

***Regulamentul de joc pentru pariuri in cota fixa  
al societatii  
Hattrick Bet S.R.L.***

## **CUPRINS**

Capitolul I - DISPOZITII GENERALE.....	3
Capitolul II - TIPURI DE PARIURI .....	4
Capitolul III – INREGISTRAREA PARIURILOR .....	10
Capitolul IV – MIZA SI CASTIGUL .....	12
Capitolul V – DESFASURAREA ACTIVITATII DE PARIERE PRIN INTERMEDIUL TERMINALELOR AUTONOME .....	15
Capitolul VI – DESFASURAREA ACTIVITATII DE PARIERE PRIN INTERMEDIUL CASIERULUI .....	17
Capitolul VII - VALABILITATEA PARIURILOR INREGISTRATE. STABILIREA REZULTATELOR.....	18
Capitolul VIII – REGLEMENTARI SPECIALE ALE UNOR TIPURI DE PARIURI .....	20
Capitolul IX – DISPOZITII FINALE.....	38

## Capitolul I - DISPOZITII GENERALE

### Articolul 1

**1.1.** Organizatorul activitatilor de jocuri de noroc traditionale, de tipul pariurilor in cota fixa, ce fac obiectul prezentului Regulament este Hattrick Bet S.R.L., persoana juridica romana, inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J40/4605/2015, avand Cod Unic de Inregistrare 34373098, cu sediul social in Bucuresti, Sector 3, Splaiul Unirii nr. 165, Cladirea Timpuri Noi nr. 2, etaj 5 si 7 (partial), (denumita in continuare *Organizator*).

Hattrick Bet S.R.L. este operator de date cu caracter personal si prelucreaza datele cu caracter personal ale jucatorilor, conform politicii de confidentialitate.

**1.2.** Regulamentul de joc pentru pariurile in cota fixa intra in vigoare incepand cu data aprobarii sale de catre Oficiul National pentru Jocuri de Noroc. Regulile prevazute in prezentul Regulament se completeaza cu "Ghidul de Pariere", cu dispozitiile legale si instructiunile Organizatorului si trebuie respectate de ambele parti contractante in scopul desfasurarii unui pariu, fiind aduse la cunostinta publicului prin afisare in agentiile de pariere ale Organizatorului, pe terminalele autonome ale Organizatorului si pe pe site-ul acestuia, [www.casapariurilor.ro](http://www.casapariurilor.ro).

**1.3.** Prezentul Regulament stabileste termenele si conditiile raportului juridic dintre Organizator si participant. Dovada participarii la jocul de noroc o constituie biletul de pariere, remis de Organizator participantului, cu respectarea conditiilor mentionate in Reguament.

**1.4.** Participarea la joc implica acceptarea neconditionata a prezentului Regulament. Organizatorul nu este raspunzator pentru situatiile generate de interpretarea eronata sau de necunoasterea de catre participanti a prevederilor diin cuprinsul prezentului Regulament sau a regulilor specifice de desfasurare a evenimentelor pe care acestia au pariat.

Prevederile prezentului Regulament se completeaza cu cele ale legislatiei aplicabile. De asemenea, este dreptul Organizatorului ca anumite aspecte complementare regulilor de participare la activitatea de pariere, sa se regaseasca in oferta de pariere (lista de pariuri) pe care Organizatorul o anunta zilnic, acestea avand de asemenea un caracter obligatoriu pentru Jucatori.

### Articolul 2

Activitatea Organizatorului se desfasoara pe teritoriul Romaniei, in agentiile de pariere proprii sau prin intermediul terminalelor autonome, in temeiul *Licentei de organizare* si a *Autorizatiei de exploatare pentru pariuri in cota fixa (joc traditional)*, cu respectarea dispozitiilor legale in vigoare.

### Articolul 3

**3.1.** Participantul la joc (denumit in continuare *Jucatorul*) este persoana fizica majora (persoana care a implinit varsta de 18 ani), care are capacitatea de a contracta, care 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 prezentul Regulament.

**3.2.** Este interzisă participarea la jocul de noroc a angajaților și a altor persoanelor fizice aflate în relație de interdependență cu Organizatorul, cum ar fi, fără a se limita la asociați, directori, parteneri contractuali, membrii ai echipei manageriale sau ai corpului de control al acestuia.

**3.3.** Accesul persoanelor minore în locațiile în care se desfășoară activitatea Organizatorului sau participarea acestora la jocul de noroc este interzisă.

**3.4.** În scopul stabilirii dreptului de participare la jocul de noroc, Organizatorul poate solicita prezentarea unui act de identitate, iar în cazul refuzului de conformare, poate solicita participantului să parasească încălțările în care se desfășoară activitatea.

## **Capitolul II - TIPURI DE PARIURI**

### **Articolul 4**

**4.1.** Pariurile în cota fixă sunt jocurile de noroc care presupun indicarea corectă, de către participant, a rezultatelor unor evenimente, ce urmează să se desfășoare sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent. Organizatorul stabilește pe baza criteriilor proprii și aduce la cunoștința publică, evenimentele propuse pentru pariuri, precum și valoarea coeficientului de multiplicare (denumită în continuare *Cota*) pentru fiecare eveniment în parte.

Castigul ce poate fi obținut în situația în care rezultatele indicate de participant sunt declarate castigătoare este determinat prin înmulțirea cotei totale (rezultate prin înmulțirea tuturor cotelor evenimentelor selectate pe biletul de pariuri) cu suma de bani pusă în joc de participant (denumită în continuare *Miza*).

**4.2.** Evenimentele propuse de Organizator, care pot constitui obiect al activității de pariuri pot fi:

i) competiții sportive individuale sau de echipă, concursuri de dans, muzică sau alte asemenea, evenimente sociale, politice sau economice, care urmează să se desfășoare și care sunt aduse la cunoștința publicului prin afișarea *Ofertei de pariuri* în agențiile Organizatorului, pe terminalele autonome ale acestuia sau pe site-ul Organizatorului, [www.casapariurilor.ro](http://www.casapariurilor.ro);

ii) evenimente generate aleatoriu de sistemul informatic independent.

**4.3.** Organizatorul nu va accepta, sau, în cazul acceptării din eroare, nu va omologa pariurile pe evenimente ale căror rezultate ar putea fi cunoscute la momentul emiterii biletului de pariuri, dând cota 1 acelor pariuri; cunoașterea rezultatelor se prezuma dacă momentul emiterii biletului de pariuri este ulterior momentului când a fost înregistrat rezultatul evenimentului.

**4.4.** Oferta de pariuri este documentul emis periodic de către Organizator, adus la cunoștința publicului, în cuprinsul căreia sunt incluse informațiile privind evenimentele propuse de Organizator, respectiv tipul evenimentului, data, ora de desfășurare și cota acordată.

**4.5.** Pentru unele dintre evenimentele propuse, Organizatorul poate publica informatii suplimentare (cum ar fi, fara a se limita la acestea, locul desfasurarii partidei, informatii privind desfasurarea partidei pe un teren neutru, informatii cu privire la numarul partidelor care se disputa, daca evenimentul este prima intalnire sau daca este revansa, sau conditii speciale de pariere), indicand in mod expres evenimentul sau evenimentele la care se refera. Organizatorul va depune eforturile necesare pentru a furniza jucatorilor informatii exacte, insa nu este responsabil de acuratetea informatiilor suplimentare sau de modificarile survenite in desfasurarea evenimentelor ca urmare a deciziei organizatorilor, adoptate ulterior publicarii Ofertei de pariere.

**4.6.** Daca datorita caracteristicilor tehnice ale sistemului, Organizatorul este in imposibilitatea de a afisa date complete despre participantii la evenimente notorii (spre exemplu, numele complet al participantilor la meciurile de tenis, numele cluburilor si altele), Organizatorul poate folosi abrevieri sau poate specifica numai datele esentiale pentru stabilirea evenimentelor (spre exemplu, este cunoscut faptul ca Dinamo Zagreb joaca in Liga Campionilor cu Linfield, iar Organizatorul poate indica doar numele echipei, Dinamo, fara indicarea localitatii, Zagreb, caz in care Jucatorul nu va putea invoca faptul ca a crezut ca joaca Dinamo Kiev sau Dinamo Bucuresti).

**4.7.** Organizatorul poate modifica datele publicate, perioada de timp in care parierea pe un anumit eveniment este permisa, cotele acordate sau poate decide blocarea unui eveniment pentru pariere, fara notificare pentru Jucatori.

**4.8.** In cazul erorilor materiale strecurate in cuprinsul Ofertei de pariere, indiferent de mijlocul media prin care aceasta este adusa la cunostinta publicului, (website, teletext, terminal autonom, revista sau alte asemenea), pariurile vor fi validate luand in considerare datele oficiale, stocate de Organizator pe suport electronic (in sistemul informatic centralizat al acestuia), la momentul emiterii biletului de pariere.

**4.9.** In cazul erorilor de tipar sau a unor erori materiale flagrante in introducerea datelor in sistemul informatic al Organizatorului (spre exemplu, s-a introdus incorect cota 14.40 in loc de 1.44 sau la pariuri-handicap, s-a acordat o cota mai mare echipei favorizate decat celei defavorizate), Organizatorul isi rezerva dreptul de a anula acele pariuri, acordand evenimentului cota 1, sau de a valida rezultatul la cota corecta, chiar daca eroarea s-a detectat dupa terminarea evenimentului.

## **Articolul 5**

**5.1** In functie de modul de joc selectat de Jucator, pariurile oferite de Organizator sunt:

**i) Pariurile individuale** respectiv pariurile continand un singur eveniment pe bilet; conditia pentru obtinerea castigului este ca rezultatul indicat de Jucator sa fie omologat de Organizator;

**ii) Pariurile cumulative** respectiv pariurile care contin minim 2 si maxim 32 de evenimente; conditia pentru obtinerea castigului este ca toate rezultatele evenimentelor sa fie indicate corect de Jucator;

**iii) Pariurile de tip sistem (pariuri cu combinatii)** sunt pariurile care contin minim 2 si maxim 20 de evenimente din Oferta de pariere, in cazul carora Jucatorul trebuie sa indice corect rezultatele unui numar minim de evenimente, conform sistemului de joc selectat de acesta ( spre exemplu, in cazul unui pariu de tip sistem 16/18, Jucatorul trebuie sa indice corect rezultatele a minim 16 evenimente dintre cele 18 evenimente selectate pe bilet); conditia pentru

obținerea castigului este ca rezultatele numărului minim de evenimente selectate conform sistemului de joc înscris pe biletul de pariare să fie indicate corect.

**iv) Pariurile de tip sistem cu evenimente fixe (pariuri cu combinații și evenimente fixe)** sunt pariurile de tip sistem care conțin minim 2 și maxim 20 de evenimente în sistem și aditional, până la 12 evenimente fixe din Oferta de pariare, în cazul cărora Jucătorul trebuie să indice corect rezultatele unui număr minim de evenimente, între care cele selectate ca fiind fixe de către acesta, conform sistemului de joc selectat (spre exemplu, în cazul unui pariu de tip sistem 14/16 cu 2 fixe, Jucătorul trebuie să indice corect rezultatele a minim 16 evenimente, între care cele 2 rezultate fixe, dintre cele 18 evenimente selectate pe bilet);

**5.2.** În cazul pariurilor de tip sistem și al pariurilor de tip sistem cu evenimente fixe, castigul se stabilește după cum urmează:

1. Se stabilesc cotele fiecărei combinații castigătoare prin înmulțirea cotelor evenimentelor ale căror rezultate au fost indicate corect;
2. Cota totală se stabilește prin adunarea tuturor cotelor combinațiilor castigătoare;
3. Cota totală se înmulțește cu miza pusă în joc.

**5.3.** Pentru evenimentele generate aleatoriu de sistemul informatic independent, pariurile de tip sistem se vor realiza conform regulilor stabilite pentru respectivele evenimente.

## Articolul 6

**6.1.** În funcție de tipul de eveniment, Organizatorul acceptă înregistrarea următoarelor tipuri de pariuri:

**i) rezultatul evenimentului la finalul perioadei regulamentare de joc și/sau la finalul unei reprize:**

**a) tip 1** (victoria gazdelor sau a primei echipe menționate);

**b) tip X** (remiza)

**c) tip 2** (victoria echipei vizitatoare sau a celei de-a doua echipe menționate);

**d) tip 1x, x2, 12** (combinație între variantele descrise la punctele a) –c)

**e) tip f+2 – handicap** – tipul de eveniment propus spre pariare, în care echipa cu șanse mai mari să castige (echipa cu cota mai slabă), este plasată într-o poziție mai dificilă, rezultatul corect fiind considerat obținut dacă victoria acesteia se obține, pe durata timpului regulamentar de joc, la o diferență de cel puțin 2 puncte;

**ii) rezultatul întrecerii sportive sau a unei parti din întrecerea sportiva;**

**iii) ordinea participării la concurs (spre exemplu, 1, 2, 3, etc.)**

**iv) primul punct sau următorul punct marcat pe durata evenimentului sau pe durata unei parti din eveniment** (se indică echipa care marchează primul punct sau următorul punct din eveniment sau pe durata unei parti din eveniment)

**v) numărul total de puncte înscrise** pe durata unei întreceri sportive sau pe durata unei parti din eveniment;

**vi) individul sau echipa care trece mai departe, în competiție** (se indică echipa sau individul care va castiga o etapă preliminară, de calificare în cadrul unei competiții sau a unei întreceri);

**6.2.** Organizatorul poate include în Oferta de pariare orice alte tipuri de pariuri, cu aprobarea în prealabilă a Comitetului de Supraveghere, din cadrul Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

### **6.3 E-Sports (Sporturi Electronice)**

#### *6.3.1 Reguli Generale*

Data si ora de incepere afisate in oferta de pariere pentru meciurile din categoria "E-Sports" sunt doar o indicatie si nu sunt garantate ca fiind corecte. Aceasta inseamna ca pariurile vor fi valabile daca un meci este oferit cu o data si/sau o ora incorecta. Exceptie de la aceasta regula este situatia in care un meci este jucat inainte de ora/data de start programata, in acest caz toate pariurile plasate dupa ora efectiva de start a evenimentului vor fi anulate (se acorda cota 1.00). Toate pariurile plasate inainte de ora efectiva de start a evenimentului raman valabile.

