



## Regulamentul de joc

privind pariurile în cotă fixă pentru Agențiile CASA PARIURILOR

---



SPONSOR





## Cuprins

CAPITOLUL I Generalități .....	3
CAPITOLUL II Tipuri de pariuri .....	4
CAPITOLUL III Oferta de pariere .....	7
CAPITOLUL IV Procedura de pariere .....	10
CAPITOLUL V Plata mizei și câștigurilor .....	12
CAPITOLUL VI Cazuri generale de anulare a pariului .....	13
CAPITOLUL VII Reguli privind bonusurile.....	15
CAPITOLUL VIII Utilizarea terminalului de pariere .....	17
CAPITOLUL IX Impozitarea .....	21
CAPITOLUL X Joc responsabil .....	22
CAPITOLUL XI Soluționarea reclamațiilor și litigii.....	23
CAPITOLUL XII Pariuri pe evenimente sportive .....	24
CAPITOLUL XIII Pariuri pe loterii internaționale .....	58
CAPITOLUL XIV Pariuri pe evenimente sportive live .....	59
CAPITOLUL XV Pariuri pe curse de cai și .....	70
curse de câini transmise în direct.....	70
CAPITOLUL XVI Pariuri pe evenimente nonsportive.....	71
CAPITOLUL XVII Pariuri pe curse de câini virtuale.....	71
CAPITOLUL XVIII Pariuri virtuale pe numere .....	73
CAPITOLUL XIV Pariuri virtuale fotbal.....	80



SPONSOR





## CAPITOLUL I Generalități

### 1.1. Operatorul CASA PARIURILOR

Operatorul activității de pariuri în cotă fixă este **Hattrick Bet S.R.L.**, înregistrată la Oficiul Registrului Comerțului de pe lângă Tribunalul București sub nr. J40/4605/2015, Cod Unic de Înregistrare („CUI”) 34373098, având sediul social în București Sectorul 3, Splaiul Unirii, Nr. 165, Clădirea TN Offices 2, etaj 5 și etaj 7, conform licenței seria RO3241L001361, emisă de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc la data de 01.07.2015, valabilă până la data 31.06.2025 (*denumită în continuare* „**CASA PARIURILOR**”).

### 1.2. Scopul documentului

Prezentul Regulament (denumit în continuare „Regulamentul”) stabilește regulile generale ale produselor puse la dispoziție de către **CASA PARIURILOR**.

### 1.3. Opozabilitatea documentului

Regulamentul pentru pariuri în cotă fixă este afișat în punctele de lucru ale **CASA PARIURILOR**, la loc vizibil, jucătorii având obligația să cunoască prevederile acestuia.

**CASA PARIURILOR** are posibilitatea de a completa și modifica prezentul Regulament conform dispozițiilor legale, modificarea fiind opozabilă jucătorilor numai după aprobarea noii versiuni a acestuia de către Oficiul National pentru Jocuri de Noroc.

### 1.4. Consimțământul

Simpla participare la jocurile organizate de **CASA PARIURILOR** reprezintă acceptul necondiționat al jucătorului privind conținutul regulamentului.

### 1.5. Prelucrarea datelor cu caracter personal

**CASA PARIURILOR** este operator de date cu caracter personal și prelucrează datele cu caracter personal ale jucătorilor, conform politicii de confidențialitate, disponibilă în punctele de lucru **CASA PARIURILOR**.

### 1.6. Pariurile în cotă fixă

Pariul în cotă fixă reprezintă jocul de noroc potrivit căruia jucătorul trebuie să indice rezultatele unor evenimente ce urmează să aibă loc fără implicarea **CASA PARIURILOR** sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent; **CASA PARIURILOR** stabilește pe baza unor criterii proprii și aduce la cunoștința jucătorilor cotele de multiplicare a mizei în cazul în care variantele jucate sunt declarate câștigătoare; jucătorul hotărăște în mod independent variantele și evenimentele pe care pariază și valoarea sumei de bani jucată (miza).

### 1.7. Relația contractuală

Participarea la jocul de noroc este permisă numai persoanelor fizice majore și presupune încheierea unui acord între jucător și **CASA PARIURILOR**, acord ce intră în vigoare odată cu eliberarea biletului de joc, document ce atestă dreptul de participare al jucătorului, taxa de participare (miza)



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

achitată efectiv de către jucator, evenimentele selectate, cotele de multiplicare acordate de **CASA PARIURILOR** evenimentelor, câștigul potențial.

### 1.8. Miza

Miza reprezintă prețul (sau taxa de participare) pe care jucatorul este obligat să o plătească înainte de primirea biletului de pariere cu evenimentele alese de acesta. Miza se multiplică în mod corespunzător cu valoarea cotei rezultate din evenimentele de pariere alese de către jucator.

### 1.9. Conținutul biletului de pariere

Biletul de pariere conține denumirea **CASA PARIURILOR**, date referitoare la locul, ziua, ora efectuării biletului, miza, taxa de administrare, suma totală de plată, numărul și tipul pariului, evenimentele propriu-zise, data și ora evenimentului respectiv, cotele pentru fiecare eveniment, cota finală, câștigul eventual maxim, codul de bare și PIN de siguranță (la biletele de tip Live, Greyhound Races și Lucky Six).

### 1.10. Restricționarea accesului în agenții

**CASA PARIURILOR** poate restricționa și/sau interzice accesul oricărui client ce se face responsabil de perturbarea normală a activității în cadrul agențiilor de pariere. În sfera cazurilor de perturbare a activității se înscriu și suspiciunile și tentativele de fraudă (inclusiv intenția jucătorilor de a eluda prevederile legale și ale prezentului regulament), intenția și încălcarea principiilor de funcționare ale jocurilor (inclusiv hazardul prin utilizarea unor formule matematice), precum și insistențele repetate și nejustificate de clarificare a prevederilor legale și/sau ale prezentului regulament, în condițiile existenței unei suficiente clarități a situației reclamate, împiedicând astfel exercitarea atribuțiilor în mod corespunzător de către angajații din agenții.

## CAPITOLUL II Tipuri de pariuri

### 2.1. Tipurile principale de pariuri

**CASA PARIURILOR** oferă jucătorilor posibilitatea de a alege între mai multe tipuri de pariuri, clasificate în: pariuri generale și pariuri speciale.

### 2.2. Pariuri generale

Pariurile generale pot fi utilizate de către participanții la jocurile de noroc pentru toate evenimentele de pariere disponibile în oferta **CASA PARIURILOR**.

Reprezintă pariuri generale următoarele tipuri de pariuri:

- a) Pariul SIMPLU,
- b) Pariul pe combinații (tip sistem, MAXIKOMBI, DOMINO).

#### 2.2.1. Pariul SIMPLU



SPONSOR





#### Versiunea 1 Regulament de joc

Pariul SIMPLU (denumit și pariu cumulativ) este pariul care conține două sau mai multe evenimente (cu indicarea rezultatelor), iar condiția de acordare a câștigului este ca toate rezultatele indicate de jucator să fie corecte. Câștigul este determinat prin calcularea sumei totale a cotelor pentru evenimentele indicate și înmulțirea acestora cu miza plătită de jucator.

