua in considerare numai golurile inscise in cea de-a doua perioada.
- (18) Urmatorul gol marcat (numai extratimp!) – Se vor lua in considerare numai golurile inscise in prelungiri.
- (19) Cine castiga restul meciului (numai extratimp!) – Se vor lua in considerare numai golurile inscise in prelungiri.
- (20) Care echipa castiga la loviturile de departajare? – Se vor lua in considerare numai golurile inscise la loviturile de departajare.
- (21) Care echipa castiga meciului, incluzand prelungiri si penalty-uri? – Se vor lua in considerare golurile marcate in timpul regulamentar de joc, golurile marcate in prelungiri si golurile marcate la penalty-uri.
- (22) Scor Corect Flex – Numai cele mai probabile 10 rezultate vor fi oferite spre pariere de catre Organizator.
- (23) Urmatorul gol marcat (lovituri de departajare) – Se vor lua in considerare numai golurile inscise la loviturile de departajare.

IMPORTANT

- (1) Toate pariurile (exceptand cele care fac referire la pauza, prima repriza, prelungiri si lovituri de departajare) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.
- (2) Daca un meci este intrerupt si apoi este reluat in decursul a 36 ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi decise dupa rezultatul final. In caz contrat, toate pariurile care nu au fost decise vor fi considerate nule (cota = 1.00).
- (3) Daca un meci este decis la loviturile de departajare, atunci un gol va fi adaugat la rezultatul echipei castigatoare si la pariul pe total in scopuri destabilizare. Aceasta regula se aplica la toate pariurile incluzand prelungiri si lovituri de departajare.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un pariu ramane plasat activ dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc (goluri inscise si penalty-uri), Organizatorul va declara nul respectivul pariu si va acorda cota 1.00.
- (2) In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp incorect al meciului (mai mult de 2 minute), Organizatorul va declara nule toate pariurile pe respectivul eveniment si va acorda cota 1.00.
- (3) Daca pentru un eveniment s-a afisat un scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de operatorul TV ori din eroare tehnica, toate pariurile plasate pe respectivul eveniment vor fi anulate(cota = 1.00) in intervalul in care scorul a fost afisat gresit.

- (4) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.

6. BASEBALL

- (1) Care echipa castiga meciul, incluzand prelungiri? – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, 2 – Echipa Oaspete.
- (2) Handicap Asiatic, incluzand prelungiri – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. - 2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (3) Cine castiga restul meciului, incluzand prelungiri – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, X – Egalitate, 2 – Echipa Oaspete.
- (4) Total Puncte, incluzand prelungiri – Sub/Peste “n.5”.
- (5) Par/Impar, incluzand prelungiri – Par/Impar numar de run-uri.
- (6) Marje Castigatoare, incluzand prelungiri – Interval predefinit de puncte diferenta la care o echipa castiga ($\geq +3$, $+2$, $+1$, -1 , -2 , ≤ -3).
- (7) Care echipa va realiza cel mai mare scor pentru perioada – Variante de pariere: Echipa Gazda, Ambele echipe realizeaza acelasi numar de puncte, Echipa Oaspete.
- (8) Scor total in perioada in care s-a inscris cel mai mult – Variante de pariere: 0, 1, 2, 3, 4, 5+; Care va fi numarul maxim de run-uri in cadrul inning-ului in care s-a inscris cel mai mult.
- (9) Cine marcheaza al “X”-lea punct? – Variante de pariere: Echipa Gazda, Nici o Echipa, Echipa Oaspete; “X” are valorile 1, 2, ...; eventualele extra inning-uri vor fi luate in considerare pentru acest pariu.
- (10) Care echipa ajunge prima la “X” puncte? – “X” are valorile 3, 5, 7, ...; Daca oricare perioada se termina inainte ca punctul “X” sa fie marcat (incluzand extra inning-urile), acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (11) Va fi un al 18-lea half-inning? – Variante de pariere: DA, NU.
- (12) Vor fi prelungiri? – Variante de pariere: DA, NU.
- (13) Care echipa va conduce la pauza? – Variante de pariere: Echipa Gazda, Egalitate, Echipa Oaspete.
- (14) Pauza - Total Puncte – Sub/Peste “n.5”.
- (15) Cine castiga perioada? – Variante de pariere: Echipa Gazda, Egalitate, Echipa Oaspete.
- (16) Total Puncte Perioada 1 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (17) Total Puncte Perioada 2 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (18) Total Puncte Perioada 3 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (19) Total Puncte Perioada 4 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (20) Total Puncte Perioada 5 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (21) Total Puncte Perioada 6 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (22) Total Puncte Perioada 7 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (23) Total Puncte Perioada 8 – Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (24) Care echipa va conduce dupa 5 Inning-uri – Variante de pariere: Echipa Gazda, Egalitate, Echipa Oaspete.
- (25) Total Puncte dupa 5 Inning-uri – Sub/Peste “n.5”.
- (26) Handicap Asiatic dupa 5 Inning-uri – Acest pariu cuprinde valori de tipul +/- “n.5”.
- (27) Total Puncte Gazde (cu prelungiri) – Sub/Peste “n.5”.
- (28) Total Puncte Oaspeti (cu prelungiri) – Sub/Peste “n.5”.
- (29) Total Puncte Gazde dupa 5 Inning-uri – Sub/Peste “n.5”.
- (30) Total Puncte Oaspeti dupa 5 Inning-uri – Sub/Peste “n.5”.
- (31) Pariu Meci si Totaluri – Acest pariu reprezinta o combinatia dintre pariurile “Rezultat final” si “Total Puncte”.
- (32) Rezultat final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).