Stabilirea pariurilor se efectueaza numai pe baza rezultatelor oficiale, furnizate de organizatia care reglementeaza competitia respectiva.

Daca meciul nu se joaca sau este amanat, pariurile vor fi anulate (se va acorda cota 1.00). Fac exceptie de la aceasta regula situatiile in care meciul se reprogrameaza si se desfasoara in decurs de 36 de ore de la data/ora planificata initial sau cazurile in care un jucator/echipa avanseaza in faza urmatoare a unui turneu sau il castiga.

Daca un jucator/o echipa joaca sub un nickname (nume) incorect sau cu un cont alternativ (nu de pe contul principal), atat rezultatul cat si pariurile raman valide. Fac exceptie de la aceasta regula situatiile in care este evident ca jucatorul/echipa nu trebuia sa joace.

Daca o harta din cadrul unei partide nu este finalizata din cauza retragerii sau a descalificarii unui/unor jucator(i), toate pariurile plasate vor fi validate pe baza castigatorului declarat oficial.

Daca un jucator/o echipa se retrage inainte de inceperea sau in timpul turneului/competitiei, pariurile plasate vor fi anulate (se acorda cota 1.00).

Daca numarul de harti/runde este modificat sau meciul este oferit spre pariere cu numar incorect de harti/runde, pariurile pe Total si Handicap vor fi anulate (se va acorda cota 1.00).

Daca un jucator/echipa castiga la masa verde (walk-over) cel putin o harta inainte de inceperea meciului, toate pariurile vor fi anulate (se acorda cota 1.00).

Pariurile nu vor fi anulate in cazul in care una dintre echipe foloseste un jucator suplinitor sau de rezerva, cu conditia ca organizatorul turneului sa permita acest lucru.

Daca un meci de 5 la 5 incepe cu mai putin de 10 jucatori sau un meci de 6 la 6 incepe cu mai putin de 12 jucatori, toate pariurile pe acea harta/acei meci vor fi anulate (se acorda cota 1.00).

#### *6.3.2 Tipuri de pariere*

##### **6.3.2.1 CS:GO (Counter Strike – Global Offensive)**

Deciderea pariurilor se va face numai in timpul regulamentar de joc (timpul scurs de la prima pana la ultima runda oficiala din cadrul respectivei harti).

Daca se aplica, runda de cutite nu se ia in vedere pentru a stabili rezultatele oficiale. Aceasta determina doar pozitia de pe care cele doua echipe vor incepe (Teroristi sau Contra-Teroristi).

Pariuri pe harta: in cazul in care se incheie la egalitate, pariul pe "Castigator harta" va fi decis de rezultatul din prelungirile harti.

**1. Castigator meci** – se pariaza pe jucatorul/echipa care castiga mai multe harti decat oponentul in cadrul unui meci (in functie de formatul evenimentului, se pot juca intre 1 si 5 harti per meci).

Pentru competitii de tipul "cel mai bun din 3" sau "cel mai bun din 5", se ofera spre pariere urmatoarele pronosticuri:

1 – Echipa/Jucatorul 1 castiga mai multe harti decat echipa adversa (1 in cadrul formatului cu o singura harta pe meci, 2 in cadrul formatului “cel mai bun din 3” sau 3 in cadrul formatului “cel mai bun din 5”);

2 – Echipa/Jucatorul 2 castiga mai multe harti decat echipa adversa (1 in cadrul formatului cu o singura harta pe meci, 2 in cadrul formatului “cel mai bun din 3” sau 3 in cadrul formatului “cel mai bun din 5”);

Pentru competitii de tipul “cel mai bun din 2”, se ofera spre pariare urmatoarele pronosticuri:

1 – Echipa/Jucatorul 1 castiga ambele harti;

X – Echipa/Jucatorul 1 si Echipa/Jucatorul 2 castiga fiecare cate o harta;

2 – Echipa/Jucatorul 2 castiga ambele harti.

**2. Castigator harta** – se pariaza pe jucatorul/echipa care castiga o anumita harta; O harta este finalizata cand una dintre echipe a castigat 16 runde dintr-un maxim de 30 de runde posibile pentru a fi jucate). In functie de formatul competitiei, se pot juca intre 1 si 5 harti. In cazul in care se incheie la egalitate, pariul pe “Castigator harta” va fi decis de rezultatul din prelungirile hartii.

1 – Harta 1/2/3/4/5 este castigata de Echipa/Jucatorul 1;

2 – Harta 1/2/3/4/5 este castigata de Echipa/Jucatorul 2.

### **3. Handicap harti**

Handicapul este o modalitate de a face un concurs sportiv mai echilibrat si prin urmare mai interesant ca obiect de pariare. In pariurile E-Sports, acest lucru se face prin acordarea uneia dintre echipe (contra favorit), a unor harti in avans.

#### *Handicap (-1.5)*

Tip 1 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la cel putin doua harti diferenta;

Tip 2 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la o diferenta de o harta sau Echipa/Jucatorul 2 castiga meciul.

#### *Handicap (-2.5)*

Tip 1 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la trei harti diferenta;

Tip 2 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la cel putin doua harti diferenta sau Echipa/Jucatorul 2 castiga meciul.

**4. Total harti** – se refera la totalul hartilor jucate de catre ambele echipe in cadrul unui meci; In functie de formatul partidei, sunt oferite urmatoarele tipuri de pariare:

#### *Total harti 2.5*

Tip 1 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mic de 2.5;

Tip 2 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mare de 2.5.

#### *Total harti 3.5*

Tip 1 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mic de 3.5;

Tip 2 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mare de 3.5.

#### *Total harti 4.5*

Tip 1 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mic de 4.5;

Tip 2 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mare de 4.5.

**5. Scor corect** – se refera la scorul exact (la harti) din cadrul unui meci; In functie de formatul partidei, sunt oferite urmatoarele tipuri de pariare:



Cel mai bun dintr-o singura harta – Pronosticuri oferite: 1:0; 0:1.

Cel mai bun din 2 harti – Pronosticuri oferite: 2:0; 0:2; 1:1.

Cel mai bun din 3 harti – Pronosticuri oferite: 2:0; 2:1; 1:2; 0:2.

Cel mai bun din 5 harti – Pronosticuri oferite: 2:0; 2:1; 3:0; 3:1; 3:2; 1:2; 0:2; 0:3; 1:3; 2-3.

**6. Castiga minim o harta** – se refera la posibilitatea ca o anumita echipa sa castige minim o harta in cadrul unui meci.

Tip 1 – Echipa/Jucatorul 1 castiga cel putin o harta in cadrul unui meci;

Tip 2 – Echipa/Jucatorul 2 castiga cel putin o harta in cadrul unui meci.

### 6.3.2.2.DOTA 2/LOL (LEAGUE OF LEGENDS)

Pariurile pe “Castigator harta” se anuleaza (se acorda cota 1.00) in cazul in care aceasta se termina la egalitate.

Toate pariurile pe baza de timp sunt decise pe baza ceasului/timpului oficial din joc si nu cuprind perioada inainte ca minionii/creepii sa fie spawnati (plasati pe harta). In cazul in care un meci incepe dar nu se termina, pariurile vor fi nule doar daca rezultatul final nu a fost deja determinat in mod oficial.

**1. Castigator meci** – se pariaza pe jucatorul/echipa care castiga mai multe harti decat oponentul in cadrul unui meci.

Pentru competitii de tipul “cel mai bun din 3” sau “cel mai bun din 5”, se ofera spre pariere urmatoarele pronosticuri:

1 – Echipa/Jucatorul 1 castiga mai multe harti decat echipa adversa (1 in cadrul formatului cu o singura harta pe meci, 2 in cadrul formatului “cel mai bun din 3” sau 3 in cadrul formatului “cel mai bun din 5”);

2 – Echipa/Jucatorul 2 castiga mai multe harti decat echipa adversa (1 in cadrul formatului cu o singura harta pe meci, 2 in cadrul formatului “cel mai bun din 3” sau 3 in cadrul formatului “cel mai bun din 5”);

**2. Castigator harta** – se pariaza pe jucatorul/echipa care castiga o anumita harta; In functie de formatul competitiei, se pot juca intre 1 si 5 harti. In cazul in care se incheie la egalitate, pariul pe “Castigator harta” se anuleaza (se acorda cota 1.00).

1 – Harta 1/2/3/4/5 este castigata de Echipa/Jucatorul 1;

2 – Harta 1/2/3/4/5 este castigata de Echipa/Jucatorul 2.

### 3. Handicap harti

Handicapul este o modalitate de a face un concurs sportiv mai echilibrat si prin urmare mai interesant ca obiect de pariere. In pariurile E-Sports, acest lucru se face prin acordarea uneia dintre echipe (contra favorit), a unor harti in avans.

#### *Handicap (-1.5)*

Tip 1 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la cel putin doua harti diferenta;

Tip 2 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la o diferenta de o harta sau Echipa/Jucatorul 2 castiga meciul.

#### *Handicap (-2.5)*

Tip 1 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la trei harti diferenta;

Tip 2 – pariul este castigator daca Echipa/Jucatorul 1 castiga la cel putin doua harti diferenta sau Echipa/Jucatorul 2 castiga meciul.

**4. Total harti** – se refera la totalul hartilor jucate de catre ambele echipe in cadrul unui meci; In functie de formatul partidei, sunt oferite urmatoarele tipuri de pariere:

#### *Total harti 2.5*

Tip 1 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mic de 2.5;

Tip 2 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mare de 2.5.

#### *Total harti 3.5*

Tip 1 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mic de 3.5;

Tip 2 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mare de 3.5.

#### *Total harti 4.5*

Tip 1 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mic de 4.5;

Tip 2 – totalul (suma) hartilor jucate in cadrul unui meci de catre ambele echipe va fi mai mare de 4.5.

**5. Scor corect** – se refera la scorul exact (la harti) din cadrul unui meci; In functie de formatul partidei, sunt oferite urmatoarele tipuri de pariere:

Cel mai bun dintr-o singura harta – Pronosticuri oferite: 1:0; 0:1.

Cel mai bun din 3 harti – Pronosticuri oferite: 2:0; 2:1; 1:2; 0:2.

Cel mai bun din 5 harti – Pronosticuri oferite: 2:0; 2:1; 3:0; 3:1; 3:2; 1:2; 0:2; 0:3; 1:3; 2-3.

**6. Castiga minim o harta** – se refera la posibilitatea ca o anumita echipa sa castige minim o harta in cadrul unui meci.

Tip 1 – Echipa/Jucatorul 1 castiga cel putin o harta in cadrul unui meci;

Tip 2 – Echipa/Jucatorul 2 castiga cel putin o harta in cadrul unui meci.

### **Capitolul III – INREGISTRAREA PARIURILOR**

#### **Articolul 7**

**7.1.** Organizatorul va accepta inregistrarea pariurilor pana la expirarea perioadei stabilite in acest sens, dar nu mai tarziu de momentul inceperii evenimentului, cu exceptia *pariurilor live*.

Pariurile live sunt pariurile in care Jucatorul indica rezultatele evenimentelor propuse de Organizator pe parcursul desfasurarii lor. Evenimentele sunt selectate de Organizator si sunt semnalizate publicului ca fiind evenimente pe care se poate *paria live*.

**7.2.** Daca evenimentul incepe mai devreme de momentul anuntat in Oferta de pariere, cu exceptia pariurilor live, pariurile inregistrate raman valabile daca momentul inregistrarii lor este anterior momentului inceperii evenimentului. Pariurile inregistrate dupa inceperea efectiva a evenimentului sau, in cazul pariurilor live, dupa sfarsitul evenimentului sunt considerate nule (se acorda cota 1.00).

**7.3.** La pariurile pe numere extrase la loteriile internationale, evenimentul este considerat inceput la momentul extragerii primului numar din serie.

**7.4.** Momentul inregistrarii pariurilor este momentul emiterii acestora conform informatiilor tiparite pe biletul de pariere si stocate in sistemul informatic al Organizatorului.

**7.5.** Organizatorul poate decide ca pentru evenimentele incepute, dar care au fost suspendate pentru o perioada de cel putin 12 ore, sa ofere posibilitatea inregistrarii unor noi pariuri, identificate distinct de pariul initial din Oferta de pariere si cu indicarea informatiilor privind perioada de joc disputata anterior suspendarii.

**7.6.** Organizatorul poate modifica perioada in care pariurile pot fi inregistrate, daca astfel de modificari sunt cauzate de circumstante neprevazute (schimbarea orei de inceput a evenimentului, transfer, intarzieri sau alte motive).