##### 2.2.2. Pariul pe combinații

Pariul pe combinații (tip sistem) este pariul care permite selectarea mai multor evenimente pe un singur bilet, în combinație reciprocă, în formă prescurtată, evenimentele pronosticate fiind notate cu litere mari pe biletul înregistrat.

Pariurile pe combinații sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematică a numărului dat de evenimentele selectate de către jucator. Jucatorul alege cel mult 20 de evenimente din oferta CASA PARIURILOR (notate cu A, B, C, D, etc.) și specifică ca acestea să fie combinate câte "n". Calculatorul generează toate combinațiile posibile ca și în cazul biletelor independente, însă eliberează un singur bilet pe care figurează toate evenimentele alese.

Numarul de evenimente de pariu în combinații va fi de maximum 20 evenimente, iar numarul evenimentelor de evenimente "fixe" poate fi între 0-68 evenimente.

În cazul pariurilor pe combinații, miza minimă plasată pe bilet este 1,90 Lei, suma la care se adaugă taxa de administrare de 5%. Câștigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 300.000 LEI.

Includerea unor evenimente în pariurile pe combinații se realizează de către **CASA PARIURILOR**. **CASA PARIURILOR** își rezerva dreptul de a limita introducerea unor evenimente în cadrul pariurilor pe combinații.

Câștigurile se achită după publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor incluse în pariurile pe combinații.

Pentru a câștiga, jucatorul trebuie să previzioneze corect cel puțin un număr de evenimente ale pariului conform sistemului de joc ales și înscris pe bilet. Determinarea câștigului presupune calcularea acestuia pentru fiecare combinație câștigătoare prin înmulțirea cotelor evenimentelor din combinație cu miza plătită de jucator. Câștigul este egal cu suma tuturor valorilor combinațiilor castigate.

##### 2.2.3. Pariul MAXIKOMBI

Pariul MAXIKOMBI reprezintă un pariu de tip sistem. Pariul MAXIKOMBI oferă posibilitatea jucătorilor de a selecta un număr minim de evenimente sau grupuri de evenimente câștigătoare, astfel biletul de pariuri va fi compus din mai multe pariuri de tip SIMPLU. Numărul de variante se determină matematic după formula combinării de 'n' luate câte 'k'. Pentru ca un grup să fie considerat câștigător este necesar ca toate evenimentele alocate grupului respectiv să fie validate ca fiind câștigătoare. În situația în care un eveniment ce se regăsește într-un grup primește cota 1.00, acesta este considerat câștigător, însă cota totală a grupului și a întregului bilet de pariuri va fi recalculată.

##### 2.2.4. Pariul DOMINO



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

Un pariu DOMINO reprezintă un derivat al unui pariu clasic sistem care, prin natura sa, îți oferă posibilitatea de a crește treptat câștigul biletului tău sau de a-ți asigura o parte din câștiguri pe baza unui grup corect, minim. Un pariu de tip DOMINO poate fi format din mai multe pariuri de tip SIMPLU sau combinații dintre acestea.

Pentru a plasa un pariu DOMINO este necesar ca jucatorul să aleagă evenimentele dorite, iar din colțul din dreapta-sus a biletului de pariuri, jucatorul să opteze pentru tipul de pariu DOMINO. În mod automat, evenimentele selectate vor fi divizate în mai multe grupuri. Jucatorul are posibilitatea de a alege pe un bilet de pariu de tip DOMINO între: minimum 2 și maximum 70 de evenimente.

Evenimentele alese pot fi divizate în minimum 2 și maximum 13 grupuri.

În funcție de preferințele jucatorului, un grup poate conține între 1 și 69 de evenimente, și numărul maxim de evenimente admise pe bilet este de 70.

### 2.3. Pariuri speciale

Pariurile speciale sunt de regulă create de mai multe evenimente acumulate într-un singur pariu (ex. Echipa castiga, jucator marcheaza, numar de cartonașe/cornere în meci) sau reprezintă un singur eveniment special definit (ex. Jucatorul X va fi transferat la echipa Y pana data de ZZ.LL.AAAA). În cazul în care evenimentul (pariul) se realizează, pariul va fi câștigător, iar în caz contrar va fi pierzător.

Pariurile speciale pot fi plasate pentru prognosticuri precum:

Prognosticuri pariuri speciale								
Prognosticuri pariuri speciale	Scor corect	Dă gol/ nu dă gol	Total goluri	Prima repriza	Prima perioadă	A doua repriză	Cartonaș roșu	Cartonaș galben
	Penalty	Prima repriză/Fin al de meci	Primul gol marcat	Par/ Impar numar de goluri	In ce repriza se vor marca mai multe goluri	Cine merge mai departe	Prima perioadă	Duel
	Numar total de medalii	Handicap	Clasament final	Primul set	Castigator primul set	Duel – cine va fi mai bun?	Câștigătorul turneului/ campionatului	Castigator in seturi
	În primii opt, În primii doi	În primii trei	Pole position, Duel – cine va fi mai bun?	Primii doi	Primii trei	Par/Impar	Cate numere pare vor fi extrase	Cel mai mic numar extras par



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

Sub/peste suma numerelor or extrase	Care suma va fi mai mare - a celor pare sau a celor impare	Vor fi extrase numere de la 1 la 9, etc.
-------------------------------------	--	--

Exemplele de pariuri speciale sus-menționate nu este limitativă, aceasta include și alte pariuri speciale definite separat la Capitolele XII – XIV.

pariul creat din mai multe evenimente cumulate, cu scopul de a oferi o cotă mai avantajoasă decât cota finală acumulată din evenimente individuale.

Acest pariu special nu poate fi folosit împreună cu alte bonusuri puse la dispoziție de **CASA PARIURILOR**.

În cazul în care unul sau mai multe evenimente individuale care fac parte din Odds Booster sunt amânate sau anulate și nu se continuă sau rezoară în cel mult 48 de ore de la amânare/anulare, pariul Odds Booster se anulează.

#### **2.4. Pariuri speciale - Duelul**

Reprezintă acel tip de pariu considerat între două ligi, echipe (sau grupuri de echipe) sau marcatori acest duel.

Ca exemplu avem două echipe specificate de fotbal și avem duel între ele: este acel tip de pariu în care trebuie indicat care dintre cele două echipe va înscrie mai multe goluri în meciurile din etapa respectivă. Dacă meciurile de bază sunt Real M.- Cadiz și Barcelona - Betis iar duelul (meciul virtual ales ca duel) este Real M.- Barcelona atunci se vor compara golurile marcate de cele două echipe în meciurile din etapa respectivă: dacă Real M. marchează mai multe goluri tipul castigator este "1", dacă Barcelona marchează mai multe goluri tipul castigator este "2" iar dacă numărul de goluri este egal tipul castigator este "X".