IMPORTANT

- (1) Eventualele extra inning-uri nu se iau in considerare la niciun pariu, in cazul in care nu este stipulat altfel.
- (2) Numele pariurilor nu reflecta termenii uzuali folositi in baseball. Va rugam sa luati in considerare urmatorul tabel cu privire la termenii folositi uzual in baseball.

NUMELE PARIULUI	TERMENI FOLOSITI IN BASEBALL
Perioada	Inning
Prelungiri (CP)	Extra Inning

Puncte	Run-uri
Halftime	Rezultat dupa 9 half-inning-uri

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Toate pariurile vor fi validate conform rezultatului final dupa 9 inning-uri (8 ½ inning-uri daca echipa gazda conduce in momentul de fata).
- (2) Daca un meci este intrerupt sau anulat si nu este reluat in aceeasi zi, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (3) In cazul in care pariurile pe un eveniment raman plasate activ, ca urmare a afisarii unui scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de operatorul TV ori din eroare tehnica, Organizatorul va considera nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.

7. HANDBAL

- (1) Rezultat final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (2) Handicap – Handicap European (1 – Echipa Gazda; X –Egalitate; 2 – Echipa Oaspete); (ex. Handicap 2:0, Handicap 0:5, ...).
- (3) Total Goluri – Se vor lua in considerare numai golurile marcate in timpul regulamentar de joc.
- (4) Prima Repriza – Care echipa va castiga prima repriza?
- (5) Handicap - Repriza 1 – Handicap European pentru prima repriza (1 – Echipa Gazda; X –Egalitate; 2 – Echipa Oaspete); (ex. Handicap 1:0, Handicap 0:1, ...).
- (6) Total Goluri Repriza 1 – Se vor lua in considerare numai golurile marcate prima repriza.
- (7) Handicap Asiatic - In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (8) Handicap Asiatic Repriza 1 – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" pentru prima repriza (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (9) Cine marcheaza al "X"-lea gol – a. "X" are valori 10, 15, 20, 25, ...; b. Care echipa va marca al "X"-lea gol in meci?; c. Daca un meci se finalizeaza inainte de a se fi marcat al "X"-lea gol, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (10) Care echipa ajunge prima la "X" goluri – a. "X" are valori 20, 30 ,40, ...; b. Care echipa ajunge prima la "X" goluri? (ex. Scorul curent 20-19, deci echipa gazda castiga cursa la 20 goluri); Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la golul "X", acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (11) Par/Impar – Par/Impar numar de goluri.
- (12) Par/Impar Repriza 1 – Par/Impar numar de goluri marcate in Repriza 1.
- (13) Marje Castigatoare - Interval predefinit de goluri diferenta la care o echipa castiga (ex. Echipa Gazda castiga la >10, 9-5, 4-1, 0; Echipa Oaspete castiga la 1-4, 5-10, >10).

IMPORTANT

- (1) Toate pariurile (exceptand cele care fac referire la Cine marcheaza al "X"-lea gol si Care echipa ajunge prima la "X" goluri) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.
- (2) Daca in meci se ajunge la loviturile de la 7 metrii, pariurile Cine marcheaza al "X"-lea gol si Care echipa ajunge prima la "X" goluri vor fi anulate (cota = 1.00).

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (2) In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp incorect al meciului (mai mult de 3 minute), Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (3) In cazul in care pariurile pe un eveniment raman plasate activ, ca urmare a afisarii unui scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de operatorul TV ori din eroare tehnica, Organizatorul va considera nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.

8. VOLEI

- (1) Care echipa castiga meciul? – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, 2 – Echipa Oaspete.
- (2) Care echipa va castiga setul? – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, 2 – Echipa Oaspete.
- (3) Handicap Asiatic – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (4) Handicap Asiatic Setul 1 – Handicap Asiatic in primul set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).