**7.7.** Organizatorul poate decide in orice moment, in functie de criteriile proprii, limitarea sau interzicerea unor anumite tipuri de pariuri sau parierea pe un anumit eveniment.

**7.8.** Organizatorul poate refuza solicitarea Jucatorului de a inregistra pariurile daca este amenintata desfasurarea normala a activitatii (cum ar fi, fara a se limita la acestea, retragerea evenimentului din Oferta, chiar daca parierea nu este blocata de sistemul informatic, inregistrarea unei serii de bilete de pariere identice, nerespectarea conditiilor privind valoarea minima a mizei, alta situatie de incalcare a prevederilor prezentului Regulament sau a dispozitiilor legale).

**7.9.** Cota finala inregistrata pe Biletul de pariere si suportul electronic al Organizatorului este obligatorie atat pentru Jucator cat si pentru Organizator, cu exceptia cazului in care evenimentele sunt declarate nule dupa inregistrarea pariurilor, acordandu-li-se cota 1, in conditiile prevazute in cuprinsul prezentului Regulament.

In cazul in care intre datele inregistrate pe biletul de pariere si cele stocate de sistemul informatic al Organizatorului exista diferente, pariurile vor fi validate pe baza datelor inregistrate de sistemul informatic.

## **Articolul 8**

**8.1.** Dovada inregistrarii pariurilor este reprezentata de biletul de pariere, emis de sistemul informatic al Organizatorului si remis Jucatorului in agentiile de pariere sau prin intermediul terminalelor autonome.

**8.2.** Biletul de pariere cuprinde informatiile privind denumirea si celelalte atribute de identificare ale Organizatorului, adresa agentiei de pariere unde a fost inregistrat sau adresa unde este amplasat terminalul autonom, date referitoare la momentul emiterii biletului (data, ora, minut si secunda), descrierea evenimentelor care constituie obiectul pariului (numarul, denumirea, tipul si cota aferenta) miza pusa in joc de participant, castigul potential, contravaloarea cheltuielilor de administrare percepute de Organizator si suma totala de plata pentru efectuarea biletului.

In cazul pariurilor de tip sistem, biletul de pariere nu va indica valoarea cotei totale.

**8.3.** In cazul in care constata ca pe biletul de pariere emis de Organizator nu au fost inregistrate datele conform solicitarii sale, Jucatorul poate solicita stornarea biletului, in termen de maxim 10 minute de la momentul emiterii acestuia, cu conditia ca nici unul din evenimentele de pe bilet sa nu fi inceput. Biletele continand evenimente pentru care este permisa parierea live (pariuri live) nu pot fi anulate sau stornate de Jucator.

In cazuri exceptionale, stornarea sau anularea pariurilor pe evenimentele generate aleatoriu de sistemul informatic independent (spre exemplu, dar nelimitat la, pariuri pe cursele de caini preinregistrate) se va face pana la inceperea evenimentelor respective.

**8.4.** Numarul de bilete ce pot fi solicitate de catre un Jucator este nelimitat. Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu accepta sau de a anula un al doilea bilet identic. De asemenea, Organizatorul, isi rezerva dreptul de a nu accepta pariuri de la unii pariiori, sau, de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet, cu respectarea legislatiei aplicabile.

**8.5.** Biletul de pariere va fi pastrat de Jucator in conditii care asigura conservarea datelor mentionate in cuprinsul sau, revendicarea castigurilor presupunand prezentarea acestuia, in original, intact, in caz contrar, Organizatorul avand dreptul de a refuza efectuarea platii.

#### Capitolul IV – MIZA SI CASTIGUL

##### Articolul 9

**9.1.** Castigul rezultat din pariurile simple sau de tip sistem se determina prin inmultirea cotelor totale cu miza, respectiv cu suma de bani pusa in joc de participant, conform propriei vointe, cu respectarea valorilor minime si maxime stabilite conform prezentului articol.

**9.2.** Valorile minime si maxime ale mizei, respectiv valorile maxime ale castigurilor ce pot fi obtinute pe un bilet de pariere sunt urmatoarele:

TIP DE PARIU	MIZA MINIMA/MAXIMA (TOTAL) PT. BILET SIMPLU		CASTIG MAXIM PT. BILET SIMPLU	MIZA MINIMA/MAXIMA (TOTAL) PT. BILET SISTEM		CASTIG MAXIM PT. BILET SISTEM
	PARIURI PE EVENIMENTE CE URMEAZA SA AIBA LOC (REALIZATE LA CASIERIE)	MIZA MINIMA 1 LEU		300,000 LEI	MIZA MINIMA 2 LEI	
PARIURI PE EVENIMENTE CE URMEAZA SA AIBA LOC (REALIZATE LA TERMINAL)	MIZA MINIMA 1 LEU		300,000 LEI	MIZA MINIMA 2 LEI		300,000 LEI
PARIURI PE EVENIMENTE LIVE (REALIZATE LA TERMINAL)	MIZA MINIMA 1 LEU		300,000 LEI	MIZA MINIMA 2 LEI		300,000 LEI
PARIURI PE EVENIMENTE LIVE (REALIZATE LA CASIERIE)	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 3,000 LEI	150,000 LEI	MIZA MINIMA 2 LEI	MIZA MAXIMA 3,000 LEI	300,000 LEI
PARIURI PE NUMERE EXTRASE LA LOTERII	MIZA MINIMA 1 LEU		300,000 LEI	MIZA MINIMA 1 LEU		300,000 LEI

INTERNATIONALE (REALIZATE LA CASIERIE)						
PARIURI PE NUMERE EXTRASE LA LOTERII INTERNATIONALE (REALIZATE LA TERMINALE)	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI	MIZA MINIMA 1 LEU		300,000 LEI
“LUCKY SIX”	MIZA MINIMA 2 LEI	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI	MIZA MINIMA 0.2 LEI PE COMBINATIE	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI
“WIN&GO”	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI	MIZA MINIMA 0.1 LEI PE COMBINATIE	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI
PARIURI PE CURSE DE CAINI (6 CAINI) – LA CASIERIE	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI
PARIURI PE CURSE DE CAINI (6 CAINI) – LA TERMINAL	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI
“VSOCGER”	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI
PARIURI PE CURSE DE CAINI (8 CAINI)	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI	MIZA MINIMA 1 LEU	MIZA MAXIMA 1,000 LEI	300,000 LEI

La pariurile pe jocuri (Curse de caini – 8 caini, Curse de caini – 6 caini, Win & Go, Lucky Six si VSoccer), miza maxima este determinata astfel incat orice castig din cota selectata sa nu poata depasi castigul maxim de 300,000 lei. Daca produsul dintre cota si suma pariata depaseste, prin aceste reguli, valoarea maxima a posibilelor castiguri, Organizatorul este obligat numai la plata sumei maxime stabilita prin aceste reguli.

Castigul minim poate fi mai mic decat valoarea insumata a taxei administrative si a mizei puse in joc, in situatiile in care au fost alese anumite sisteme de joc. Valoarea platii minime este stipulata clar pe biletul de pariare.

**9.3.** In cazul in care castigul potential depaseste valoarea castigului maxim stabilit potrivit prevederilor prezentului articol, sistemul informatic nu va permite emiterea biletului de pariare, Jucatorul avand posibilitatea de a renunta la unele dintre evenimentele selectate sau de a diminua valoarea mizei.

In toate cazurile, Organizatorul va fi obligat numai la plata castigului maxim stabilit conform prezentului Regulament.

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

**9.5.** In cazul in care toate evenimentele pariate sunt anulate, Jucatorul are dreptul la rambursarea sumei pariate. Organizatorul poate decide perceperea taxelor de administrare in schimbul dreptului de participare la joc. Valoarea taxelor de administrare reprezinta cota-parte (procent) din suma pusa in joc de participant si nu este inclusa in valoarea mizei, fiind evidentiata distinct pe Biletul de pariare.

**9.6.** Conform prevederilor legale in vigoare, procentul de castiguri din totalul incasarilor obtinute de Organizator va fi de minim 60%. Daca castigurile achitate Jucatorilor sunt mai mici de 60% din valoarea incasarilor, Organizatorul este obligat sa acorde diferenta sub forma premiilor acordate in cadrul actiunilor promotionale, prin tragerea la sorti a biletelor de pariare necastigatoare.

## **Articolul 10**

**10.1.** Organizatorul poate decide acordarea unor castiguri suplimentare (denumite in continuare *Bonusuri*) pentru anumite categorii de evenimente, pentru anumite tipuri de pariuri, pentru biletele de pariare inregistrate intr-o anumita perioada sau care indeplinesc criteriile stabilite de Organizator.

**10.2.** Conditii de acordare a Bonusurilor, valoarea acestora, precum si perioada de valabilitate a campaniilor de acordare a castigurilor suplimentare vor fi stabilite de Organizatori si publicate in cuprinsul Regulamentului de Joc, a Ofertei de pariare, dupa obtinerea Aprobării Oficiului National pentru Jocuri de Noroc.

**10.3.** Mecanismul de acordare a bonusului „Fa-ti Bonusul cum vrei tu!” se aplica pentru pariurile sportive de tip pre-meci si live, in toate agentiile Casa Pariurilor (atat la ghiseu cat si pe terminalul de pariare). In cazul biletului simplu, acesta consta in acordarea unui bonus de 1% pentru fiecare eveniment cu o cota mai mare sau egala cu 1.10. In cazul biletului de tip sistem, bonusul se acorda pentru fiecare eveniment fix castigator care indeplineste conditia de mai sus, precum si pentru evenimentele castigatoare ce fac parte din sistemul minim ales pe biletul de pariare.

**10.4.** Mecanismul de acordare a bonusului „Bonus cat Casa!”:

Bonusul se acorda in functie de numarul de evenimente sportive (pre-meci si live) de pe biletul de joc realizat in agentiile de pariuri traditionale ale Organizatorului, conform grilei de bonusare descrisa mai jos:

<b>Nr. evenimente</b>	<b>Bonus (%)</b>
5 evenimente	5%
6 evenimente	6%
7 evenimente	10%
8 evenimente	15%
9 evenimente	20%
10 evenimente	25%
11 evenimente	30%
12 evenimente	35%
13 evenimente	40%

14 evenimente	45%
15 - 19 evenimente	50%
20 – 25 evenimente	100%
26 - 32 evenimente	150%

Pentru calcularea bonusului se vor lua in considerare doar evenimentele cu cota mai mare sau egala cu 1.25 (unu virgula douazeci si cinci) si care nu fac parte din oferta speciala; Doar aceste evenimente contribuie la procentajul acordat ca si bonus.

Procentajul bonusului de pe biletul de pariere (daca exista) se va multiplica si cu evenimentele care fac parte din oferta speciala si/sau au o cota mai mica de 1.25.

*Exemplu: Bilet simplu cu 12 evenimente, dintre care: 2 evenimente Bonus TIP si 1 eveniment OFERTA TOP, toate avand cota minima 1.25;*

*Bonusul acordat in acest caz va fi de 20% - corespunzator celor 9 evenimente care indeplinesc conditiile. In cazul in care biletul este castigator, procentajul de 20% se va multiplica cu toate cotele de pe bilet (12 evenimente).*

Evenimentele pentru care se acorda cota 1.00, indiferent de motiv, vor fi excluse din calculul bonusului si vor determina schimbarea modalitatii de acordare a acestuia, astfel incat valoarea bonusului va fi ajustata conform noilor conditii (conform noului numar de evenimente care indeplinesc conditiile).

In cazul biletelor de tip sistem, calculul Bonusului se va face pentru fiecare combinatie/varianta in parte si va respecta fiecare criteriu enuntat mai sus.

## **Capitolul V – DESFASURAREA ACTIVITATII DE PARIERE PRIN INTERMEDIUL TERMINALELOR AUTONOME**

### **Articolul 11**

**11.1. Terminalul de pariare autonom** (denumit in continuare *Terminal autonom*) este un sistem unitar si independent, care permite selectarea evenimentelor, efectuarea platii si inregistrarea Biletelor de pariare in mod direct, de catre Jucatori, fara interventia operatorului agentiei de pariuri (angajatul Organizatorului).

Terminalul utilizeaza programul software de pariare al Organizatorului, functionand dupa aceleasi principii si utilizand aceleasi resurse ca si terminalele din fiecare agentie, operate de angajatii Organizatorului.

**11.2.** Terminalul autonom al Organizatorului este compus din:

- sistem software si hardware, conectate la serverul central al Organizatorului prin conexiune internet;
- interfata (ecran) cu sistem touch-screen pentru selectarea comenzilor dorite;
- acceptor de bancnote (prin intermediul caruia Jucatorul introduce sumele mizate);
- imprimanta pentru tiparirea biletelor/tichetelor de pariare;
- sistem hardware pe care ruleaza programul software de realizare a biletului de pariare utilizat de Organizator.

**11.3.** Procedura de pariare la terminalele de pariare cuprinde patru etape: inregistrarea biletelor; omologarea castigurilor; validarea rezultatelor si plata castigurilor.

**i) Inregistrarea biletelor de pariare** de catre Jucator se face prin selectarea evenimentelor, a tipului de pariu si a depunerii mizei totale.