În mod asemănător pentru

- dueluri goluri marcatori: castigator va fi jucătorul care înscrie mai multe goluri (autogolurile nu sunt luate în considerare)

- dueluri goluri liga: castigatoare va fi liga în a cărei etapă/campionat se înscriu mai multe goluri

De menționat ca:

- în cazul în care un meci al echipei aleasă în duel nu se dispută, acest duel va fi de asemenea validat cu cota 1

- dacă un jucător nu este introdus în acel meci de asemenea se validează cu cota 1

- acest duel nu poate fi combinat pe bilet cu niciunul din meciurile de unde au fost alese aceste echipe pentru duel

### **CAPITOLUL III** **Oferta de pariuri**



**SPONSOR**





### 3.1. Evenimente de pariere

**CASA PARIURILOR** poate pune la dispoziția jucătorilor următoarele categorii de evenimente sportive: fotbal, fotbal pe plaja, fotbal de sala, baschet, handbal, hochei, hochei pe iarba, tenis, baseball, fotbal american, snooker, darts, volei, polo, Formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, rugby, sporturi de iarna, curse de automobile și de motociclete, bandy, fotbal australian, volei pe plaja, crichet, in-line hochei, tenis de masa, sah, curling, bowls, badminton, etc.

De asemenea, **CASA PARIURILOR** poate pune la dispoziția jucătorilor pariuri ce nu sunt legate de evenimente sportive, cu titlu de exemplu, dar fără a ne limita la: Oscar și alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri și emisiuni TV de muzică, reality shows TV, loterii internaționale, politica, financiare, pariuri virtuale.

### 3.2. Oferta de pariere

**CASA PARIURILOR** acceptă pariuri pentru evenimentele publicate în lista de pariuri ("Oferta de pariere"). Fiecare eveniment de pariere afișat în Oferta de Pariere va avea atribuit un coeficient de multiplicare (denumit în continuare "Cota"), pe care îl stabilește **CASA PARIURILOR**.

### 3.3. Afișarea ofertei de pariere

**CASA PARIURILOR** va afișa în fiecare punct de lucru oferta de pariuri. Oferta de pariuri conține cel puțin următoarele date:

- data și ora la care este programat evenimentul, acesta fiind, aproximativ, și termenul până când se poate efectua pariul. Data și ora la care este programat evenimentul sunt anunțate de către Organizatorii competițiilor;
- numarul (codul) și categoria evenimentului;
- valoarea Cotei pentru fiecare eveniment.

### 3.4. Cota evenimentului

Valoarea cotei pentru fiecare eveniment este hotărâtă de către **CASA PARIURILOR** pe baza unor criterii proprii.

**CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cotele, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim, în funcție de evoluția competițiilor posibile.

### 3.5. Determinarea valorii câștingului

Valoarea câștingului pentru un Bilet se calculează prin înmulțirea Cotelor de pe Bilet cu valoarea mizei.

În cazul greșelilor aparute la tipărirea ofertei sau la schimbările ulterioare, **CASA PARIURILOR** va lua în considerare datele înscrise în sistemul electronic centralizat.

### 3.6. Datele din oferta de pariuri

Datele cuprinse în Oferta de pariuri au caracter informativ, **CASA PARIURILOR** luând în calcul datele înscrise pe suportul electronic propriu. În cazul unor greșeli sau schimbări de pe lista de pariuri, **CASA PARIURILOR** va lua în considerare datele din momentul realizării pariului.



SPONSOR







### 3.7. Abrevierile din oferta

În situația în care, datorită dificultăților tehnice intervine imposibilitatea de a afișa numele complet al concurenților (de ex. numele concurenților la meciurile de tenis, numele cluburilor și altele), **CASA PARIURILOR** poate abrevia numele concurenților. Erorile materiale precum tipărirea numelui competiției sau al concurenților în mod greșit (de exemplu: Steaua - Steaa), dacă nu afectează esența pariurilor, nu vor fi luate în considerare.

Dacă eroarea este de așa natură încât aceasta afectează înțelegerea pariurilor, respectivele pariuri vor fi anulate, iar cota acordată va fi 1.00 (de exemplu: în loc de Manchester City este scris Manchester UTD, etc.).

### 3.8. Erori materialele cu privire la evenimente

Dacă rezultatul unui singur eveniment de pe biletul de pariere este realizat printr-un simplu nu a fost indicat corect, automat, biletul este declarat necâștigător. Câștigul înscris pe bilet de pariere nu va depăși câștigul maxim ce a fost stabilit de către **CASA PARIURILOR**.

### 3.9. Dublarea evenimentului de pariere pe biletul de pariere

În cazul în care un eveniment din oferta este acceptat de 2 sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (spre exemplu, meci identic cu 2 numere diferite de ordine) sau prin introducerea incorectă a datelor în program, **CASA PARIURILOR** va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celalalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1.00.

### 3.10. Acceptarea pariurilor identice

**CASA PARIURILOR** este îndreptățită să nu accepte pariurile identice de la același jucător ori de la același grup de jucători, de a solicita diminuarea mizei astfel încât să nu fie depășit câștigul maxim prevăzut de Regulament ori, dacă a acceptat pariuri identice, să limiteze câștigurile aferente tuturor acestor bilete de pariere la plafonul câștigului maxim admis de **CASA PARIURILOR**, conform Regulamentului.

### 3.11. Acceptarea pariurilor în condiții extraordinare

În situația unor împrejurări externe, imprevizibile, **CASA PARIURILOR** nu va accepta plasarea unor pariuri de către jucători. Prin urmare, orice sesizare și/ sau notificare și/ sau reclamație din partea jucătorilor cu privire la această situație va fi respinsă de **CASA PARIURILOR** ca fiind neîntemeiată. În acest caz, jucătorii nu vor fi îndreptățiți la primirea unor despăgubiri, în afara cazului în care Regulamentul prevede o astfel de situație excepțională.

### 3.12. Erori din pariuri pe evenimente derivate

În cazul în care un eveniment din Oferta de pariere este acceptat pe biletul de pariere împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment sau evenimentele derivate între ele (ex: meci de baza cu prima repriza, a doua repriza, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriza/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap sau scor corect, etc.) din cauza unor greșeli evidente de tehnoredactare prin introducerea incorectă a datelor în program, **CASA PARIURILOR** va acorda tuturor evenimentelor de pe biletul respectiv cota 1.00.



SPONSOR



### 3.13. Erori de tipărire a Ofertei sau Biletelor de pariere

În cazul greșelilor apărute în tipărirea listelor, biletelor de pariere sau greșelilor evidente de tehnoredactare aparute prin introducerea incorectă a datelor în calculator, **CASA PARIURILOR** are dreptul să anuleze aceste pariuri și să acorde cota 1.

### 3.14. Numărul de pariuri posibile

Numarul de evenimente inscrise pe biletul de pariere încheiate de catre un jucator nu este limitat.

### 3.15. Limitarea numărului de pariuri

Acceptarea biletelor de pariere este în responsabilitatea **CASA PARIURILOR**, însă, prin excepție de la art. 3.14, **CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a refuza sau de a limita orice pariu sau miză pe care un jucator dorește să îl plaseze pentru a evita speculațiile sau pariurile sigure sau orice împrejurare ce poate duce la obținerea de câștiguri sigure fără elemente de hazard.

### 3.16. Determinarea perioadei de acceptare a pariurilor pe evenimente

**CASA PARIURILOR** decide momentul în care începe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar și încetarea efectuării de pariuri pe evenimentul respectiv. Informațiile relevante vor fi afișate pe panourile din punctele de pariere sau anunțate pe teletext, internet ori alte surse media.