- (5) Handicap Asiatic Setul 2 – Handicap Asiatic in cel de-al doilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (6) Handicap Asiatic Setul 3 – Handicap Asiatic in cel de-al treilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (7) Handicap Asiatic Setul 4 – Handicap Asiatic in cel de-al patrulea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (8) Handicap Asiatic Setul 5 – Handicap Asiatic in cel de-al cincilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (9) Prima echipa la “X” puncte, Setul 1 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la “X” puncte in setul 1.
- (10) Prima echipa la “X” puncte, Setul 2 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la “X” puncte in setul 2.
- (11) Prima echipa la “X” puncte, Setul 3 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la “X” puncte in setul 3.
- (12) Prima echipa la “X” puncte, Setul 4 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la “X” puncte in setul 4.
- (13) Prima echipa la “X” puncte, Setul 5 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la “X” puncte in setul 5.
- (14) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 1? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al “X”-lea punct in setul 1; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (15) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 2? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al “X”-lea punct in setul 2; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (16) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 3? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al “X”-lea punct in setul 3; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (17) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 4? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al “X”-lea punct in setul 4; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (18) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 5? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al “X”-lea punct in setul 5; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (19) Rezultat final (in seturi – cel mai bun din 5) – Variante de pariare: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 si 0:3.
- (20) Numar de seturi (cel mai bun din 5) – Variante de pariare: 3, 4 sau 5 seturi.
- (21) Total Puncte – Sub/Peste “n.5”.
- (22) Total Puncte Setul 1 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (23) Total Puncte Setul 2 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (24) Total Puncte Setul 3 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.
- (25) Total Puncte Setul 4 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al patrulea set.
- (26) Total Puncte Setul 5 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al cincilea set.
- (27) Par/Impar Setul 1 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (28) Par/Impar Setul 2 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (29) Par/Impar Setul 3 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.
- (30) Par/Impar Setul 4 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al patrulea set.
- (31) Par/Impar Setul 5 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al patrulea set.
- (32) In cate seturi se va depasi limita de puncte? – In cate seturi cel putin o echipa va depasi limita de 25 puncte (15 puncte in al cincilea set).

IMPORTANT

- (1) In cazul in care un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la abandon, accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incaierare, interventia fortelor de ordine, etc , toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

- (2) "Setul de Aur" nu este luat in considerare pentru nici un pariu din cadrul acestei discipline.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (2) Daca pentru un eveniment s-a afisat un scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul TV ori ca urmare a unei erori tehnice, toate pariurile plasate pe respectivul eveniment vor fi anulate(cota = 1.00) in intervalul in care scorul a fost afisat gresit.
- (3) Reducerea oficiala a numarului de puncte va fi luata in considerare pentru toate pariurile care nu au fost decise. Pentru pariurile care au fost deja decise, reducerea oficiala a numarului de puncte nu se va lua in considerare.

9. VOLEI PE PLAJA

- (1) Care echipa castiga meciul? – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, 2 – Echipa Oaspete.
- (2) Care echipa va castiga setul? – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, 2 – Echipa Oaspete.
- (3) Handicap Asiatic – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (4) Handicap Asiatic Setul 1 – Handicap Asiatic in primul set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (5) Handicap Asiatic Setul 2 – Handicap Asiatic in cel de-al doilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (6) Handicap Asiatic Setul 3 – Handicap Asiatic in cel de-al treilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (7) Prima echipa la "X" puncte, Setul 1 – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la "X" puncte in setul 1.
- (8) Prima echipa la "X" puncte, Setul 2 – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la "X" puncte in setul 2.
- (9) Prima echipa la "X" puncte, Setul 3 – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care echipa va ajunge prima la "X" puncte in setul 3.
- (10) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 1? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al "X"-lea punct in setul 1; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (11) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 2? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al "X"-lea punct in setul 2; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (12) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 3? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care echipa va marca al "X"-lea punct in setul 3; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreuna dintre echipe sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (13) Rezultat final (in seturi – cel mai bun din 3) – Variante de pariere: 2:0, 2:1, 1:2 si 0:2.
- (14) Numar de seturi (cel mai bun din 3) – Variante de pariere: 2 sau 3.
- (15) Total Puncte – Sub/Peste "n.5".
- (16) Total Puncte Setul 1 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (17) Total Puncte Setul 2 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (18) Total Puncte Setul 3 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.
- (19) Par/Impar Setul 1 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (20) Par/Impar Setul 2 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (21) Par/Impar Setul 3 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.
- (22) In cate seturi se va depasi limita de puncte? – In cate seturi cel putin o echipa va depasi limita de 21 puncte (15 puncte in al treilea set).

IMPORTANT

- (1) In cazul in care un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incalcare, interventia fortelor de ordine, etc, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (2) "Setul de Aur" nu este luat in considerare pentru nici un pariu din cadrul acestei discipline.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.

- (2) Daca pentru un eveniment s-a afisat un scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul TV ori ca urmare a unei erori tehnice, toate pariurile plasate pe respectivul eveniment vor fi anulate(cota = 1.00) in intervalul in care scorul a fost afisat gresit.
- (3) In cazul in care o echipa se retrage, toate pariurile ramase nefinalizate (nejucate) vor fi considerate nule (cota =1.00) de catre Organizator.
- (4) Reducerea oficiala a numarului de puncte va fi luata in considerare pentru toate pariurile care nu au fost decise. Pentru pariurile care au fost deja decise, reducerea oficiala a numarului de puncte nu se va lua in considerare.