Jucatorul, prin intermediul ecranului sensibil la atingere (touchscreen) al terminalului de pariare introduce in sistemul electronic centralizat al organizatorului evenimentele si tipurile de pariu selectate. Depunerea se realizeaza prin intermediul acceptorului de bancnote cu care este dotat terminalul. Sistemul electronic verifica datele conform cu lista de pariuri si Regulamentul de joc. In caz de neconformitate, biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate,

biletul este validat si inregistrat in sistemul electronic. Biletul este tiparit pe imprimanta cu care este dotat terminalul si este luat de catre Jucator.

Suma pusa in joc de participant va avea intotdeauna o valoare rotunda (spre exemplu 1 leu, 5 lei, etc.); nu se pot accepta mize care contin subdiviziuni ale leului ( spre exemplu, 2.5 lei, 7.5 lei, etc.). Singura exceptie de la aceasta regula este jocul Win&Go.

## **ii) Certificarea si omologarea castigurilor**

Pe baza rezultatelor oficiale ale evenimentelor, certificate de Organizator (cu exceptia evenimentelor anulate, carora li se acorda cota 1), sistemul electronic centralizat al Organizatorului omologheaza in mod automat biletele castigatoare si valoarea castigurilor.

Pentru a omologa rezultatele, se vor lua in considerare doar datele stocate pe suportul electronic al Organizatorului. Organizatorul anunta rezultatele oficiale ale evenimentelor, in termen maxim de 7 zile de la incheierea evenimentului. Rezultatele oficiale sunt cele inregistrate pe suportul electronic al Organizatorului si facute publice pe terminalul autonom si pe website-ul Organizatorului.

## **iii) Validarea castigurilor**

Biletul de pariare poate fi verificat pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al terminalului sau introducand manual PIN-ul cu ajutorul tastaturii numerice de pe touchscreen.

In cazul in care biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in Regulamentul de joc aprobat, biletul este castigator si valid iar sistemul electronic centralizat indica Jucatorului castigul.

Biletul de pariare validat castigator este inscris la plata in sistemul electronic al Organizatorului, iar terminalul autonom tipareste o dovada de plata specificand denumirea, adresa, atributele de identificare ale Organizatorului, datele de identificare ale terminalului autonom (adresa unde este exploatat si numarul de identificare, data si momentul emiterii dovezii de plata (ora, minut, secunda), numarul biletului castigator, valoarea castigului realizat. Dovada de plata se inregistreaza si pe suportul electronic al Organizatorului.

## **iv) Plata castigurilor**

Castigurile se revendica in orice agentie de pariare sau orice punct de lucru al Organizatorului, conform deciziei Organizatorului pe baza dovezii de plata emisa de terminalul autonom in original (valabila 30 de zile calendaristice). Plata se va efectua conform legislatiei in vigoare, in termen de cel mult 3 zile lucratoare de la data revendicarii. La ridicarea castigurilor, este obligatorie prezentarea unui act de identitate valabil.

Casierul va retine si va arhiva dovada de plata si va inmana castigul Jucatorului.

Organizatorul are dreptul de a suspenda prin decizie a administratorului plata castigurilor in cazul in care exista suspiciuni de fraudă sau orice alte nereguli in legatura cu biletele de joc, cu mecanismul de pariare sau daca evenimentele pe care s-a pariat se afla in cercetarea organismelor abilitate (penale sau sportive), romane sau straine.



## **Capitolul VI – DESFASURAREA ACTIVITATII DE PARIERE PRIN INTERMEDIUL CASIERULUI**

### **Articolul 12**

Procedura de pariere prin intermediul unui casier, cuprinde patru etape: inregistrarea biletelor; omologarea castigurilor; validarea rezultatelor si plata castigurilor.

#### **i) Inregistrarea biletelor de pariere**

Efectuarea biletelor de catre Jucator se face prin indicarea evenimentelor, tipului de pariu si a depunerii (mizei totale).

Prin intermediul unui casier, angajat al Organizatorului; acesta introduce in sistemul electronic centralizat al Organizatorului evenimentele, tipul de pariu si cuantumul mizei, asa cum sunt solicitate de Jucator. Sistemul electronic verifica datele conform cu oferta de pariuri si Regulamentul de joc. In caz de neconformitate, biletul nu se efectueaza. In caz de conformitate, biletul este achitat de Jucator apoi este validat si inregistrat in sistemul electronic. Sistemul electronic tipareste biletul respectiv la imprimanta locala. Biletul este inmanat Jucatorului.

#### **ii) Certificarea si omologarea castigurilor**

Organizatorul anunta rezultatele oficiale ale evenimentelor, in termen maxim de 7 zile de la incheierea evenimentului. Rezultatele oficiale sunt cele inregistrate pe suportul electronic al Organizatorului si facute publice in agentiile/punctele sale de lucru si pe website-ul Organizatorului.

In cazul unor neconcordante intre rezultatele oficiale publicate in agentii/puncte de lucru, pe terminalul autonom si pagina de web [www.casapariurilor.ro](http://www.casapariurilor.ro) sau revista saptamanala de clasamente si rezultatele de pe suportul electronic al Organizatorului, la plata castigurilor se vor lua in considerare rezultatele inregistrate pe suportul electronic al Organizatorului.

Erorile in tiparirea numelui competitiei sau al concurentilor (de exemplu: Liverpool - Liverpool), daca nu afecteaza esenta pariurilor, nu sunt luate in considerare.

Daca eroarea este de asa natura incat aceasta afecteaza intelegerea pariurilor, respectivele pariuri vor fi anulate, iar cota acordata va fi 1.00 (de exemplu. In loc de Manchester City este scris Manchester UTD, etc.).

In cazul in care un eveniment din oferta este acceptat de doua sau mai multe ori pe acelasi bilet din cauza unor greseli evidente (meci identic cu doua numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorecta a datelor in program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic numar de ordine (primul eveniment introdus in sistem), iar pentru celalalt / celelalte evenimente se va acorda cota 1.00.

#### **iii) Validarea castigurilor**

Biletul prezentat de Jucator este verificat de operator; biletul trebuie sa fie intact iar datele inscrise sa nu prezinte modificari sau alterari. In mod exceptional, in baza solicitarii Jucatorului, Organizatorul poate aproba si plata unui bilet deteriorat, cu conditia ca cel putin numarul de serie sa fie pe deplin lizibil.

Operatorul verifica apoi biletul in sistemul electronic centralizat al Organizatorului pe baza numarului unic de inregistrare al biletului. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul

de incasare a castigului prevazut in regulamentul de joc aprobat, biletul este castigator si valid iar sistemul electronic centralizat indica castigul Jucatorului. Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform regulamentului de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente de pe bilet au primit cota 1.00. Castigul la biletele combinate depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator devine inscris automat ca fiind platit in sistemul electronic.

#### **iv) Plata castigurilor**

Castigurile sunt platite conform legislatiei in vigoare in maxim 3 zile lucratoare de la revendicare, in agentia in care s-a efectuat pariul, dupa anuntarea rezultatelor oficiale ale Organizatorului; revendicarea biletelor se poate face in termen de 30 de zile calendaristice.

Atunci cand efectueaza plata castigurilor, Organizatorul va solicita Jucatorului sa prezinte un document de identitate valabil.

Organizatorul are dreptul de a suspenda prin decizie a administratorului plata castigurilor in cazul in care exista suspiciuni de frauda sau orice alte nereguli in legatura cu biletele de joc, cu mecanismul de pariare sau daca evenimentele pe care s-a pariat se afla in cercetarea organismelor abilitate (penale sau sportive), romane sau straine. Dreptul de a incasa castigul se mentine timp de 30 zile calendaristice de la anuntarea rezultatelor oficiale. In situatia in care pe un bilet sunt selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfasurare, data anuntarii rezultatelor oficiale este data anuntarii ultimului rezultat oficial al selectiei.

Organizatorul poate decide plata castigurilor catre Jucatori intr-o alta agentie sau la sediul social, inclusiv in cadrul unor evenimente publice, cu caracter publicitar, cu exceptia castigurilor generate de participarea la pariurile pe evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent, sau castigurile din pariurile live, care pot fi ridicate doar din agentile in care au fost inregistrate pariurile respective.

Organizatorul poate, conform vointei proprii, sa achite Jucatorului o anumita suma din castiguri direct in contul sau ori la sediul Organizatorului, in special in cazurile de plati pentru castiguri importante, bilete deteriorate si alte cazuri.

### **Capitolul VII - VALABILITATEA PARIURILOR INREGISTRATE. STABILIREA REZULTATELOR**

#### **Articolul 13**

**13.1.** Daca un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau intrerupt inainte de scurgerea timpului regulamentar de joc si nu este reluat in decurs de 36 de ore (termenul curge de la ora la care a fost programat initial evenimentul), pariul pentru acest eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00. In aceasta situatie vor fi valabile doar pariurile care se refera la partea derulata a evenimentului care s-a incheiat inainte de intrerupere, respectiv pariurile pentru care viitoarele schimbari posibile ale rezultatului nu ar afecta rezultatul pariului.

Acestea sunt, de exemplu, pariurile pentru:

- o parte din evenimentul care s-a incheiat inainte de intrerupere (prima repriza, prima treime, primul set etc.);
- marcarea golului unei echipe, daca golul a fost marcat inainte de intrerupere;
- marcheaza / nu marcheaza, in cazul in care echipa a marcat;
- numarul de goluri inscrise in cazul in care este mai mare decat limita stabilita;

- totalul jocurilor (game-urilor), punctelor, golurilor, cosurilor daca este mai mare decat limita stabilita.

Daca evenimentul se reia in decurs de 36 de ore, se iau in considerare cotele jucate.

**13.2.** Pariurile pe o extragere loto care a fost intrerupta sau anulata, raman valabile pentru urmatoarea extragere loto din cadrul aceleiasi loterii, care urmeaza dupa cea intrerupta sau anulata (cu exceptia cazului in care exista alte instructiuni).

**13.3.** La tenis, tenis de masa, badminton si snooker, pariurile inregistrate sunt luate in considerare (nu se anuleaza dupa 36 de ore) in cazul in care evenimentul are loc pana la sfarsitul turneului, iar pentru pariurile pe trecerea mai departe, pana la terminarea acestora. Unele meciuri de snooker se pot defasura pe durata mai multor zile. Pariurile vor fi validate dupa finalizarea acestora.

#### **Articolul 14**

**14.1.** In cazul in care evenimentul pentru care se pariaza este intrerupt inainte de sfarsitul timpului regulamentar de joc, sau inainte de stabilirea rezultatelor, vor fi considerate pariuri valide acelea pentru care eventuala continuare a evenimentului nu ar avea niciun impact asupra schimbarii rezultatelor.

**14.2.** Pariurile care pana la momentul de intrerupere al evenimentului au fost "active" (pariu activ este un pariu al caui rezultat nu este decis, fiind posibil sa devina castigator sau necastigator), iar continuarea evenimentului ar putea produce schimbarea rezultatului, vor fi anulate, acordandu-li-se cota 1, echivalenta cu restituirea mizei catre Jucator.

#### **Articolul 15**

**15.1.** Daca este intrerupt un eveniment care nu are definit un timp regulamentar (schi, curse automobilistice, etc.), inainte de stabilirea rezultatelor si, in ciuda acestui fapt rezultatul a fost declarat oficial de catre organizatorul concursului, castigurile vor fi platite in functie de rezultatul oficial. Prevederea nu se aplica in competitii de tenis, tenis de masa si volei, precum si pentru competitii cu timp regulamentar (fotbal, handbal, baschet, hochei, etc).

**15.2.** Fara a aduce atingere dispozitiilor paragrafului precedent, competitii in care exista timp regulamentar (ex. fotbal, handbal, volei, etc.) pot fi, de asemenea, reduce, daca indeplinesc criteriile stabilite de organele oficiale ale organizatorilor evenimentului sportiv.

#### **Articolul 16**

In cazul retragerii sau al descalificarii unui competitor, se vor aplica urmatoarele dispozitii:

- pariurile care sunt facute pentru concurentul sau echipa, care s-a retras inainte de inceperea evenimentului sau care a fost descalificat/a este considerat nul;

- daca in timpul competitiei pe echipe, in care pentru retragerea sau descalificarea unui membru al echipei se presupune sa se renunte sau sa fie descalificata echipa (ex. cursele de stafeta, etc.), unul dintre membrii acesteia renunta sau este descalificat, pariurile sunt declarate nule, cu exceptia pariurilor pentru care continuarea evenimentului nu ar afecta rezultatul pariului;

- daca in timpul competitiei pe echipe, in care retragerea sau descalificarea unei echipe in timpul evenimentului ar avea ca si consecinta intreruperea evenimentului inaintea finalului regulamentar, o echipa se retrage sau este descalificata in timpul evenimentului, toate pariurile pe acel eveniment, o parte a evenimentului sau derivate ale evenimentului sunt nule, cu exceptia pariurilor care se refera la partea, sau derivatele evenimentului care s-au terminat inainte de renuntare si a pariurilor pentru care posibilele modificari ulterioare ale rezultatelor nu ar afecta rezultatul pariului.
- in cazul unei remize a evenimentului, rezultat pe care Organizatorul nu l-a oferit (nu a fost oferita varianta X, respectiv au fost oferite doar variantele 1 si 2), iar aceasta se realizeaza, pariurile pe acel eveniment sunt nule.

#### **Articolul 17**

**17.1.** La pariurile pentru pozitie, castigator, etc., in cazul in care doi sau mai multi concurenti sau echipe obtin acelasi rezultat (acelasi timp, un numar egal de goluri, etc.), sau se plaseaza pe aceeasi pozitie, regula aplicata este "COMPETITIE MOARTA" - la calcularea castigului, se scad cotele jucate, astfel ca se impart la numarul concurentilor care au obtinut acelasi rezultat, respectiv s-au plasat pe aceeasi pozitie.