### 3.17. Clarificări privind oferta de pariere

În măsura în care jucatorul are neclarități privind Oferta de Pariere (cu titlu de exemplu: denumiri asemănătoare, abrevieri, mecanism joc), acesta trebuie să solicite clarificări de la reprezentanții **CASA PARIURILOR** înainte de plasarea unui pariu. Orice sesizare și/ sau notificare și/ sau reclamație din partea jucatorilor cu privire la datele cuprinse în Oferta de pariere va fi respinsă de **CASA PARIURILOR** ca fiind neîntemeiată.

## CAPITOLUL IV Procedura de pariere

### 4.1. Etapele pariului

Procedura de pariere prin intermediul agențiilor **CASA PARIURILOR** cuprinde 3 (trei) etape distincte:

- a) Înregistrarea biletului de pariere,
- b) Certificarea și omologarea câștingului,
- c) Validarea rezultatului și plata câștigurilor.

### 4.2. Înregistrarea biletului de pariere (generalitate)

Înregistrarea biletului de pariere reprezintă momentul în care participantul alege evenimentele de pariuri pe care dorește să le parieze, cere realizarea biletului de pariere în agenție, plătește miza pentru biletul respective și primește biletul ca dovadă pentru înregistrarea a pariului.

### 4.3. Înregistrarea biletului de pariere prin intermediul casieriei



SPONSOR





#### Versiunea 1 Regulament de joc

**CASA PARIURILOR** oferă jucătorilor posibilitatea de înregistrare a pariurilor prin intermediul casieriei. Angajații **CASA PARIURILOR** din punctele de lucru înregistrează în sistemul electronic centralizat evenimentul (evenimentele) de pariere alese de jucator, tipul de pariu și miza oferită de jucator. Prin intermediul sistemului electronic se verifică datele înscrise în oferta de pariere și în regulamentul de joc.

După ce biletul de pariere este înregistrat, jucatorul este îndreptățit să primească forma tipărită ca dovadă a realizării pariului.

#### 4.4. Înregistrarea biletului de pariere prin intermediul terminalului de pariere

**CASA PARIURILOR** oferă jucătorilor posibilitatea de înregistrare a pariurilor prin intermediul unui terminal electronic de pariere. Jucatorul poate selecta prin intermediul terminalului evenimentul (evenimentele) de pariere ales și tipul de pariu. Prin intermediul sistemului electronic se verifică datele înscrise în oferta de pariere și în regulamentul de joc.

Depunerea sumelor de bani în vederea stabilirii mizei biletului de pariere se realizează direct de către jucător prin intermediul acceptatorului de bancnote disponibil prin terminalul de pariere.

După ce biletul de pariere este înregistrat, jucatorul este îndreptățit să primească forma tipărită ca dovadă a realizării pariului.

Descrierea amănunțită a modului de funcționare a terminalului de pariere este descrisă în Capitolul VIII.

#### 4.5. Erorile privind înregistrarea unui bilet de pariere

Jucatorul înțelege și acceptă că vor fi realizate sau acceptate bilete de pariere în măsura în care nu există neconformități sau erori în privința înregistrării biletului în sistem.

#### 4.6. Anularea biletului de pariuri de catre jucător

În cazul în care constata că pe biletul de pariere emis de **CASA PARIURILOR** nu au fost înregistrate datele conform solicitării sale, Jucatorul poate solicita stornarea biletului, în termen de maxim 10 minute de la momentul emiterii acestuia, cu condiția ca nici unul din evenimentele de pe bilet să nu fi început. Biletele continuând evenimente pentru care este permisă parierea live (pariuri live) nu pot fi anulate sau stornate de Jucator.

#### 4.7. Certificarea rezultatelor

**CASA PARIURILOR** se asigură că va înregistra în sistemul electronic centralizator rezultatele evenimentelor pe baza cărora se vor valida rezultatele pariurilor înregistrate, după anunțarea oficială a rezultatului evenimentelor, conform regulilor precizate în prezentul regulament.

În măsura în care este posibil, **CASA PARIURILOR** va afișa situațiile prevăzute în regulament, referitoare la evenimentele de pariere ce vor fi anulate sau nule.

#### 4.8. Omologarea câștigurilor



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

În baza rezultatelor oficiale înregistrate de **CASA PARIURILOR**, sistemul electronic centralizator omologhează automat biletele câștigătoare și valoarea câștigurilor.

#### 4.9. Validarea câștigurilor

Pentru validarea câștigului jucatorul trebuie să prezinte în unul dintre punctele de lucru **CASA PARIURILOR** biletul de pariere considerat câștigător în cel mult 30 (treizeci) de zile calendaristice, calculate începând de la data anunțării rezultatelor oficiale.

Jucatorul trebuie să pună la dispoziția angajatului din agenția **CASA PARIURILOR** biletul de pariere original, intact, fără deteriorări (de exemplu, biletele de pariere șterse, pătate, rupte, șifonate nu vor fi acceptate).

Biletul de pariere este pus la dispoziție de către jucator și este verificat de angajatul din agențiile **CASA PARIURILOR**, în sistemul electronic centralizat **CASA PARIURILOR**, pe baza numărului unic de înregistrare al biletului.

Dacă biletul prezentat apare ca fiind omologat de sistemul electronic și nu s-a depășit termenul de încasare a câștigului prevăzut în regulamentul de joc, **CASA PARIURILOR** va acorda câștigul aferent.

Biletele emise sub forma de copie (duplicat) sunt folosite doar pentru uzul intern și nu vor fi acceptate la plata câștigurilor.

### CAPITOLUL V Plata mizei și a câștigurilor

#### 5.1. Locul plății câștigurilor

Plata câștigurilor către participanții la joc se realizează pe teritoriul României în punctele de lucru **CASA PARIURILOR**. Începând cu momentul înregistrării rezultatelor oficiale și al omologării câștigurilor de către **CASA PARIURILOR** în sistemul electronic central al acestuia.

#### 5.2. Termenul pentru plata câștigului

**CASA PARIURILOR** se obligă să platească câștigurile în maximum 3 (trei) zile lucratoare de la data validării și solicitării câștigurilor. În cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților, în numerar, în oricare dintre punctele de lucru **CASA PARIURILOR**, plata câștigurilor neachitate urmând a se efectua în următoarele 3 (trei) zile lucratoare.

#### 5.3. Câștigul maxim acordat

**CASA PARIURILOR** acordă un câștig maxim pentru biletele care conțin pariuri ce nu va depăși suma de 300.000 LEI, indiferent de tipul pariului.

Câștigul maxim pentru biletele care conțin pariuri în cotă fixă nu va putea depăși, inclusiv prin bonusurile acordate pe bilet, suma de 300.000 Lei per bilet de joc, pentru orice produs pus la dispoziție de **CASA PARIURILOR**. Biletele duplicate, respectiv biletele de pariuri care conțin strict aceleași evenimente și pronosticuri, sunt permise de **CASA PARIURILOR**, dar, în cazul în care



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

câștigul cumulat al tuturor biletelor duplicate la nivelul **CASA PARIURILOR** este mai mare decât câștigul maxim, atunci **CASA PARIURILOR** își rezervă dreptul de a plăti câștigul maxim defalcate la numărul de bilete duplicate.