10. FOTBAL IN SALA

- (1) Rezultat final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (2) Total Goluri – Numar total de goluri inscrise Sub/Peste “n.5” (ex. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...).
- (3) Handicap – Handicap European (1 – Echipa Gazda; X –Egalitate; 2 – Echipa Oaspete); (ex. Handicap 2:0, Handicap 0:5, ...).
- (4) Total Asiatic – Desfasurare totala in intreguri (ex. 2.00, 3.00, 4.00, ...).
- (5) Handicap Asiatic – Pariu pe handicap; desfasurarea in jumatati si intreguri (ex. -2.00/+2.00, -2.50/+2.50, ...).
- (6) Winner – a. Daca meciul se termina egal dupa timpul regulamentar, toate pariurile sunt considerate nule (cota = 1.00); b. La fel si in cazul Handicap Asiatic 0.
- (7) Cine castiga restul meciului – Care echipa va inscrie mai multe goluri in timpul ramas.
- (8) Urmatorul gol marcat – Cine marcheaza primul gol, al doilea gol, ... (1 – Marcheaza Echipa Gazda; X - niciun gol marcat; 2 – Marcheaza Echipa Oaspete).
- (9) Sansa Dubla – Variante de pariere: 1X – Castiga Echipa Gazda sau este Egalitate; 12 – Castiga Echipa Gazda sau Echipa Oaspete; X2 – Egalitate sau Castiga Echipa Oaspete.
- (10) Goluri inscrise Echipa Gazda – a. Cate goluri va inscrie Echipa Gazda; b. 0,1,2,3+.
- (11) Goluri inscrise Echipa Oaspete – a. Cate goluri va inscrie Echipa Oaspete; b. 0,1,2,3+.
- (12) Ambele echipe vor inscrie? – Variante de pariere: Da Gol / Nu da Gol; (DA, NU).
- (13) Par / Impar – Numarul Par/Impar de goluri.
- (14) Scor Corect Flex – Numai cele mai probabile 10 rezultate vor fi oferite spre pariere de catre Organizator.
- (15) Prima Repriza – a. Care echipa va castiga Prima Repriza; b. Rezultat Prima Repriza (1 – Conduce Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Conduce Echipa Oaspete).
- (16) Total Goluri Repriza 1 – Sub/Peste “n.5” (n = 0,1,2,3,...) – Vor fi luate in considerare numai golurile inscrise in decursul primei reprize.
- (17) Total Asiatic Repriza 1 – Desfasurare totala in intreguri (ex. 2.00, 3.00, 4.00, ...).
- (18) Handicap Asiatic Repriza 1 - Pariu pe handicap; desfasurarea in jumatati si intreguri (2.00, 2.50, 3.00, ...).
- (19) Cine castiga restul? Repriza 1– Cine castiga restul primei reprize?
- (20) Urmatorul gol in scris Repriza 1 – (1 – Inscris Echipa Gazda, X – Nu inscrie nici o echipa, 2 – Inscris Echipa Oaspete).
- (21) Scor Corect Flex Repriza 1– Similar cu Scor Corect, dar extins de scorul curent (se aplica de la scorul corect existent).
- (22) Rezultat final (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscrise in extratimp.
- (23) Total Goluri (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscrise in extratimp.
- (24) Cine castiga restul meciului? (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscrise in extratimp.
- (25) Urmatorul gol marcat (numai extratimp!) – Se iau in considerare numai golurile inscrise in extratimp.

IMPORTANT

- (1) Toate pariurile (exceptand cele care fac referire la pauza, prima repriza, prelungiri si lovituri de departajare) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.
- (2) Daca un meci este intrerupt si apoi este reluat in decursul a 36 ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi decise dupa rezultatul final. In caz contrat, toate pariurile care nu au fost decise vor fi considerate nule (cota = 1.00).
- (3) In cazul in care un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incaierare, interventia fortelor de ordine, etc, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un pariu ramane plasat ca fiind activ dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc: goluri inscrise, cartonase rosu sau cartonase galben urmat de un cartonase rosu si penalty-uri, Organizatorul va declara nul (cota = 1.00) respectivul pariu.
- (2) Daca pariul a fost plasat prin raportare la un numar incorect de cartonase, Organizatorul va declara nul (cota = 1.00) respectivul pariu.
- (3) In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp incorect al meciului (mai mult de 2 minute), Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.

- (4) Daca pentru un eveniment s-a afisat un scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul TV ori ca urmare a unei erori tehnice, toate pariurile plasate pe respectivul eveniment vor fi anulate in intervalul in care scorul a fost afisat gresit.
- (5) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (6) Daca numele echipelor sau categoriile sunt afisate gresit, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.