*De exemplu: schi, coborarea din Wengen - cota de victorie al lui Hermann Maier a fost 3.00, iar al lui Stephan Eberharter 4.00. Daca ambii concurenti ajung in acelasi timp, cota pentru primul loc al lui Maier se reduce la 2.00, iar al lui Eberharter la 2.50.*

**17.2.** La pariurile pe victoria unui participant intr-un duel cu alt participant, in cazul in care ambii rivali la sfarsitul evenimentului ocupa aceeasi pozitie (de exemplu la schi, atletism, inot), toate pariurile pe acel duel sunt considerate nule si se acorda cota 1.00.

### **Capitolul VIII – REGLEMENTARI SPECIALE ALE UNOR TIPURI DE PARIURI**

#### **Articolul 18**

##### **18.1. Competitie de tip turneu, dueluri directe**

In competitii de tip turneu si in duelurile directe nu se aplica principiul evidentierii gazdei atunci cand se compileaza oferta (diverse turnee, campionate mondiale, europene, cupe de schi etc.), se va considera ca toti participantii la astfel de competitii evolueaza pe teren neutru, indiferent daca sunt din tara organizatoare a acestor evenimente sau din locul de desfasurare al competitiei.

##### **18.2. Fotbal, fotbal american, rugby, baschet, handbal, hochei, polo pe apa**

Pentru rezultatul unui eveniment intotdeauna se ia in considerare rezultatul decis (realizat, obtinut), in timpul regulamentar (timpul stabilit prin regulile jocului precum si eventualele prelungiri dictate de arbitru), cu exceptia cazului in care Organizatorul a stabilit in oferta ca, pentru un anumit eveniment, ia in considerare rezultatul final sau rezultatul unei anumite sectiuni.

Modificarile ulterioare, deciziile individuale sau ale comisiilor nu sunt luate in considerare.

Atunci cand se parieaza pe victoria participantului intr-un duel direct, pariul este considerat valabil daca ambele parti participa la joc.

In caz de schimbare a locului de desfasurare a evenimentului, pe care Organizatorul nu l-a indicat sau despre care Organizatorul nu este informat, pariul va fi valabil cu conditia ca schimbarea locului evenimentului sa nu fie de asa natura incat evenimentul sa aiba loc pe terenul echipei oaspete (nu a existat schimbul gazdei). Daca exista schimbarea gazdei, pariul este nul.

In cazul pariurilor pe concurenti individuali, intr-un eveniment, se va considera ca un anumit competitor a concurat numai in cazul in care este implicat activ (de exemplu, in cazul in care concurentul sta pe banca de rezerve si nu intra in competitie se va considera ca nu a participat la acel eveniment).

In cazul pariurilor pe concurentii individuali la un eveniment, in cazul in care un concurent marcheaza un autogol, acest autogol nu va fi luat in considerare.

In cazul pariurilor pe "MARCATOR", daca un Jucator marcheaza un autogol, acesta nu se ia in considerare.

In cazul in care ambii Jucatori sunt participanti oficiali ai meciului, castigatorul duelului va fi considerat cel care inscrie cele mai multe goluri, asistente si asa mai departe (in functie de oferta).

In cazul in care ambii Jucatori sunt participanti oficiali ai meciului, si inscriu un numar egal de goluri, varianta castigatoare este X (egal), cu exceptia cazului cand remiza nu este in oferta. In acest caz, pariul este nul.

In cazul unui corner acordat, dar care nu se executa deoarece arbitrul a fluierat finalul (reprisei sau al meciului), cornerul nu va fi recunoscut. Vor fi recunoscute doar cornerurile care se executa.

In cazul meciurilor amicale, vor fi omologate cu rezultat doar meciurile care se desfasoara in formatul 2(doua) reprize x 45 de minute sau 2(doua) reprize x 40 de minute. Meciurile care se disputa dupa un alt format, de exemplu: 2(doua) reprize x 35 de minute, 3(trei) reprize X 30 minute etc., vor fi considerate nule si se va calcula cota 1.00. In situatia in care Organizatorul indica in oferta de pariere formatul si/sau durata de desfasurare a evenimentului, pariurile vor fi considerate valabile.

### **18.3. Tenis, tenis de masa**

Ca si rezultat al evenimentului se ia in considerare rezultatul final, publicat in mod oficial de organizator. Modificarile ulterioare, deciziile individuale sau ale comisiilor nu sunt luate in considerare.

Daca un eveniment este incheiat ca urmare a retragerii (accidentarea, predarea, descalificarea, etc.) a unuia dintre concurenti, pariurile pe acel eveniment sunt nule.

La pariurile cu handicap si rezultat exact, in cazul retragerii unuia dintre concurenti dupa inceputul partidei, pariul este nul.

In cazul in care evenimentul este intrerupt si nu s-a jucat pana la capat, atunci pariul este valabil daca numarul total de puncte pana la intrerupere este mai mare decat cel din oferta. In cazul in care numarul total de puncte, pana la intreruperea evenimentului, este mai mic decat cel din oferta, pariul este nul.

La pariurile pe rezultatul primului set, in cazul in care evenimentul este intrerupt in timpul primului set pariul este nul, iar in cazul in care evenimentul este intrerupt dupa jucarea integrala a primului set pariurile stabilite sunt valabile.

Daca evenimentul este intrerupt si nu este reluat pana la sfarsitul oficial al turneului, pariul este nul, iar in cazul in care evenimentul este intrerupt si reluat inainte de sfarsitul oficial al turneului, pariurile sunt valabile.

Pentru pariurile pe TOTAL GHEMURI (GAME-URI) si HANDICAP GHEMURI (GAME-URI), Tie-break-ul si Match Tie-break-ul se considera 1 ghem (game).

In cazul pariurilor pe NUMAR DE SETURI IN MECI, daca un jucator se retrage, se acorda cota 1.00, indiferent de numarul de seturi jucate pana la momentul retragerii.

#### **18.4. Schi**

Pentru rezultatul evenimentului, se ia in considerare ordinea stabilita de prima publicare oficiala. Modificarile ulterioare, deciziile individuale sau ale comisiilor sunt luate in considerare in cazul in care Organizatorului i se vor aduce la cunostinta inaintea de anuntarea rezultatelor oficiale.

Daca o cursa este pornita si intrerupta si nu a fost publicat rezultatul oficial in aceeasi zi (ora locala a desfasurarii acestor evenimente), pariul este nul, in afara cazului in care evenimentul este continuat in aceeasi zi (ora locala a acestor evenimente). In acest caz, pariul este valabil si sunt luate in considerare cotele jucate.

In cazul in care un candidat se retrage inainte de inceperea competitiei, se considera ca nu a participat la concurs, pariul fiind nul.

Se considera ca un concurent a participat la competitie, daca a participat la prima cursa, respectiv prima disciplina.

Daca un concurent se retrage sau este descalificat in timpul evenimentului, se considera ca a participat la eveniment.

La pariurile pe victoria participantului dintr-un duel, pariul este considerat valabil daca ambii concurenti au participat la concurs, iar castigatorul duelului (in cazul in care ambii Jucatori termina complet cursa) este considerat concurentul care este mai bine plasat in rezultatele publicate oficial de organizatorii concursului.

Daca ambii concurenti se retrag si nu mai exista rezultate oficiale, pariul este considerat nul.

Pariul pentru un duel va fi considerat nul in cazul in care concurentii, dupa finalizarea competitiei, s-au plasat pe aceeasi pozitie sau au acelasi numar de puncte.

Daca un participant se retrage in timpul competitiei, castigatorul duelului este considerat acela care a terminat competitia.

In caz de schimbare a locatiei de desfasurare a evenimentelor pe care organizatorul nu a anuntat-o, pariul este nul.

#### **18.5. Atletism**

Pentru rezultatul evenimentului se ia in considerare ordinea stabilita de prima publicare oficiala a organizatorilor oficiali ai evenimentului, in afara cazului cand eventuala modificare se refera la corectarea rezultatelor false publicate.

Pariul este nul atunci cand concurentul nu a participat la competitia finala.

La pariurile pe victoria participantului dintr-un duel, daca ambii concurenti se retrag si nu se inregistreaza un rezultat oficial, pariul este considerat nul.

La duel pariul, va fi considerat nul in cazul in care sportivii, dupa finalizarea competitiei, au rezultate identice.

Daca un participant se retrage in timpul competitiei, castigatorul duelului este considerat cel care termina competitia.

#### **18.6. Curse de masini, motociclete, barci, biciclete si cai**

Daca un concurent a iesit pe circuit pentru incalzire sau pentru tura de testare, este considerat a fi participat la concurs, cu exceptia curselor de cai sau daca a fost inclus in cursa dupa inceperea ei.

Daca un jucator se retrage sau este descalificat in timpul evenimentului, este considerat a fi participat la eveniment.

La pariurile pe victoria participantului intr-un duel, pariul se considera valid daca ambii competitori participa la concurs, iar castigatorul duelului (in cazul in care ambii piloti termina evenimentul) este considerat concurentul care este mai bine plasat in rezultatele publicate oficial de organizatorul cursei.

Daca un participant se retrage in timpul competitiei, castigatorul duelului este considerat a fi cel care termina cursa.

Daca ambii piloti renunta in timpul cursei si nu mai exista rezultate oficiale, pariul este considerat nul.

La duel, pariul va fi considerat nul in cazul in care concurentii, dupa finalizarea competitiei, se claseaza pe acelasi loc sau au acelasi numar de puncte.

### **18.7. Sporturi de contact**

Castigatorul evenimentului este considerat concurentul, care dupa terminarea luptei a fost declarat castigator.

In cazul in care concurentii termina lupta inainte de timpul regulamentar din cauza renuntarii unuia dintre ei (accidentare, abandon, descalificare etc.), adversarul este considerat castigator, cu exceptia cazului in care organizatorul oficial al meciului declara meciul anulat.

Modificarile ulterioare, deciziile personale sau ale comisiilor sunt luate in considerare in cazul in care Organizatorul este anuntat despre acestea inainte de anuntarea rezultatelor oficiale.

In cazul in care evenimentul este anulat inainte de inceperea luptei ca urmare a renuntarii unuia dintre concurenti, cota calculata va fi 1.00. Daca Organizatorul nu a prevazut in oferta posibilitatea de egalitate, iar meciul se incheie cu o remiza, pariul este nul.

### **18.8. Golf**

Pentru rezultatul evenimentului se ia in considerare ordinea stabilita de prima publicare oficiala (ceea ce se aplica, si in cazul in care se joaca doar 15 din cele 18 gauri). Modificarile ulterioare, deciziile personale sau ale comisiilor sunt luate in considerare in cazul in care Organizatorul este anuntat despre acestea inainte de anuntarea rezultatelor oficiale.

### **18.9. Baseball**

Pentru rezultatul evenimentului se ia in considerare rezultatul final de la sfarsitul jocului, inclusiv orice prelungire sau scurtare a jocului care indeplineste criteriile stabilite de organizatorii oficiali ai concursurilor respective, daca nu se specifica altfel de catre Organizator in oferta. Modificarile ulterioare, deciziile indivizduale sau ale comisiilor nu sunt luate in considerare.

Daca intr-o zi se joaca doua partide intre aceleasi echipe, se va lua in considerare rezultatul primei partide.

Daca intr-o zi se joaca doua partide intre aceleasi echipe, dintre care una este continuarea partidei incepute, iar a doua este programata in totalitate, subiectul pariului este partida programata in totalitate.

In cazul schimbarii locului de desfasurare al evenimentului pe care Organizatorul nu l-a indicat sau despre care Organizatorul nu a fost informat, pariul va fi valabil cu conditia ca schimbarea locului evenimentului sa nu fie de asa natura incat evenimentul sa aiba loc pe terenul echipei oaspete (nu a existat schimbul gazdei) iar daca exista schimbarea gazdei, pariul este nul.

In unele cazuri, Organizatorul poate oferi ca si rezultat final si remiza, daca acest rezultat este valid conform regulilor competitiei (de exemplu: Inaintea sezonului MLB, este posibila remiza ca rezultat final). In acest caz, daca remiza nu se afla in oferta, pariurile pe rezultatul final al meciului vor fi anulate .

In cazul in care in urma unor contramandari, amanari, intreruperi sau alte situatii similare ce determina rejucarea/continuarea unui meci, se ajunge in situatia in care in cursul unei zile se desfasoara doua meciuri intre aceleasi echipe, dintre care unul este cel reprogramat, in cadrul procedurii de validare a castigurilor se va lua in calcul evenimentul care a fost indicat de catre organizatorii acestuia ca fiind reprogramarea meciului pe care s-a pariat, in conformitate cu datele oficiale publicate pe site-urile competitiei si/sau echipelor.

#### **18.10. Pariuri pe numerele extrase la loterii internationale**

Organizatorul ofera Jucatorilor pariuri pe extrageri la loterii internationale, cu exceptia Loteriei Romane.

Pariurile pe numere extrase la loteriile internationale nu presupun participarea efectiva a Jucatorilor la loteriile din oferta propusa de catre HATTRICK BET S.R.L.