#### 5.4. Depășirea câștigului maxim acordat

În cazul în care câștigul eventual al unui bilet depășește câștigul maxim acordat, câștigul va fi redus la valoarea maximă admisă de **CASA PARIURILOR**, conform regulamentului.

#### 5.5. Limitele de miză

Denumire produs	Miză minima/maximă pariu simplu	Câștig maxim bilet simplu	Miză minima/maximă pariu sistem	Câștig maxim sistem
Pariuri pe evenimente	1 LEU	300.000 LEI	1 LEU	300.000 LEI
Pariuri loterii internaționale	1 LEU	300.000 LEI	1 LEU	300.000 LEI
Pariuri pe evenimente live	2 LEI	300.000 LEI	2 LEI	300.000 LEI
Pariuri pe curse de cai și câini în direct	2 LEI	300.000 LEI	2 LEI	300.000 LEI
Pariuri pe curse virtuale de câini	2 LEI	300.000 LEI	2 LEI	300.000 LEI
Pariuri virtuale pe numere	2 LEI	300.000 LEI	2 LEI	300.000 LEI
Pariuri Fotbal Virtual	2 LEI	300.000 LEI	2 LEI	300.000 LEI

#### 5.6. Taxa de administrare

La momentul încasării taxei de participare (mizei), **CASA PARIURILOR** percepe o taxă de administrare în cuantum de 5%. Taxa este inclusă în totalul sumei încasate. **CASA PARIURILOR** poate elimina achitarea taxei de către participanții la joc pentru toate tipurile de pariuri în cotă fixă plasate pe evenimentele sportive din oferta de pariere, cu excepția pariurilor disponibile în oferta de loterii internaționale și pariuri live. Eliminarea taxei de participare nu presupune achitarea unor taxe sau cheltuieli suplimentare pentru jucatori, aceasta din urma fiind suportată de către **CASA PARIURILOR**.

### CAPITOLUL VI Cazuri generale de anulare a pariului

#### 6.1. Anularea pariului



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

**CASA PARIURILOR** consideră nule pariurile plasate de jucători și care se încadrează în situațiile definite în baza prezentului regulament.

## 6.2. Efectele anulării pariului

Prin efectul anulării pariului **CASA PARIURILOR** poate să nu recunoască plasarea unui pariu. Pentru pariurile anulate jucătorul are dreptul de a primi valoarea mizei jucate (se acordă cotă 1 pentru biletul de pariere).

## 6.3. Cazuri de anulare a pariului

- 6.3.1. Dacă un eveniment este contramandat, amânat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este rejucat sau continuat din minutul întreruperii în decurs de 48 de ore, pariul pentru respectivul eveniment este considerat nul.
- 6.3.2. Dacă evenimentul se reia în decurs de 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.
- 6.3.3. Prin excepție de la prevederile art. 6.3.1., **CASA PARIURILOR** nu va considera evenimentele nule în următoarele cazuri:
  - a) Pariul a fost plasat pentru o parte sau un element din evenimentul de pariere care s-a încheiat înainte de întreruperea evenimentului (prima repriză, primul sfert, prima perioadă, primul set).
  - b) Golurile, punctele echipelor sau jucătorilor au fost realizate corespunzător biletului de pariere respective înainte de întreruperea evenimentului.
  - c) Prognostic marcator gol, dacă echipa gazdă/oaspete a marcat înainte de întreruperea evenimentului.
  - d) Pariuri pe numărul de goluri înscrise, dacă pronosticul a fost realizat înainte de întreruperea evenimentului.
  - e) În cazul pariurilor speciale de tip „*Cine merge mai departe*“ sau „*Cine câștiga cupa?*“, etc. și, în general, al pariurilor pe termen lung se așteapta până la redisputarea evenimentului respectiv. În cazul acestor pariuri **CASA PARIURILOR** poate ține cont, uneori, și de deciziile luate la comisiile de specialitate.
- 6.3.4. Dacă evenimentul se reia în decurs de 48 de ore, se iau în considerare cotele jucate.
- 6.3.5. În cazul în care **CASA PARIURILOR** încasează plata biletului după începutul sau după sfârșitul unui eveniment (eveniment a cărei schimbare de oră a fost aflată ulterior momentului în care s-a acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) și se consideră anulat.
- 6.3.6. În situația în care, din motive neimputabile **CASA PARIURILOR**, ora oficială de începere a evenimentului este diferită de cea printată pe bilet, acest fapt nu îndreptățește jucătorul să obțină anularea pariului pentru evenimentul respectiv.
- 6.3.7. În cazul în care echipa (sau concurentul) abandonează înainte de începerea unui eveniment (turneu, competiție), pariurile referitoare la clasare sau la câștigătorul competiției sunt considerate nule.
- 6.3.8. Se consideră nul evenimentul definit în mod eronat sau evenimentul care prezintă erori de tipărire pe bilet. În cazul în care rezultatul este omologat în mod eronat, **CASA PARIURILOR** poate realiza reomologarea rezultatului, însă toate evenimentele omologate anterior acestei acțiuni vor fi considerate valabile. Contestațiile cu privire la acest aspect sunt acceptate numai în baza biletului de pariere.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 6.3.9. Vor fi considerate nule evenimentele acceptate de două sau mai mult ori pe același bilet de pariere (de exemplu: meciuri identice cu numere diferite de ordine). **CASA PARIURILOR** va proceda la validarea biletului cu numărul de ordine descrescător (primul eveniment din sistem), iar evenimentele duplicate vor fi nule.
- 6.3.10. Dacă un eveniment disponibil în oferta de pariere este acceptat împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment sau evenimente derivate între ele (de exemplu meci de baza cu prima repriză, a doua repriză, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriză/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap cu scor corect etc.) din cauza unor erori evidente prin introducerea incorectă a datelor în program, **CASA PARIURILOR** va considera toate pariurile pe evenimentele respective ca fiind nule. **CASA PARIURILOR** poate oferi și posibilitatea parierii unor evenimente ce derivă din același eveniment (număr cartonașe galbene, număr cornere, număr schimbări, minute de prelungire), între ele și cu evenimentul în sine. Acest lucru va fi anunțat în oferta.
- 6.3.11. În măsura în care nu există sau nu sunt comunicate rezultate oficiale pentru unele pariuri speciale din cadrul anumitor evenimente (de exemplu, număr de cornere, primul corner, lovitura de început, etc.) **CASA PARIURILOR** va considera acesta ca fiind pariuri nule.

#### 6.4. Rezultate viciate

**CASA PARIURILOR** va anula toate castigurile dacă există dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competiții au fost viciate.

#### 6.5. Falsificarea biletelor

Falsificarea biletelor atrage după sine anularea castigului și pedeapsa corespunzătoare conform dispozițiilor legale în vigoare.