11. BADMINTON

- (1) Total Puncte – Sub/Peste “n.5”.
- (2) Care jucator va castiga meciul? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (3) Care jucator va castiga setul? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (4) Handicap Asiatic – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (5) Handicap Asiatic Setul 1 – Handicap Asiatic in primul set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (6) Handicap Asiatic Setul 2 – Handicap Asiatic in cel de-al doilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (7) Handicap Asiatic Setul 3 – Handicap Asiatic in cel de-al treilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5” (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (8) Primul jucator la “X” puncte, Setul 1 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va ajunge primul la “X” puncte in setul 1.
- (9) Primul jucator la “X” puncte, Setul 2 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va ajunge primul la “X” puncte in setul 2.
- (10) Primul jucator la “X” puncte, Setul 3 – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va ajunge primul la “X” puncte in setul 3.
- (11) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 1? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care jucator va marca al “X”-lea punct in setul 1; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (12) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 2? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care jucator va marca al “X”-lea punct in setul 2; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (13) Cine marcheaza al “X”-lea punct in Setul 3? – a. “X” are valorile 5, 10, 15, 20, 25,...; b. Care jucator va marca al “X”-lea punct in setul 3; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la “X” puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (14) In cate seturi se va depasi limita de puncte? – In cate seturi cel putin o echipa va depasi limita de 21 puncte.
- (15) Rezultat final (in seturi – cel mai bun din 3) – Variante de pariere: 2:0, 2:1, 1:2 si 0:2.
- (16) Numar de seturi (cel mai bun din 3) – Variante de pariere: 2 sau 3.
- (17) Total Puncte Setul 1 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (18) Total Puncte Setul 2 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (19) Total Puncte Setul 3 – Sub/Peste “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.
- (20) Par/Impar Setul 1 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (21) Par/Impar Setul 2 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (22) Par/Impar Setul 3 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.

IMPORTANT

- (1) In cazul in care un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incaierare, interventia fortelor de ordine, etc, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (2) Daca pentru un eveniment s-a afisat un scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul TV ori ca urmare a unei erori tehnice, toate pariurile plasate pe respectivul eveniment vor fi anulate (cota = 1.00) in intervalul in care scorul a fost afisat gresit.

- (3) Daca numele echipelor sau categoriile sunt afisate gresit, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (4) In cazul in care o echipa se retrage, toate pariurile ramase nefinalizate (nejucate) vor fi considerate nule (cota =1.00) de catre Organizator.
- (5) Reducerea oficiala a numarului de puncte va fi luata in considerare pentru toate pariurile care nu au fost decise. Pentru pariurile care au fost deja decise, reducerea oficiala a numarului de puncte nu se va lua in considerare.

12. RUGBY

- (1) Rezultat final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (2) Sansa Dubla – Variante de pariere: 1X – Castiga Echipa Gazda sau este Egalitate; 12 – Castiga Echipa Gazda sau Echipa Oaspete; X2 – Egalitate sau Castiga Echipa Oaspete.
- (3) Winner – a. Daca meciul se termina egal dupa timpul regulamentar, toate pariurile sunt considerate nule; Variante de pariere: 1 - Victorie Echipa Gazda sau 2 - Victorie Echipa Oaspete.
- (4) Cine castiga restul meciului – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda, X – Egalitate, 2 – Echipa Oaspete.
- (5) Handicap Asiatic – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5”.
- (6) Marje Castigatoare – Interval predefinit de puncte diferenta la care o echipa castiga (>14; 14-8; 7-1; 0; -1 – -7; -8 – -14; <-14).
- (7) Pariu Meci si Totaluri – Acest pariu reprezinta o combinatia dintre pariurile “Rezultat final” si “Total Goluri n.5”. Variantele de pariere sunt: echipa gazda castiga si se inscriu mai putin de n.5 goluri, echipa gazda castiga si se inscriu mai mult de n.5 goluri, partida se termina la egalitate si se inscriu mai putin de n.5 goluri, partida se termina la egalitate si se inscriu mai mult de n.5 goluri, echipa oaspete castiga si se inscriu mai putin de n.5 goluri, echipa oaspete castiga si se inscriu mai mult de n.5 goluri.
- (8) Total Puncte – Sub/Peste “n.5”.
- (9) Marje Totale – Intervale predefinite de puncte: <28; 28–34; 35–41; 42–48; 49–55; 56–62; >62.
- (10) Total Puncte Echipa Oaspete – Sub/Peste “n.5”.
- (11) Par/Impar – Par/Impar numar de puncte.
- (12) Prima Repriza – Rezultat Repriza: 1 – Conduce Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Conduce Echipa Oaspete.
- (13) Sansa Dubla Repriza 1 – Variante de pariere: 1X – Castiga Echipa Gazda sau este Egalitate; 12 – Castiga Echipa Gazda sau Echipa Oaspete; X2 – Egalitate sau Castiga Echipa Oaspete.
- (14) Winner Repriza 1 – Variante de pariere: 1 - Conduce Echipa Gazda sau 2 - Conduce Echipa Oaspete.
- (15) Cine castiga restul meciului Repriza 1 – Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete.
- (16) Handicap Asiatic Repriza 1 – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma “n.5”; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in prima repriza.
- (17) Marje Castigatoare Repriza 1 – Interval predefinit de puncte diferenta la care o echipa conduce dupa prima repriza (>14; 14-8; 7-1; 0; -1 – -7; -8 – -14; <-14).
- (18) Total Puncte Repriza 1 – Sub/Peste “n.5”.
- (19) Marje Totale Repriza 1 – Intervale predefinite de puncte: <7; 7–13; 14–20; 21–27; 28–34; 35–41; >41.
- (20) Total Puncte Echipa Gazda Repriza 1 – Sub/Peste “n.5”.
- (21) Total Puncte Echipa Oaspete Repriza 1 – Sub/Peste “n.5”.
- (22) Par/Impar Repriza 1 – Par/Impar.