Se va lua in considerare rezultatul oficial al extragerii unei anumite loterii, exclusiv numerele de baza. Numarul maxim de numere pentru care sunt acceptate pariurile este 8. Daca intr-o zi se vor efectua doua extrageri ale aceleiasi loterii, se va lua in considerare rezultatul extragerii principale (primei extrageri, extragerii A), daca nu exista alte instructiuni. Pariurile pe numerele de loterie nu pot fi combinate cu extragerile loteriilor din tari diferite, extragerilor loto individuale sau cu oricare alta oferta a Organizatorului.

Fiecare extragere este marcata cu data si ora extragerii.

In cazul anularii sau intreruperii extragerii anuntate, toate pariurile inregistrate sunt valabile pentru urmatoarea extragere a aceleiasi loterii, care va avea loc ulterior celei anulate sau intrerupte (cu exceptia cazului in care exista alte instructiuni ale Organizatorului).

In cazul in care extragerea are loc inainte de ora programata, afisata pe lista de pariuri, vor fi valabile platile efectuate pana la ora de inceput a extragerii. Toate celelalte pariuri vor fi anulate.

#### **18.11. Pariuri pe curse de caini (8 caini)**

Pariurile pe curse de caini sunt tipurile de pariuri, pe evenimente constand in curse de caini preinregistrate si selectate aleatoriu de sistemul informatic, transmise de catre Organizator prin difuzarea lor pe monitoarele TV instalate special in acest scop in agentie/punct de lucru.

Aceiasi cursa este transmisa simultan pe sistemele TV din agentiile Organizatorului.

**PARIU PE CASTIGATOR:** Pentru acest tip de pariu se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul linia de sosire (pariul poate fi pentru mai multi caini deodata).

**IN PRIMII 2:** La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul sau al doilea linia de sosire (pariul poate fi pentru mai multi caini deodata).

**IN PRIMII 3:** La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul, al doilea sau al treilea linia de sosire (pariul poate fi pentru mai multi caini deodata).

**COMBINATIE PRIMUL - AL DOILEA:** La acest tip de pariu se vor preciza cainii (numarul cainilor) care vor trece primul si al doilea linia de sosire indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi pentru mai multe combinatii deodata).



**COMBINATIE PRIMUL - AL DOILEA - AL TREILEA:** La acest tip de pariu se vor preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi pentru mai multe combinatii deodata).

**ORDINE PRIMUL - AL DOILEA (PERFECTA):** La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul si al doilea linia de sosire in ordinea aleasa (pariul poate fi pentru mai multe ordini deodata).

**ORDINE PRIMUL - AL DOILEA - AL TREILEA (TRIFECTA):** La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire in ordinea aleasa (pariul poate fi pentru mai multe ordini deodata).

**SUS/MAI MULT:** La acest tip de pariu, Jucatorul pariaza pe unul dintre urmatorii caini, pe care il preconizeaza ca va fi castigator: 5, 6, 7, 8.

**JOS/MAI PUTIN:** La acest tip de pariu, Jucatorul pariaza pe unul dintre urmatorii caini, pe care il preconizeaza ca va fi castigator: 1, 2, 3, 4.

**PAR:** La acest tip de pariu, Jucatorul pariaza pe unul dintre cainii cu numere pare pe care il preconizeaza ca va fi castigator: 2, 4, 6, 8.

**IMPAR:** La acest tip de pariu, Jucatorul pariaza pe unul dintre cainii cu numere impare pe care il preconizeaza ca va fi castigator: 1, 3, 5, 7

Acceptarea pariurilor se opreste la inceperea cursei.

Toate pariurile primite dupa inceperea cursei vor fi anulate. Organizatorul poate, la libera sa alegere sa nu mai primeasca pariuri pentru cursa inainte de inceperea acesteia, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii.

Organizatorul nu este raspunzator pentru orice paguba sau pierdere a Jucatorului care poate aparea din cauza unor defectiuni ale sistemului de comunicatii sau echipamentelor din cauza unor circumstante exceptionale (de forta majora, etc.).

Pentru orice circumstante eventuale care nu intra sub incidenta prezentului articol, se aplica celelalte dispozitii ale normelor jocurilor de noroc ale Organizatorului pariurilor.

La cursele de caini, deseori este dificil de stabilit vizual ordinea exacta la terminarea cursei, din cauza lipsei luminii pe pista sau a unghiului de filmare a camerei care inregistreaza cursa. Ca si rezultate finale se vor lua in considerare numai rezultatele oficiale publicate in ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al Organizatorului

### **Jackpot**

Organizatorul ofera Jucatorilor care pariaza la cursele de 8 caini, indiferent daca au un bilet castigator sau nu, sansa unui castig suplimentar, astfel:

- **Jackpot Local** este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de catre Organizator intr-o anumita agentie de pariere;
- **Jackpot Global** este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de catre Organizator in agentiile sale de pariere .

Valorile acumulate ale Jackpot-urilor (Jackpot Local si Jackpot Global), precum si ultimul Jackpot extras, vor fi afisate pe monitor.

Castigurile suplimentare vor fi acordate din fondurile proprii ale Organizatorului.

### **18.12 Pariuri pe cursele de caini (6 caini) – la terminal**

Pariurile pe curse de 6 caini, la terminalul de pariere, sunt tipuri de pariuri pe evenimente constand in curse de caini preinregistrate si selectate aleatoriu de sistemul informatic, transmise de catre Organizator prin difuzarea lor pe monitoarele TV instalate special in acest scop in agentie/punct de lucru.

Aceiasi cursa este transmisa simultan pe toate sistemele TV dedicate din agentiile Organizatorului.

Jucatorul are posibilitatea de a paria pe doua curse, prima fiind marcata cu rosu si cea de-a doua cu verde (pe ecranul terminalului).

**PARIU PE CASTIGATOR:** Pentru acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul cainelui) care va trece primul linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata).

**IN PRIMII 2:** La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul sau al doilea linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata).

**IN PRIMII 3:** La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul, al doilea sau al treilea linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata).

**LOCUL INTAI - DOI:** La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul si al doilea linia de sosire, in ordinea aleasa (pariul poate fi plasat pentru mai multe ordini deodata).

**LOCUL INTAI - DOI - TREI:** La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire, in ordinea aleasa (pariul poate fi plasat pentru mai multe ordini deodata).

**COMBINATIE PRIMUL - AL DOILEA:** La acest tip de pariu se vor preciza cainii (numarul cainilor) care vor trece primul si al doilea linia de sosire, indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi plasat pentru mai multe combinatii deodata).

**COMBINATIE PRIMUL - AL DOILEA - AL TREILEA:** La acest tip de pariu se vor preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire, indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi plasat pentru mai multe combinatii deodata).

Acceptarea pariurilor se opreste la inceperea cursei.

Toate pariurile permise dupa inceperea cursei vor fi anulate. Organizatorul poate, la libera sa alegere, sa nu mai primeasca pariuri pentru cursa inainte de inceperea acesteia, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii.

Organizatorul nu este raspunzator pentru orice paguba sau pierdere a Jucatorului care poate aparea din cauza unor defectiuni ale sistemului de comunicatii sau echipamentelor din cauza unor circumstante exceptionale (de forta majora, etc.).

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

La cursele de câini, deseori este dificil de stabilit vizual ordinea exactă la terminarea cursei, din cauza lipsei luminii pe pista sau a unghiului de filmare a camerei care înregistrează cursa. Ca și rezultate finale se vor lua în considerare numai rezultatele oficiale publicate în ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al Organizatorului.

Organizatorul ofera Jucătorilor care pariază la cursele de 6 câini pe terminalul de pariere, indiferent dacă au un bilet câștigător sau nu, șansa unui câștig suplimentar, astfel:

Jackpot este un câștig suplimentar, acordat în mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea în joc a unui procent din totalul încasărilor generate de pariuri, realizate de către Organizator prin intermediul terminalelor autonome.

Pentru a obține acest câștig suplimentar, numărul Jackpot-ului înscris pe biletul de pariere trebuie să corespundă cu cel afișat pe ecran.

Valoarea Jackpot-ului este afișată pe monitor; în momentul extragerii Jackpot-ului, vor fi afișate următoarele informații: valoarea câștigului, ID-ul și numele terminalului pe care a fost înregistrat biletul, precum și adresa locației. În situația în care există mai mulți câștigători ai Jackpot-ului, valoarea câștigului se va împărți în mod egal între aceștia.

Câștigurile suplimentare sunt acordate din fondurile proprii ale Organizatorului.

### **18.13. Pariuri virtuale *Win&Go***

Win&Go este un pariu în cota fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului.

Win&Go este organizat în runde de afișare a numerelor. În fiecare rundă a jocului sunt afișate 35 numere din întreaga bază de numere cuprinse între 1 și 48.

Cele 48 de bile sunt împărțite în 8 grupe de culori, a câte 6 bile fiecare.

Grupele de culori sunt: roșu, verde, albastru, mov, maro, galben, portocaliu și negru.

Rundele de afișare sunt independente una de alta (numerele afișate și ordinea acestora într-un ciclu, nu influențează ciclul următor).

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

Pariuri de bază:

#### **Pariul simplu**

Pariul este câștigător dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc între cele 35 de numere afișate în cadrul rundei, câștigul fiind calculat înmulțind suma pariată cu cota determinată. Valoarea cotei este determinată de numărul de afișări efectuate de către sistem, în cadrul unei runde, până la momentul în care toate cele 6 numere alese de Jucător sunt afișate, astfel:

- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc în primele 6 bile afișate, câștigul este 10.000,00 x miza;

- Dacă toate cele 6 numere indicate de către Jucător se regăsesc în primele 7 bile afișate, câștigul este 7.500,00 x miza;

- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 8 bile afisate, castigul este 5.000,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 9 bile afisate, castigul este 2.500,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 10 bile afisate, castigul este 1.000,00 x miza ;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 11 bile afisate, castigul este 500,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 12 bile afisate, castigul este 300,00x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 13 bile afisate, castigul este 200,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 14 bile afisate, castigul este 150,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 15 bile afisate, castigul este 100,00 x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 16 bile afisate, castigul este 90,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 17 bile afisate, castigul este 80,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 18 bile afisate, castigul este 70,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 19 bile afisate, castigul este 60,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 20 bile afisate, castigul este 50,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 21 bile afisate, castigul este 40,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 22 bile afisate, castigul este 30,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 23 bile afisate, castigul este 25,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 24 bile afisate, castigul este 20,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 25 bile afisate, castigul este 15,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 26 bile afisate, castigul este 10,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 27 bile afisate, castigul este 9,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 28 bile afisate, castigul este 8,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 29 bile afisate, castigul este 7,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 30 bile afisate, castigul este 6,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 31 bile afisate, castigul este 5,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 32 bile afisate, castigul este 4,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 33 bile afisate, castigul este 3,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 34 bile afisate, castigul este 2,00 x miza;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 35 bile afisate, castigul este 1,00x miza.

In alegerea numerelor pariata, Jucatorul are, de asemenea, urmatoarele posibilitati de alegere a acestora:  
**Numere Aleatorii** - Jucatorul are posibilitatea de a paria pe 6 numere alese aleatoriu de catre sistemul de pariare.

### **Pariul de tip sistem (pariul cu combinatii)**

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a juca, pe un bilet, cel mult 10 numere dintre care cel puțin 6 trebuie sa se regaseasca intre cele 35 afisate in cadrul unei runde. Pentru biletele de tip sistem, minimul posibil de plata creste.

Pariuri in sistem posibile:

- 6/7 cu 7 combinatii posibile;
- 6/8 cu 28 combinatii posibile;
- 6/9 cu 84 combinatii posibile;
- 6/10 cu 210 combinatii posibile.

Pretul biletului este calculat utilizand numarul de combinatii prezente pe biletul de pariu sistem, pretul minim pentru o combinatie fiind de 0.1 Lei.

Exemplu: pentru varianta 6/8, avand 28 de combinatii posibile: 0.1 Lei /combinatie x 28 combinatii posibile = pret minim 2.8 Lei

Singura exceptie de la aceasta regula este cazul variantei 6/7, la care pretul minim al biletului este de 1 Leu.

Alte tipuri de pariere:

- **Pariu pe prima bila (par/impar)** – Jucatorul are posibilitatea de a paria daca prima bila extrasa in cadrul rundeii va fi un numar par sau impar; cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par si 1.80 pentru impar.

- **Pariu pe prima bila (sub/peste 24.5)** – Jucatorul are posibilitatea de a paria ca numarul de pe prima bila extrasa este mai mic sau mai mare de 24.5; Cotele sunt de 1.80 pentru mai mare si 1.80 pentru mai mic.

- **Pariu pe suma primelor 5 bile (sub/peste 122.5)** – Jucatorul are posibilitatea de a paria ca suma primelor cinci bile extrase este mai mica, respectiv mai mare de 122.5.

Cotele sunt de 1.80 pentru sub valoarea prestabilita si cota de 1.80 pentru peste valoarea prestabilita.

**Culoarea primei bile** – Jucatorul are posibilitatea de a paria pe culoarea primei bile afisate.

Poate juca 1, 2, 3 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur bilet.

Cotele sunt de 7.20 daca Jucatorul pariaza pe 1 culoare, 3.60 daca Jucatorul pariaza pe 2 culori, 2.40 daca Jucatorul pariaza pe 3 culori si 1.80 daca Jucatorul pariaza pe 4 culori.

Win&Go ofera Jucatorilor posibilitatea de a paria pana la 10 runde in avansa.