## CAPITOLUL VII

### Reguli privind bonusurile

#### 7.1. Tipuri de bonusuri

**CASA PARIURILOR** poate decide acordarea unor castiguri suplimentare (denumite în continuare Bonusuri) pentru anumite categorii de evenimente, pentru anumite tipuri de pariuri, pentru biletele de pariere înregistrate într-o anumită perioadă sau care îndeplinesc criteriile stabilite de **CASA PARIURILOR**.

Condițiile de acordare a Bonusurilor, valoarea acestora, precum și perioada de valabilitate a campaniilor de acordare a castigurilor suplimentare vor fi stabilite de **CASA PARIURILOR** și publicate în cuprinsul prezentului Regulament de Joc, a Ofertei de pariere, după obținerea aprobării Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

#### 7.2. Oferta Plus

Oferta Plus reprezintă un bonus disponibil doar pentru pariuri sportive ce poate fi acordat pe anumite evenimente în funcție de oferta zilnică de pariere, ce constă în cote mărite. Pentru eligibilitate, jucătorul trebuie să adauge numărul minim de evenimente indicat în denumirea tipului de pariu ale căror cote



SPONSOR





să fie mai mari sau egale cu 1.30, întocmai cum sunt acestea prevăzute în ofertă.

### 7.3. Meciul Zilei

Casa Pariurilor stabilește zilnic o listă cu evenimente ale caror cote vor fi marite, față de oferta curentă. Jucătorul poate juca aceste evenimente pe bilet, cu condiția să mai adauge minimum alte două evenimente, cu o cotă de minim 1,10. Evenimentele încadrate în lista Meciul Zilei se pot combina între ele, inclusiv cu cele de la Oferta Plus. Meciul Zilei intră în calcul la toate bonusurile.

#### Exemplu Meciul zilei – evenimentul nr. 101 din oferta: Chelsea– Stoke

Cote normale eveniment din Oferta de pariere	1 (1,30), X (3,70). 2 (6.00)
Cote mărite Meciul Zilei	1 (1,50), X (3,80). 2 (6.10)

### 7.4. Pariul Sansa

În cazul în care pe un Bilet simplu se găsesc minim 11 evenimente iar clientul jucătorul pierde doar un singur eveniment, atunci acesta va primi 10% din câștigul maxim împărțit la cota evenimentului pierdut. Pentru a primi acest câștig, pe Bilet trebuie să existe doar cote mai mari sau egale decât 1,30 și minim 11 selecții. Pe Biletul la care se acordă Pariul Sansa nu trebuie să existe selecții din Meciul Zilei sau din Oferta Plus.

Pariul Sansa nu se aplică și pentru Biletele combinate.

În cazul în care unul sau mai multe evenimente de pe bilet primesc, din motivele enumerate în regulamentul cota 1.00, regula de mai sus se va păstra doar dacă pe Bilet rămân cel puțin 11 evenimente cu cota mai mare sau egală cu 1,30.

În cazul în care un Bilet îndeplinește condițiile pentru Pariul Sansa dar și pentru, se va acorda cel care este valoric mai mare.

### 7.5. Bonus cât Casa

Reprezintă un bonus disponibil ca procent doar pentru pariurile sportive de tip SIMPLU, MAXIKOMBI și DOMINO. Acest tip de bonus poate fi utilizat pe biletele de pariuri ce conțin între 5 și 20 evenimente, precum și pentru biletele ce conțin cel puțin 20 de evenimente, în funcție de condițiile specificate în Termenii și Condițiile campaniei în baza căruia a fost acordat. Acest bonus este acordat sub formă procentaj din cotă direct pe biletul de pariuri în momentul în care sunt îndeplinite cerințele campaniei de bonusare, astfel :

(cu titlu de exemplu, pentru 5 evenimente ce se încadrează în condițiile campaniei de bonusare se acordă un bonus în valoare de 5% - în acest caz cota finală acordată jucătorului este majorată proporțional cu valoarea procentuală corespunzătoare numărului respectiv de evenimente).

- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 1 eveniment adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentând 1% din valoarea totală a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 2 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentând 2% din valoarea totală a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 3 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentând 3% din valoarea totală a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 4 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentând 4% din valoarea totală a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 5 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentând 5% din valoarea totală a cotei biletului;



SPONSOR







Versiunea 1 Regulament de joc

- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 6 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 6% din cota biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 7 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 7% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 8 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 8% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 9 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 9% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 10 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 20% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 11 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 25% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 12 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 30% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 13 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 35% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 14 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 40% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 15 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 50% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 16 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 55% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 17 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 60% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 18 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 65% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 19 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 70% din valoarea totala a cotei biletului;
- multiplicatorul de cote pentru un bilet cu 20 evenimente adaugă pe biletul de pariuri o cotă suplimentară reprezentand 100% din valoarea totala a cotei biletului;

Acest bonus poate fi utilizat cu o cota minima de 1.2 pe bilet si o miza maxima plasata de 100 lei. Jucatorii vor putea utiliza acest bonus doar odata pe zi. Early cash-out nu este permis in cazul utilizarii acestui bonus.

Multiplicatorul de cote nu poate fi utilizat pe un bilet de pariuri care conține bonusuri de tipul Oferta Top, Bonus Tip, sau alte oferte cu cote mărite.

## 7.6. Bonusurile disponibile prin Terminalul de pariere

Bonusurile puse la dispoziție prin intermediul Terminalelor de pariere disponibile în punctele de lucru **CASA PARIURILOR** sunt definite la art. 8.10.

### CAPITOLUL VIII

#### Utilizarea terminalului de pariere



SPONSOR





### 8.1. Descrierea terminalului de pariere

Terminalul pentru pariuri in cotă fixă ("Terminalul") este un sistem unitar si independent prin intermediul căruia jucatorii isi pot realiza singuri biletele de pariere, fara a fi necesara interventia operatorului agentiei de pariuri (angajatul **CASA PARIURILOR**). Terminalul utilizeaza programul software de pariere **CASA PARIURILOR**, functionand dupa aceleasi principii. In aceasta situatie, jucatorul poate sa isi intocmeasca singur biletul de pariere si il achita prin intermediul unui bill-acceptor (acceptator de bancnote), in mod securizat.

### 8.2. Produse acceptate prin intermediul terminalului de pariere

La Terminalul pentru pariuri in cota fixa se pot plasa pariuri pentru:

1. Evenimente sportive
2. Curse de caini si cai SIS
3. Numere extrase la loterii international
4. Pariuri live
5. Win&Go Premium
6. Alte tipuri de pariuri care pot fi adaugate in Regulament

### 8.3. Regulile de pariere generale

Regulile de pariere sunt aceleasi ca la capitolele mentionate in acest Regulament. Biletul tiparit pastreaza aceleasi caracteristici ca si in cazul celeoremise de către angajații **CASA PARIURILOR**.

### 8.4. Activitatea de joc la terminal

**CASA PARIURILOR** nu isi asuma responsabilitatea in cazul in care jucatorul lasa nesupravegheat sau paraseste Terminalul cu credit disponibil de joc.

### 8.5. Funcționalitatea Terminalului

Jucatorul are posibilitatea de a converti sumele castigate prin intermediul Terminalului in credit disponibil pentru plasarea unui alt pariu.