IMPORTANT

- (1) Toate pariurile (exceptand cele care fac referire la pauza, prima repriza, prelungiri si penalty-uri) sunt luate in considerare doar pentru timpul regulamentar de joc.
- (2) Daca un meci este intrerupt si apoi este reluat in decursul a 36 ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi decise dupa rezultatul final. In caz contrar, toate pariurile care nu au fost decise vor fi considerate nule (cota = 1.00).
- (3) Timp regulamentar 80 de minute: Pariurile sunt bazate pe rezultatul de la sfarsitul celor 80 de minute obisnuite de joc, daca nu este specificat altfel. Aici se includ pauzele pentru accidentari sau orice alte pauze, dar nu se include extratimpul, timpul alocat pentru penalty-uri sau regula “mortii subite”.
- (4) In cazul in care un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incaierare, interventia fortelor de ordine, etc, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un pariu ramane plasat activ dupa ce urmatoarele evenimente au avut loc (schimbări de scor și cartonase rosu), Organizatorul va declara nul (cota = 1.00) respectivul pariu.
- (2) Daca pariul a fost plasat prin raportare la un numar incorect de cartonase, Organizatorul va declara nul (cota = 1.00) respectivul pariu.
- (3) In cazul in care cotele au fost oferite cu un timp incorect al meciului (mai mult de 2 minute), Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (4) Daca un meci este intrerupt sau amanat și nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitură initială de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (5) Daca numele echipelor sau categoriile sunt afisate gresit, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.

13. DARTS

- (1) Rezultat final – Care echipa va castiga meciul (1 – Echipa Gazda; X – Rezultat de egalitate; 2 – Echipa Oaspete).
- (2) Handicap in Set – Handicap European pentru seturi (ex. Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...); Variante de pariere: 1 – Echipa Gazda; X –Egalitate; 2 – Echipa Oaspete.
- (3) Cine castiga restul Setului 1? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 1?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (4) Cine castiga restul Setului 2? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 2?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (5) Cine castiga restul Setului 3? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 3?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (6) Cine castiga restul Setului 4? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 4?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (7) Cine castiga restul Setului 5? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 5?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (8) Cine castiga restul Setului 6? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 6?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (9) Cine castiga restul Setului 7? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 7?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (10) Cine castiga restul Setului 8? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 8?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (11) Cine castiga restul Setului 9? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 9?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (12) Cine castiga restul Setului 10? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 10?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (13) Cine castiga restul Setului 11? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 11?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (14) Cine castiga restul Setului 12? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 12?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (15) Cine castiga restul Setului 13? – Care jucator va castiga mai multe leg-uri dintre cele ramase in setul 13?; Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (16) Care jucator va castiga meciul? – Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (17) Care jucator va castiga setul? – Variante de pariere: 1 – Jucatorul 1 sau 2 – Jucatorul 2.
- (18) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 1 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 1; Valorile sunt exprimate in jumutati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (19) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 2 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 2; Valorile sunt exprimate in jumutati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (20) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 3 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 3; Valorile sunt exprimate in jumutati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (21) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 4 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 4; Valorile sunt exprimate in jumutati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (22) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 5 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 5; Valorile sunt exprimate in jumutati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (23) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 6 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 6; Valorile sunt exprimate in jumutati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).

- (24) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 7 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 7; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (25) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 8 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 8; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (26) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 9 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 9; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. - 1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (27) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 10 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 10; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (28) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 11 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 11; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (29) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 12 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 12; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (30) Handicap Asiatic la leg-uri in Setul 13 – Handicap Asiatic la leg-uri in setul 13; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...).
- (31) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 1? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (32) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 2? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (33) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 3? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (34) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 4? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (35) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 5? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (36) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 6? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (37) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 7? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (38) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 8? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (39) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 9? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (40) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 10? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (41) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 11? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (42) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 12? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (43) Cine castiga al "X"-lea leg in Setul 13? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (44) Handicap Asiatic la seturi – Handicap Asiatic la seturi; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. -1.5/+1.5, 2.5/-2.5, ...);
Varinate de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (45) Scor Corect in seturi – Scor Corect in seturi (numai rezultatele posibile vor fi luate in considerare si oferite spre pariere de catre Organizator).
- (46) Scor Corect la leg-uri in set – Scor Corect la leg-uri (numai rezultatele posibile vor fi luate in considerare si oferite spre pariere de catre Organizator).
- (47) Total Leg-uri Setul 1 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din primul set.
- (48) Total Leg-uri Setul 2 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al doilea set.
- (49) Total Leg-uri Setul 3 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al treilea set.
- (50) Total Leg-uri Setul 4 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al patrulea set.
- (51) Total Leg-uri Setul 5 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al cincilea set.
- (52) Total Leg-uri Setul 6 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al saselea set.
- (53) Total Leg-uri Setul 7 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al saptelea set.
- (54) Total Leg-uri Setul 8 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al optulea set.
- (55) Total Leg-uri Setul 9 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al noualea set.
- (56) Total Leg-uri Setul 10 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al zecelea set.
- (57) Total Leg-uri Setul 11 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al unsprezecelea set.
- (58) Total Leg-uri Setul 12 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al doisprezecelea set.
- (59) Total Leg-uri Setul 13 – Se vor lua in considerare numai leg-urile din cel de-al treisprezecelea set.
- (60) Total Seturi – Sub/Peste "n.5"