### **Stea castigatoare**

- In tabelul numerelor sunt afisate, de asemenea, 2 simboluri "stea", care nu se regasesc intotdeauna in acelasi camp si nu pot fi precise in avans si care pot determina un posibil castig suplimentar, astfel:

- In cazul in care unul dintre numerele pariate se afla intr-unul dintre cele doua campuri marcate cu simbolul "stea", Jucatorul va primi valoarea mizei, indiferent daca biletul de pariere este castigator sau nu.

- In cazul in care doua dintre numerele pariate se regasesc in cele doua campuri marcate cu simbolul "stea", Jucatorul va primi o suma echivalenta cu de 4 ori miza pusa in joc, indiferent daca biletul de pariere este castigator sau nu.

### **Jackpot Win& Go**

Organizatorul ofera Jucatorilor care pariaza la jocul Win & Go, indiferent daca au un bilet castigator sau nu, sansa unui castig suplimentar, astfel:

**Jackpot** este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor generate de pariurile Win&Go, realizate de catre Organizator prin intermediul terminalelor autonome.

Pentru a obtine acest castig suplimentar, 5 (cinci) dintre numerele de pe biletul Jucatorului trebuie sa se regaseasca pe pozitiile 15, 19, 23, 27, 35, care se afiseaza in partea de jos a ecranului, in dreptul mentiunii *Jackpot*.

Valoarea Jackpot-ului este afisata pe monitor; in momentul extragerii Jackpot-ului, vor fi afisate urmatoarele informatii: valoarea castigului, ID-ul si numele terminalului pe care a fost inregistrat biletul, precum si adresa locatiei. In situatia in care exista mai multi castigatori ai Jackpot-ului, valoarea castigului se va imparti in mod egal intre acestia.

Castigurile suplimentare sunt acordate din fondurile proprii ale Organizatorului.

Acceptarea pariurilor de tip *Win& Go* se opreste la inceperea rundei. Toate pariurile primite dupa inceperea rundei vor fi anulate.

Organizatorul poate, la libera sa alegere, sa nu mai primeasca pariuri pentru runda inainte de inceperea acesteia, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii.

Organizatorul nu este raspunzator pentru orice paguba sau pierdere a Jucatorului care poate aparea din cauza unor defectiuni ale sistemului de comunicatii sau echipamentelor din cauza unor circumstante exceptionale (de forta majora, etc.).

Pentru orice circumstante eventuale care nu intra sub incidenta prezentului articol, se aplica celelalte dispozitii ale normelor jocurilor de noroc ale Organizatorului pariurilor.

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

### **18.14. Pariuri live**

18.14.1. Organizatorul poate pune la dispozitia Jucatorului un tip special de pariuri - Pariuri pe durata evenimentului (pariuri live).

18.14.2. Pariurile LIVE sunt pariuri in cota fixa pentru care clientul poate indica rezultatele evenimentelor sportive propuse pe parcursul desfasurarii lor.

18.14.3. Organizatorul va asigura transmisia TV a evenimentelor si va organiza pariuri pe parcursul desfasurarii evenimentului (pariuri LIVE) in agentii unde acest lucru este posibil din punct de vedere tehnic.

18.14.4. Pariurile Live vor fi stabilite de Organizator si anuntate clientilor inainte de efectuarea biletelor.

18.14.5. Pariul se considera efectuat in momentul tiparirii biletului. Biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tiparirea acestuia.

18.14.6. Cotele care au fost valabile in momentul plasarii biletului pot fi schimbate pana la tiparirea biletului. Cotele din oferta de pariuri pot suferi modificari in timpul desfasurarii evenimentului, ar informatiile, privind schimbarea de cota, se transmit automat pe monitoarele din agentii.

18.14.7. Nu se pot paria pe un singur eveniment derivatele aceluiasi eveniment.

18.14.8. Pe un bilet de pariare simplu se accepta maxim 30 de evenimente, iar pe un bilet de pariare tip sistem se accepta maxim 30 de evenimente ( 2- 15 evenimente se pot juca in sistem, iar 0 – 15 evenimente sunt fixe - baza.

18.14.9. Plata castigului se realizeaza după încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet, în maximum 3 zile lucrătoare de la data afișării rezultatului oficial al ultimului eveniment jucat de pe bilet.

#### **18.14.10. Anularea Pariului**

Orice pariu plasat pe eveniment sau pe o serie de evenimente poate fi anulat de catre Organizator si acordata cota 1.00 pentru situațiile descrise in prezentul Regulament, precum si in urmatoarele cazuri:

- a) In cazul in care rezultatul unui eveniment era deja cunoscut in momentul plasarii pariului. Organizatorul va aplica cota 1.00 pentru pariul realizat pe respectivul eveniment;
- b) In cazul in care transmisiunea este intrerupta, iar evenimentul se finalizeaza, toate pariurile vor fi stabilite in functie de rezultatul final. Daca rezultatul final al evenimentelor nu este publicat pe site-ul oficial al competitiei, Organizatorul va acorda cota 1.00 pentru evenimentele respective.
- c) Daca un eveniment este intrerupt si nu este reluat in decurs de 36 de ore de la momentul inceperii evenimentului, toate pariurile ce nu au fost decise vor fi anulate si se va acorda cota 1.00. Toate pariurile validate ca fiind castigatoare raman castigatoare, iar toate pariurile validate ca necastigatoare raman necastigatoare.
- d) Daca un eveniment este intrerupt si nu este reluat in 36 de ore de la momentul inceperii evenimentului, toate pariurile deschise, pana la momentul intreruperii, vor fi stabilite in functie de rezultatul oficial. In cazul in care evenimentul nu este reluat in termen de 36 de ore de la intrerupere, Organizatorul va anula pariurile pentru respectivele evenimente si va acorda cota 1.00.
- e) In cazul in care regulile sau formatul unui eveniment difera de cele cunoscute de catre Organizator (de exemplu, timpul regulamentar/procedura de numarare/numarul de jucatori la inceputul partidei este diferit fata de regulile sau formatul unui eveniment normal), acesta va anula pariurile pentru respectivul eveniment si va acorda cota 1.00.
- f) In cazul in care un eveniment nu s-a finalizat sau nu a avut loc (de exemplu, descalificare, intrerupere, abandon, schimbari in ceea ce priveste extragerile, etc.), toate pariurile ramase nefinalizate (nejucate), Organizatorul va anula pariurile pentru respectivul eveniment si va acorda cota 1.00.
- g) In cazul oricaror cote afisate sau calculate in mod evident incorect, Organizatorul isi rezerva dreptul de a plati cota de piata sau cota 1.00.

#### **18.15. Pariuri virtuale Lucky Six**

Lucky Six este organizat in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aprox. 5 minute. In fiecare runda a jocului sunt afișate 35 numere din intreaga baza de numere cuprinse intre 1 si 48. Jucatorul trebuie sa indice corect 6 dintre cele 35 de numere afisate pentru a castiga.

Rundele de afisare sunt independente una de alta (numerele afisate si ordinea acestora intr-un ciclu, nu influenteaza ciclul urmator). Numerele afisate nu pot fi stabilite sau alterate in vreun fel de catre Organizator, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa Organizatorului sau a angajatilor sai.

#### **Pariul simplu**

Afisarea numerelor este facuta de catre sistemul video de pariere pe numere afisate. Pariul este castigator daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc intre cele 35 de numere afisate in cadrul runde, castigul fiind calculat inmultind suma pariata cu cota determinata.

Valoarea cotei este determinata de numarul de afisari efectuate de catre sistem, in cadrul unei runde, pana la momentul in care toate cele 6 numere alese de jucator sunt afisate, astfel:

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 6 bile afisate, castigul este 10.000,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 7 bile afisate, castigul este 7.500,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 8 bile afisate, castigul este 5.000,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 9 bile afisate, castigul este 2.500,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 10 bile afisate, castigul este 1.000,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 11 bile afisate, castigul este 500,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 12 bile afisate, castigul este 300,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 13 bile afisate, castigul este 200,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 14 bile afisate, castigul este 150,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 15 bile afisate, castigul este 100,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 16 bile afisate, castigul este 90,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 17 bile afisate, castigul este 80,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 18 bile afisate, castigul este 70,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 19 bile afisate, castigul este 60,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 20 bile afisate, castigul este 50,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 21 bile afisate, castigul este 40,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 22 bile afisate, castigul este 30,00x suma pariata;



- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 23 bile afisate, castigul este 25,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 24 bile afisate, castigul este 20,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 25 bile afisate, castigul este 15,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 26 bile afisate, castigul este 10,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 27 bile afisate, castigul este 9,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 28 bile afisate, castigul este 8,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 29 bile afisate, castigul este 7,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 30 bile afisate, castigul este 6,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 31 bile afisate, castigul este 5,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 32 bile afisate, castigul este 4,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 33 bile afisate, castigul este 3,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 34 bile afisate, castigul este 2,00x suma pariata;
- Daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 35 bile afisate, castigul este 1,00x suma pariata;

In alegerea numerelor pariate jucatorul are, de asemenea, urmatoarele posibilitati de alegere a acestora:

Numere Aleatorii - Jucatorul are posibilitatea de a paria pe 6 numere alese aleatoriu de catre sistemul de pariere.

Culoarea bilelor – exista posibilitatea alternativa de pariere pe culoarea bilelor, alegand unul dintre cele 8 grupuri de numere de o anumita culoare.

Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe de culori, de cate 6 bile fiecare. Grupele de culori sunt: rosu, verde, albastru, mov, maro, galben, portocaliu si negru.

In cazul pariurilor pe o anumita culoare, biletul este castigator atunci cand toate cele 6 bile, avand culoarea pariata, se regasesc intre cele 35 de bile afisate in cadrul rundei de pariere.

**Pariul sistem:** ofera posibilitatea de a juca, pe un bilet, cel mult 10 numere dintre care cel putin 6 trebuie sa se regaseasca intre cele 35 afisate in cadrul unei runde. Pentru bilete sistem, minimul posibil de plata creste. Pariuri sistem posibile:

- 6/7 cu 7 combinatii posibile;
- 6/8 cu 28 combinatii posibile;
- 6/9 cu 84 combinatii posibile;
- 6/10 cu 210 combinatii posibile.

Jucatorii mai au urmatoarele posibilitati de pariere:

**1. Culoarea primei bile** - Jucatorul poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur bilet.

Cotele sunt de 7.20 daca jucatorul pariaza pe 1 culoare, 3.60 daca jucatorul pariaza pe 2 culori si 1.80 daca jucatorul pariaza pe 4 culori.

**2. Primul numar (par/impar)** – Jucatorul are posibilitatea de a paria daca prima bila extrasa in cadrul rundeii va fi un numar par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cat si pentru impar.

**3. Par/Impar in primele 5 bile** – Jucatorul poate paria daca in primele cinci bile afisate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este castigat atunci cand cel putin 3 dintre cele 5 bile afisate au calitatea indicata de pariu (par/impar).

Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par si 1.80 pentru impar.

**4. Pariul pe un numar ales dintre primele 5 bile afisate** – Jucatorul poate paria ca numarul ales de el va fi afisat in primele 5 bile extrase. Cota pentru acest tip de pariu este 8.00.

**5. Primul numar afișat mai mare sau mai mic de 24.5** - jucatorul poate paria ca primul numar afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5.

Cotele sunt de 1.80 pentru mai mare si 1.80 pentru mai mic.

**6. Suma numerelor (sub / peste 122.5)** – Jucatorul are posibilitatea de a paria ca suma primelor 5 bile extrase sa fie mai mica sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cat si pentru peste.

**Trifoi castigat** - In tabelul numerelor sunt afișate, de asemenea, 2 simboluri "trifoi", care determina un posibil castig suplimentar, astfel:

-In cazul in care toate cele 6 numere pariate se regasesc intre cele 35 de numere afisate, iar unul dintre cele 6 numere se afla in unul dintre cele doua campuri marcate cu simbolul "trifoi", castigul este inmultit cu 2.

-In cazul in care toate cele 6 numere pariate se regasesc intre cele 35 de numere afisate, iar doua dintre cele 6 numere jucate se afla in cele doua campuri marcate cu simbolul campul marcat cu trifoi, castigul este inmultit cu 3. Simbolurile trifoi nu se regasesc intotdeauna in acelasi camp si nu pot fi prezise in avans.

**Pariuri pe runde consecutive:** jucatorul poate utiliza acelasi pariu pentru 2 pana la 10 runde de afisare consecutive.

Exceptie: In cazul pariului sistem de tip 6/9, clientii au posibilitatea de a juca acelasi sistem in cel mult 5 runde consecutive, iar in cazul sistemului 6 / 10 clientii au posibilitatea de a juca acelasi sistem in cel mult 2 runde consecutive.

#### **18.16. Pariuri pe cursele de caini (6 caini) – la casierie**

Pariurile pe curse de caini (6 caini), la casierie, sunt tipurile de pariuri, realizate de catre client pe evenimente constand in curse transmise de catre Organizatori – si anume - curse de caini preinregistrate si care se difuzeaza pe monitoarele TV instalate special in acest scop in agentie/punct de lucru.

Aceasi cursa este transmisa simultan pe sistemele TV din agentiile Organizatorului.

Cursele de caini preinregistrate vor rula pe toata durata de desfasurare a programului Organizatorului (de exemplu – 288 de curse in 24 de ore), la un interval de 5 minute fiecare.