Daca jucatorul a folosit o bancnota cu o valoare mai mare decat cea a pariului efectuat, acesta poate solicita restituierea sumei rămasă în Terminal. În acest sens va fi tiparita pe o chitanta ce va fi inaintata **CASA PARIURILOR**, care va restitui suma. Chitanta aferenta restului este valabila 30 (treizeci) de zile de la data si ora tiparirii ei.

### 8.6. Acceptarea pariurilor de catre Terminalul pentru pariuri in cota fixa

Pariurile sunt acceptate de serverul central imediat dupa ce au fost plasate. Conexiunea cu serverul central este asigurata prin mijloace tehnice, iar biletele sunt verificate de personalul responsabil.

### 8.7. Modalitatea de plasare a pariurilor prin intermediul Terminalului

Procedura de plasare a biletelor de pariere prin intermediul Terminalului este urmatoarea:

Pasul 1: Jucatorul introduce banii in Terminal pentru a avea sold si alege din Oferta de pariere unul sau mai multe evenimente, pe care doreste sa parieze si le marcheaza.

Pasul 2: Dupa verificarea alegerii efectuate, jucatorul apasa pe optiunea pentru crearea biletului.

Pasul 3: In functie de sold, jucatorul poate crea unul sau mai multe bilete.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

Pasul 4: Dupa confirmarea pariului, jucatorul isi primeste biletul, care va fi tiparit de catre Terminal.  
Pasul 5: Biletul este procesat imediat in sediul central CASA PARIURILOR si poate fi verificat de personalul responsabil.

Un bilet de pariere odată emis de catre un Terminal nu poate fi stornat!

### 8.8. Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare

Biletele efectuate direct prin intermediul unui Terminal sunt verificate pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al Terminalului.

Dacă biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in prezentul Regulament de joc, biletul este castigator si valid, iar sistemul electronic centralizat oferă castigul jucătorului.

Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform Regulamentului de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente mentionate pe bilet au primit cota 1.00.

Castigul la biletele pe combinatie depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator este cel care apare ca platit in sistemul electronic centralizator **CASA PARIURILOR**.

**CASA PARIURILOR** verifica biletul in sistemul electronic folosind numarului unic de inregistrare. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic, angajatul **CASA PARIURILOR** sau asociatului acestuia retine si arhiveaza biletul si inmaneaza castigul jucatorului, atunci cand plata acestuia este efectuata la ghiseu.

In cadrul biletelor de pariuri realizate prin intermediul Terminalului pot fi incluse atât evenimente din oferta pre-match pe acelasi bilet cu evenimente din oferta live.

### 8.9. Bonusurile disponibile la terminal

Pe biletele efectuate la terminalul pentru pariuri nu se aplica bonusurile: Oferta Top, Bonus Tip, Meciu Zilei, Bonus Dublu, mentionate in capitolul specific privind bonusurile.

Doar pe biletele emise la terminalul pentru pariere se aplica bonusul:

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

Nr. evenimente	Bonus (%)
5 evenimente	5%
6 evenimente	6%
7 evenimente	10%
8 evenimente	15%



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

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.

#### Oferta top

Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite, fata de oferta curenta. Jucatorul poate juca un singur eveniment pe bilet din Oferta Top, cu conditia sa mai adauge minimum alte cinci evenimente din oferta standard sau Bonus tip.

#### Bonus tip

Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite, fata de oferta curenta.

Mecanismul de acordare a bonusului „CASA PARIURILOR Master”:

Organizatorul poate acorda bonusul numai pentru pariurile realizate la terminalul de pariere. In functie de numarul de evenimente sportive (pre-meci si live – doar la terminal) de pe biletul de joc realizat in agentiile de pariuri traditionale ale Organizatorului, conform grilei de bonusare descrisa mai jos:

Nr. evenimente	Bonus (%)
1 eveniment	1%
2 evenimente	2%
3 evenimente	3%
4 evenimente	4%



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

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 CASA PARIURILOR Star si 1 eveniment CASA PARIURILOR 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 IX

### Impozitarea

#### **9.1. Veniturile realizate din pariuri**

Câștigurile în sumă brută realizate din biletele de pariere sau premii reprezintă venit din jocuri de noroc și sunt impozabile potrivit legislației fiscale.

#### **9.2. Reținerea la sursă**

**CASA PARIURILOR** va realiza reținerea sumelor de bani impozabile ca venit realizat din jocuri de noroc direct la sursă. Determinarea valorii impozabile corespunzătoare fiecărui câștig se realizează automat prin sistemul electronic centralizator. În vederea achitării câștigului, jucatorul trebuie



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

dețină asupra sa și să înmâneze către **CASA PARIURILOR** actul de identitate în original pentru preluarea datelor necesare realizării reținerii la sursă.

Responsabilitatea utilizării actului de identitate este exclusiv responsabilitatea deținătorului acestuia, **CASA PARIURILOR** nefiind răspunzătoare pentru modul în care participanții întrebuițează actul de identitate personal.

### 9.3. Pragurile pentru realizarea reținerii la sursă

Tranșe de venit brut - lei -	Impozit - lei -
până la 66.750, inclusiv	1%
între 66.750 - 445.000, inclusiv	667,5 + 16% pentru ceea ce depășește suma de 66.750
peste 445.000	61.187,5 + 25% pentru ceea ce depășește suma de 445.000

### 9.4. Excepție de neimpozitare

Nu sunt impozabile veniturile obținute din premii în bani și/sau în natură, sub valoarea sumei neimpozabile stabilite în sumă de 600 lei, realizate de jucător pentru fiecare premiu.

## CAPITOLUL X Joc responsabil

### 10.1. Interdicția participării minorilor

Minorilor (persoanele cu vârsta sub 18 ani) le este strict interzis accesul în agențiile **CASA PARIURILOR**.

### 10.2. Interdicții speciale de participare

**CASA PARIURILOR** nu primește pariuri de la angajații proprii, acționarii, membrii echipei manageriale, inclusiv rude de gradul I ale acestora. De asemenea, personalul Oficiului Național al Jocurilor de Noroc nu poate participa la jocurile de noroc puse la dispoziție de **CASA PARIURILOR**.

### 10.3. Joc responsabil

**CASA PARIURILOR** recomandă participanților aflați sub influența băuturilor alcoolice sau a substanțelor narcotice să nu parieze.

### 10.4. Comportament compulsiv și încălcarea regulilor

**CASA PARIURILOR** depune eforturi constante în ceea ce privește înlăturarea jucătorilor ce arată semne clare de dependență de jocuri de noroc sau manifestă un comportament compulsiv și poate îndepărta din punctul de lucru orice jucător care nu respecta regulile de bază ale jocurilor de noroc



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

și ale prezentului Regulament de funcționare și/ sau încălca în mod repetat dispoziții ale Regulamentului de funcționare.

#### 10.5. Restricționarea accesului în agenții

**CASA PARIURILOR** poate restricționa și/sau interzice accesul oricărui client ce se face responsabil de perturbarea normală a activității în cadrul agențiilor de pariere. În sfera cazurilor de perturbare a activității se înscriu și suspiciunile și tentativele de fraudă (inclusiv intenția jucătorilor de a eluda prevederile legale și ale prezentului regulament), intenția și încălcarea principiilor de funcționare ale jocurilor (inclusiv hazardul prin utilizarea unor formule matematice), precum și insistențele repetate și nejustificate de clarificare a prevederilor legale și/sau ale prezentului regulament, în condițiile existenței unei suficiente clarități a situației reclamate, împiedicând astfel exercitarea atribuțiilor în mod corespunzător de către angajații din agenții.