IMPORTANT

- (1) In cazul in care un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incaierare, interventia fortelor de ordine, etc, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) In cazul in care pariurile pe un eveniment raman plasate ca fiind active, ca urmare a afisarii unui scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul TV, ori ca urmare a unei erori tehnice, Organizatorul va considera nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (2) Daca numele oricarui jucator sau numele oricarei echipe sunt afisate incorect, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.

- (3) Daca un meci nu este finalizat, toate pariurile ramase neterminate (nejucate) vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (4) "Bulleye" are aceeasi valoare ca si "check out"-ul (numarul de puncte necesare pana la finalizarea unui leg; leg-ul trebuie finalizat printr-un "double") de culoare rosie.

14. SNOOKER

- (1) Care jucator va castiga meciul? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (2) Cine va castiga frame-ul "X"? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (3) Handicap Asiatic in frame – Handicap Asiatic in frame; Valorile sunt exprimate in jumatati (ex. -1.5/+1.5, -2.5/+2.5, ...).
- (4) Total Frame-uri – Sub/Peste "n.5".
- (5) Cine castiga restul meciului? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (6) Scor Corect – Scor corect in frame-uri (numai rezultatele posibile vor fi luate in considerare si oferite spre pariere de catre Organizator).

IMPORTANT

- (1) In cazul in care un jucator se retrage sau este descalificat, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (2) In cazul rearanjarii bilelor, pariurile stabilite raman in picioare daca rezultatul a fost determinat inainte de rearanjare.
- (3) Faulturile sau loviturile libere sunt luate in considerare pentru orice pariu pe bile colorate (exceptand bilele rosii).
- (4) In cazul in care un frame a inceput si nu este finalizat, toate pariurile pe acel frame vor fi anulate mai putin in cazul in care rezultatul a fost deja decis.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) In cazul in care pariurile pe un eveniment raman plasate ca fiind active, ca urmare a afisarii unui scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul TV, ori ca urmare a unei erori tehnice, Organizatorul va considera nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (2) Daca numele oricarui jucator sau numele oricarei echipe sunt afisate incorect, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (3) Daca un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incaierare, interventia fortelor de ordine, etc, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

15. TENIS DE MASA

- (1) Total Puncte – Sub/Peste "n.5".
- (2) Care jucator va castiga meciul? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (3) Care jucator va castiga setul? – Variante de pariere: Jucatorul 1 sau Jucatorul 2.
- (4) Handicap Asiatic – In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (5) Handicap Asiatic Setul 1 – Handicap Asiatic in primul set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (6) Handicap Asiatic Setul 2 – Handicap Asiatic in cel de-al doilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (7) Handicap Asiatic Setul 3 – Handicap Asiatic in cel de-al treilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (8) Handicap Asiatic Setul 4 – Handicap Asiatic in cel de-al patrulea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (9) Handicap Asiatic Setul 5 – Handicap Asiatic in cel de-al cincilea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (10) Handicap Asiatic Setul 6 – Handicap Asiatic in cel de-al saselea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).
- (11) Handicap Asiatic Setul 7 – Handicap Asiatic in cel de-al saptelea set; In cadrul acestui pariu sunt incluse numai valori de forma "n.5" (ex. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...).