Inregistrarile curselor de caini sunt identificate printr-un numar de ordine si vor fi transmise in sistemul TV fara interventia Organizatorului. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de Organizator. De asemenea, Organizatorul nu poate influenta in niciun fel alegerea cursei, rezultatul cursei sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.

Programul de gestionare a activitatii de pariere, care contine si inregistrarile curselor difuzate, este furnizat societatii organizatoare de catre firme specializate in domeniu, fiind autorizat metrologic in tari ale Uniunii Europene.

Inregistrarile curselor de caini nu constau in evenimente personalizate (avand inscrite data si locul evenimentului, locatia, denumirea cursei, etc.), fiind identificate doar printr-un numar de ordine si contin efectiv desfasurarea evenimentului dintre momentul startului cursei si finalul acesteia.

Cursele preinregistrate (inregistrari ale unor curse de caini desfasurate anterior) sunt stocate intr-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul software utilizat de Organizator alege in mod aleator (dupa numar) o cursa pe care o va transmite in sistemul TV.

La fiecare 5 (cinci) minute, publicul este informat despre cotele de pariere, iar in cele 4 (patru) minute preliminare fiecărei curse, este afisat pe monitoarele/ecranele speciale setul cotelor de pariere pentru cursa respectiva.

In cele 4 (patru) minute preliminare cursei se accepta si se efectueaza pariurile pentru cursa respectiva.

Dupa fiecare cursa se informeaza jucatorii despre rezultatele cursei.

Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul poate fi schimbat sau stornat pana la inceperea cursei.

Castigurile se platesc numai in agentia in care a fost facut pariul dupa terminarea cursei. Dreptul platii castigului pariului pe curse de caini este valabil 15 (cincisprezece) zile de la momentul terminarii cursei.

Cursele de caini se desfasoara cu un numar de 6 (sase) caini. La fiecare cursa de caini participa sase caini, avand inscrite numerele de concurs de la 1 la 6.

Tipurile de pariere sunt:

- a) **Pariul simplu (pe castigator)**, la care se pariaza pe victoria unuia dintre cainii participanti la cursa;
- b) **Pariul dublu (ordinea primilor doi)**, la care trebuie indicat in mod exact la sfarsitul cursei locul intai si locul doi;
- c) **Pariul combinat (de tip sistem)**, la care se pariaza pe mai multe combinatii din acelasi bilet. Miza se imparte la numarul de combinatii de pe biletul respectiv.

Specificatiile softului:

1. Sistemul este complet independent si separat de sistemul de pariere utilizat de Organizator.
2. Sistemul este instalat pe un server (unitate) diferit de cel pe care este instalat sistemul de pariere al societatii;
3. Sistemul este unic la nivelul societatii, fiind instalat doar la sediul central; in agentii exista doar terminale de acces;
4. In toate agentiile de pariere ruleaza acelasi eveniment in acelasi timp.

**SUPER CASTIG (6 caini)**

Definitie: **SUPER CASTIGUL** este acordat in mod aleatoriu dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent de 0,5% din totalul incasarilor pentru bilete de pariare pe curse de caini (**6 caini**) si exclusiv pentru acest tip de bilete. **SUPER CASTIGUL** se va acorda din fondurile Organizatorului.

Valoarea minima a fondului de castig de la care se porneste este de 5.000 Lei.

Valoarea maxima la care se poate ridica fondul de castig este de 40.000 Lei.

Mod de atribuire: pe baza unui algoritm aleatoriu de acordare, jucatorilor ce pariaza pe curse de caini in oricare dintre agentiile in care Organizatorul ofera posibilitatea efectuarii unor astfel de pariuri. Algoritmul, in mod aleatoriu, va alege castigatorul prin alegerea a cate unui bilet din totalul biletelor jucate.

Momentul atribuirii castigului: nedeterminat.

Numarul de castiguri suplimentare: nedeterminat.

Perioada de desfasurare: nedeterminata.

### **CASTIG ZILNIC (6 caini)**

Definitie: **CASTIGUL ZILNIC** este acordat in mod aleatoriu dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent de 0,5% din totalul incasarilor pentru bilete de pariare pe curse de caini (**6 caini**) si exclusiv pentru acest tip de bilete. **CASTIGUL ZILNIC** se va acorda din fondurile Organizatorului.

Cuantumul castigului:

Valoarea minima a castigului este de 50 Lei.

Valoarea maxima a castigului este de 500 Lei.

Caracteristici:

Mod de atribuire: pe baza unui algoritm aleatoriu de acordare, jucatorilor ce pariaza pe curse de caini in oricare dintre agentiile in care Organizatorul ofera posibilitatea efectuarii unor astfel de pariuri. Algoritmul, in mod aleatoriu, va alege castigatorul prin alegerea a cate unui bilet din totalul biletelor jucate in ziua acordarii castigului.

Momentul atribuirii castigului: nedeterminat

Numarul de castiguri suplimentare: unul in fiecare zi.

Perioada de desfasurare: nedeterminata

### **18.17. Pariuri virtuale VSoccer**

VSoccer este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

Evenimentele constau in meciuri de fotbal virtual care se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici Organizatorul nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel. Meciurile de fotbal virtual pot fi vizualizate pe monitoarele din agentiile Organizatorului in care se accepta aceste pariuri. Castigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.

Jucatorii au posibilitatea de paria pe rezultatele a cel mult 3 meciuri in avans, cotele acestora inmultindu-se, cu mentiunea ca exista o limita si anume un pariu pe un meci. De asemenea, este posibil, de exemplu, pariul doar pe meciul 2 sau 3.

Tipurile de pariu disponibile sunt: rezultatul final, prima repriza, suma golurilor si rezultatul exact.

Pariul este considerat castigator in cazul in care toate evenimentele de pe bilet au fost indicate corect.

Sistemul de pariere pe meciuri de fotbal virtual este un sistem computerizat dedicat (hardware si software securizat), avand la baza un program (software) specializat, care alege in mod aleator meciurile virtuale si cotele aferente acestora, pe care le afiseaza in sistemul TV al Organizatorului. Nu exista posibilitatea de a schimba cota pe durata meciului.

#### **Descrierea Jocului:**

**(1)** Meciurile de fotbal virtual sunt identificate printr-un numar de ordine si vor fi transmise in sistemul TV fara interventia Organizatorului. Alegerea Meciurilor de fotbal virtual va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de Organizator. De asemenea, organizatorul nu poate influenta in niciun fel alegerea meciurilor de fotbal virtual, rezultatul meciului sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.

**(2)** O runda de pariere cuprinde urmatoarele 3 etape:

1. perioada de pariere: perioada in care pot fi plasate pariurile pe urmatorul meci si care dureaza 3:45 minute.
2. Afisarea fazelor importante: perioada de pariere este succedata de afisarea unui rezumat al meciului, in care sunt prezentate cele mai importante faze ale meciului, actiunea si golurile, care poate dura de la 30 la 90 de secunde.
3. Afisarea rezultatului meciului: perioada in care este prezentat rezultatul meciului.

Pariurile pot fi plasate pe urmatoarele 2 meciuri in perioadele de afisare a fazelor importante si de afisare a rezultatului meciului curent.

**(3)** Pariul este efectuat in momentul tiparii biletului, iar biletul poate fi schimbat sau stornat pana la inceperea primului meci virtual inscris pe bilet.

Intervalul de timp pana la inceperea urmatorului meci virtual este afisat pe ecran.

#### **Tipurile de pariere pentru jocul VSoccer sunt:**

##### *Rezultatul final:*

- 1 - Victoria gazdelor
- 2 - Victoria echipei in deplasare
- X - Egalitate
- 1X - Victoria gazdelor sau egalitate (in acest caz jucatorul pierde doar daca castiga oaspetii)
- X2 - victoria echipei oaspete sau jocul terminat la egalitate (in acest caz jucatorul pierde doar daca castiga gazdele)

##### *Pariu pe rezultatul de la sfarsitul primei reprize:*

- 1 - Avantajul gazdelor
- 2 - Avantajul echipei in deplasare
- X - Egalitate
- 1X - Avantajul gazdelor sau egalitate
- X2 - Avantajul echipei oaspete sau jocul terminat la egalitate

*Suma golurilor – la acest tip de pariu jucatorul pariază dacă suma golurilor la sfarsitul unui meci va fi mai mic sau mare decat numerele definite dinainte*

- -1.5+ (suma golurilor mai mica sau mai mare de 1.5)
- -2.5+ (suma golurilor mai mica sau mai mare de 2.5)
- -3.5+ (suma golurilor mai mica sau mai mare de 3.5)
- -4.5+ (suma golurilor mai mica sau mai mare de 4.5)

*Pariul pe un rezultat exact al unui meci – jucatorul pariaza pe unul din rezultatele oferite ale meciului, iar acestea sunt:*

- 1:0
- 2:0
- 2:1
- 0:1
- 0:2
- 1:2
- 1:1
- 2:2
- 0:0
- Altele : Daca jucatorul doreste sa parieze pe un rezultat exact dar nu doreste sa aleaga una dintre variantele de rezultate enumerate, poate selecta optiunea de a paria pe celelalte rezultate (optiunea Altele). Aceasta optiune cuprinde rezultatele care nu sunt enumerate anterior si, avand in vedere acest lucru, jucatorul nu poate selecta un rezultat la intamplare (de exemplu 3:1) ci va alege optiunea "Altele".

## **Capitolul IX – DISPOZITII FINALE**

### **Articolul 19**

Veniturile din jocuri de noroc se impun in conformitate cu prevederile legale in vigoare la data platii castigului.

### **Articolul 20**

Jucatorul poate inainta reclamatie in termen de 7 zile de la anuntarea rezultatelor valabile, in scris (prin scrisoare recomandata), sau personal, direct la sediul societatii. Conducerea organizatorului va proceda conform prevederilor legislatiei in vigoare. Rezultatul solutionarii va fi anuntat reclamantului in scris, in termen de 7 zile de la primirea reclamatiei. Termenul de expirare a platii castigului se va intrerupe din momentul predarii reclamatiei. Obligatia de a pastra secretul nu se refera la cazurile in cadrul schimbului de informatii statistice intre unitatea de pariuri si corpul administrativ de organizare al caselor de pariuri. Prin plata biletului se subintelege ca Jucatorul a fost de acord ca Organizatorul sa publice pariul sau in mass-media, fara a-i face publice identitatea, respectiv datele prin care ar putea fi identificat.

Datele de identificare ale jucatorilor vor fi colectate si prelucrate de catre Organizator in conformitate cu prevederile legale in vigoare. Colectarea datelor cu caracter personal ale jucatorilor, pentru fiecare bilet castigator in parte, se va face manual sau prin intermediul cardurilor de membru. Organizatorul va pune la dispozitia personalului angajat, instructiuni de operare cu privire la cardul de membru.

#### **Articolul 21**

Daca din cauza unor circumstante exceptionale (de forta majora, etc .), desfasurarea activitatii a fost intrerupta sau impiedicata in orice fel, Jucatorului nu i se confera dreptul la despagubiri, nici alte drepturi.

#### **Articolul 22**

Pentru angajamentele fata de Jucatori, Organizatorul raspunde in conditiile prevazute in prezentul Regulament. Organizatorul poate interzice anumitor persoane temporar sau permanent, respectiv poate limita, participarea la pariuri, daca acestea perturba ordinea publica in agentii sau la sediul Organizatorului sau daca prin conduita lor impiedica desfasurarea, in orice fel a activitatii Organizatorului.

#### **Articolul 23**

24.1 Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu achita castigurile pretinse de jucator, daca se constata dovezi de fraudare a pariului sau daca organisme abilitate constata si fac publica fraudarea/ trucarea rezultatului unui eveniment.

24.2 Falsificarea sau tentativele de falsificare a biletelor de joc atrage dupa sine anularea castigului si sesizarea acestui fapt organelor abilitate.

24.3 In agentiile de Pariuri ale Organizatorului de Joc, se vor putea efectua depuneri, retrageri in / din conturile virtuale pentru Pariuri la distanta ale Jucatorilor inregistrati pe platforma ce poate fi accesata prin utilizarea website-urilor [www.casapariurilor.ro](http://www.casapariurilor.ro) ; [www.casapariurilor.com](http://www.casapariurilor.com) .

#### **Articolul 24**

Necunoasterea sau neacceptarea, in totalitate sau in parte, a prevederilor prezentului Regulament nu indreptateste Jucatorul sa formuleze reclamatii.

Pentru litigiile care decurg din interpretarea prezentului Regulament, sau ca urmare a participarii la joc, competenta materiala si teritoriala vor avea instantele de la Bucuresti.

#### **Articolul 25**

Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica aceste reguli in cooperare cu Oficiul National pentru Jocuri de Noroc. Orice modificare va fi postata in agentiile Organizatorului, pe terminalul autonom si pe website-ul oficial al Organizatorului, [www.casapariurilor.ro](http://www.casapariurilor.ro).

#### **Articolul 26**

Prezentele norme intra in vigoare la data adoptarii de catre Oficiul National pentru Jocuri de Noroc, si vor fi afisate in agentiile Organizatorului, la sediul social, vor fi disponibile pe terminalul autonom si pe website-ul oficial al acestuia, [www.casapariurilor.ro](http://www.casapariurilor.ro).

Orice modificare a prezentului Regulament va intra in vigoare numai cu aprobarea Oficiului National pentru Jocuri de Noroc, fiind adusa la cunostinta participantilor prin afisare.

**Pentru Hattrick Bet SRL**