- (12) Primul jucator la "X" puncte, Setul 1 – a. "X" are valorile 3, 5, 7, 9; b. Care jucator va ajunge primul la "X" puncte in setul 1.
- (13) Primul jucator la "X" puncte, Setul 2 – a. "X" are valorile 3, 5, 7, 9; b. Care jucator va ajunge primul la "X" puncte in setul 2.
- (14) Primul jucator la "X" puncte, Setul 3 – a. "X" are valorile 3, 5, 7, 9; b. Care jucator va ajunge primul la "X" puncte in setul 3.
- (15) Primul jucator la "X" puncte, Setul 4 – a. "X" are valorile 3, 5, 7, 9; b. Care jucator va ajunge primul la "X" puncte in setul 4.
- (16) Primul jucator la "X" puncte, Setul 5 – a. "X" are valorile 3, 5, 7, 9; b. Care jucator va ajunge primul la "X" puncte in setul 5.
- (17) Primul jucator la "X" puncte, Setul 6 – a. "X" are valorile 3, 5, 7, 9; b. Care jucator va ajunge primul la "X" puncte in setul 6.
- (18) Primul jucator la "X" puncte, Setul 7 – a. "X" are valorile 3, 5, 7, 9; b. Care jucator va ajunge primul la "X" puncte in setul 7.
- (19) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 1? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va marca al "X"-lea punct in setul 1; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (20) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 2? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va marca al "X"-lea punct in setul 2; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (21) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 3? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va marca al "X"-lea punct in setul 3; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (22) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 4? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va marca al "X"-lea punct in setul 4; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (23) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 5? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va marca al "X"-lea punct in setul 5; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (24) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 6? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va marca al "X"-lea punct in setul 6; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (25) Cine marcheaza al "X"-lea punct in Setul 7? – a. "X" are valorile 5, 10, 15, 20; b. Care jucator va marca al "X"-lea punct in setul 7; c. Daca un meci se finalizeaza inainte ca vreunul dintre jucatori sa ajunga la "X" puncte, acest pariu va fi considerat nul (cota = 1.00) de catre Organizator.
- (26) In cate seturi se va depasi limita de puncte? (cel mai bun din 5) – In cate seturi cel putin o echipa va depasi limita de 11 puncte.
- (27) In cate seturi se va depasi limita de puncte? (cel mai bun din 7) – In cate seturi cel putin o echipa va depasi limita de 11 puncte.
- (28) Rezultat Final (in seturi – cel mai bun din 5) – Variante de pariere: 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3.
- (29) Rezultat Final (in seturi – cel mai bun din 7) – Variante de pariere: 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4.
- (30) Numar de Seturi (cel mai bun din 5) – Variante de pariere: 3, 4 sau 5 seturi.
- (31) Numar de Seturi (cel mai bun din 7) – Variante de pariere: 4, 5, 6 sau 7 seturi.
- (32) Total Puncte Setul 1 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (33) Total Puncte Setul 2 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (34) Total Puncte Setul 3 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.
- (35) Total Puncte Setul 4 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al patrulea set.
- (36) Total Puncte Setul 5 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al cincilea set.
- (37) Total Puncte Setul 6 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al saselea set.
- (38) Total Puncte Setul 7 – Sub/Peste "n.5"; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al saptelea set.
- (39) Par/Impar Setul 1 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in primul set.
- (40) Par/Impar Setul 2 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al doilea set.
- (41) Par/Impar Setul 3 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al treilea set.
- (42) Par/Impar Setul 4 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al patrulea set.

- (43) Par/Impar Setul 5 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al patrulea set.
- (44) Par/Impar Setul 6 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al saselea set.
- (45) Par/Impar Setul 7 – Par/Impar numar de puncte; Se vor lua in considerare numai punctele marcate in cel de-al saptelea set.

IMPORTANT

- (1) In cazul in care un meci nu este finalizat din cauze precum, dar fara a ne limita la accidentari, forta majora (*furtuna, cutremur, incendiu*), conditii tehnice organizatorice si/sau de transmisiune, incaierare, interventia fortelor de ordine, etc, toate pariurile pe respectivul eveniment vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator.

REGULI DE VALIDARE/ANULARE A UNUI PARIU

- (1) Daca un meci este intrerupt sau amanat si nu este reluat in decursul a 36 de ore de la lovitura initiala de incepere, toate pariurile plasate pe acel meci vor fi considerate nule (cota = 1.00) de catre Organizator. Pariurile al caror obiect s-a finalizat pana la momentul intreruperii sau amanarii, vor fi validate.
- (2) In cazul in care pariurile pe un eveniment raman plasate active ca urmare a afisarii unui scor gresit, fie pe tabela de marcaj, fie de catre operatorul TV ori ca urmare a unei erori tehnice, Organizatorul va considera nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (3) Daca numele oricarui jucator sau numele oricarei echipe sunt afisate incorect, Organizatorul va declara nule (cota = 1.00) toate pariurile pe respectivul eveniment.
- (4) In cazul in care un jucator sau o echipa se retrage, toate pariurile care nu au fost decise vor fi considerate nule (cota = 1.00).
- (5) Reducerea oficiala a numarului de puncte va fi luata in considerare pentru toate pariurile care nu au fost decise. Pentru pariurile care au fost deja decise, reducerea oficiala a numarului de puncte nu se va lua in considerare.

Capitolul III – DISPOZITII FINALE

Articolul 5

Pentru tipurile de pariuri care au specificata o limita (Handicap, Total Goluri, Total cartonase galbene etc.), valorile specificate in acest Ghid de pariere sunt prezentate strict cu titlu informativ. In oferta de pariere, se va specifica limita respectiva pentru fiecare pariu in parte. Oferta de pariere este documentul emis periodic de catre Organizator, adus la cunostinta publicului, in cuprinsul careia sunt incluse informatiile privind evenimentele propuse de Organizator si are un caracter obligatoriu pentru Jucatori.

Articolul 6

Organizatorul are dreptul si va actualiza si/sau modifica prevederile din cuprinsul Ghidului de Pariere oricand, conform propriei strategii. Modificarea va fi aplicabila dupa aprobarea acesteia, in prealabil, de catre Oficiul National pentru Jocuri de Noroc, in conformitate cu prevederile art. 28 alin. 3 din O.U.G. 77/2009 cu modificarile si completarile ulterioare. Orice modificare a prezentului Ghid de pariere, va fi postata si pe website-ul oficial al Organizatorului.

Organizator,

HATTRICK BET S.R.L.