### CAPITOLUL XI

#### Soluționarea reclamațiilor și litigiilor

##### 11.1. Conținutul reclamației

Orice jucător are dreptul prin lege să formuleze reclamație dacă se consideră neîndreptățit. Reclamația trebuie să conțină informații logice pentru a permite **CASA PARIURILOR** înțelegerea cazului în vederea oferirii explicațiilor sau soluțiilor pertinente în cauză. Nu vor fi luate în considerare reclamațiile cu date incomplete sau persoane care nu se identifică sau care nu oferă date de contact. Responsabilitatea **CASA PARIURILOR** privind răspunsul formulat în cazul reclamațiilor depinde de calitatea și claritatea informațiilor comunicate de reclamant.

##### 11.2. Datele de contact

Participanții la joc pot trimite orice reclamație prin scrisoare cu confirmare de primire la sediul **CASA PARIURILOR**, astfel cum este menționat la art. 1.1.

##### 11.3. Soluționarea reclamațiilor pe cale amiabilă

Răspunsul **CASA PARIURILOR** pentru reclamațiile primite din partea jucătorilor se soluționează în cel mult 30 zile de la data primirii acestora. Din momentul depunerii reclamației se întrerupe termenul pentru plata oricărui câștig rezultat din biletul de pariere pentru ce reprezintă subiectul reclamației.

##### 11.4. Reclamațiile privind sumele

Reclamațiile legate de plățile în numerar sunt posibile numai în momentul înainte de revendicarea castigului de către jucător.

##### 11.5. Soluționarea litigiilor

În măsura în care soluționarea reclamației nu a fost posibilă în mod amiabil, soluționarea diferendului revine în competența instanțelor judecătorești ale Municipiului București.



SPONSOR





## CAPITOLUL XII Pariuri pe evenimente sportive

### 12.1. Descrierea general

Prezentul capitol descrie regulile specifice aplicabile produselor disponibile în oferta de pariere în ceea ce privește pariurile acceptate, condițiile de anulare și diferite exemple specifice produsului respectiv sau mecanismului de joc.

### 12.2. Fotbal

- 12.2.1. De regula, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia în considerare rezultatul obținut în timpul regulamentar de joc.
- 12.2.2. Exista și excepții de la această regulă, în cazul anumitor pariuri (de ex. **cine merge mai departe, cine castiga cupa**, etc.), însă **CASA PARIURILOR** va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau loviturile de departajare de la 11 metri.

### 12.3. Pariuri speciale fotbal

La fotbal sunt posibile și următoarele tipuri de pariuri:

- 12.3.1. **Clasare competiție/grupa/campionat**, etc – se pariază pe poziția pe care o va ocupa echipa la sfârșitul competiției/grupelei/ campionatului etc.
- 12.3.2. **Golgeter competiție/grupa/campionat**, etc -se pariază pe jucătorul care va înscrie mai multe goluri la sfârșitul competiției/grupelei/ campionatului, etc.

#### Alte exemple:

Cate echipe romanesti se vor califica din grupe?

Cate puncte vor aduce echipele romanesti in diferite competitii?

**CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în ofertă.

### 12.4. Tipuri de pariuri fotbal

În cadrul acestei discipline sportive există mai multe tipuri de pariuri:

- 12.4.1. Rezultat final – pariul se referă la rezultatul final al partidei (în timp regulamentar)  
VARIANTE

1 – CASTIGA PRIMA ECHIPA

X – MECIUL SE TERMINA LA EGALITATE

2-- CASTIGA A DOUA ECHIPA

1X – Castiga Prima echipa sau egal



SPONSOR





X2 – Castiga a doua echipa sau egal

12 – Castiga prima echipa sau a doua echipa

12.4.2. Cine merge mai departe ? - pariul se refera la echipa care va avansa in runda/turul urmator, in cazul in care este un meci (dubla mansa) in sistem eliminatoriu.

12.4.3. Total goluri – pariul se refera la numarul total de goluri marcate in meci – poate fi stabilit ca exact numar de goluri sau ca granita stabilita cu variante Sub/Peste (de regula 1.5, 2.5, 3.5, etc.).

12.4.4. Ambele marcheaza – ambele echipe vor marca minim un gol in meci  
VARIANTE – DA/NU – la varianta DA – ambele echipe vor marca minim un gol in meci / la varianta NU – minim o echipa dintre cele doua nu va marca in meci.

12.4.5. Rezultat final/total goluri – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1, x sau 2) si la numarul total de goluri inscrise in meci. Pentru ca pariul sa fie castigator jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.6. Rezultat final/ total goluri gazde – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1,x sau 2) si la numarul total de goluri inscrise in meci de catre echipa gazda. Pentru ca pariul sa fie castigator, jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci de catre echipa gazda (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.7. Rezultat final/ total goluri oaspeti – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1, x sau 2) si la numarul total de goluri inscrise in meci de catre echipa oaspete. Pentru ca pariul sa fie castigator jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci de catre echipa oaspete (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.8. Pauza sau final – pariul se refera la rezultatul de la pauza al meciului (1, x sau 2) si la rezultatul de la final al meciului (1, x sau 2). Pentru ca pariul sa fie castigator, jucatorul trebuie sa indice echipa ce va conduce la pauza (sau va fi egal – x) SAU la final  
VARIANTE – PSF 1 / PSF X/ PSF 2

Ex: PSF 1 -echipa gazda conduce la pauza sau la final – daca rezultatul este 1-0 la pauza pentru echipa gazda si rezultatul final este 2-3. Pariul este castigator pentru ca la pauza a condus echipa indicata de catre jucator.

12.4.9. Prima repriza - pariul se refera la rezultatul de la pauza meciului  
Total goluri prima repriza – pariul se refera la numarul total de goluri inscrise in prima repriza. De obicei granita este stabilita la 1,5 goluri si posibilitatile sunt de Sub sau Peste – dar granita poate fi stabilita si la alta valoare

VARIANTE – Sub / Peste

12.4.10. Handicap

Definiție: Echipa porneste la startul partidei cu “n” goluri avantaj sau dezavantaj la începutul



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

meciului.

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

Variante:

*Handicap 0:1-*

*Handicap 1:0-*

*Handicap 0:2-*

*Handicap 2:0 –*

*Handicap 3:0*

*Handicap 0:3-*

*Etc. Rezultat final si ambele echipe marcheaza – pariul se refera la rezultatul final al meciului si ambele echipe sa marcheze. Pentru ca pariul sa fie castigator ambele conditii trebuie sa fie indeplinite.*

VARIANTE:

1 si GG / 2 si GG / x si GG

- 12.4.11. *Scor corect – pariul se refera la scorul exact al meciului la final.*
- 12.4.12. *Marcheaza gazdele– pariul se refera daca vor marca gazdele ( variante – da/nu)*
- 12.4.13. *Marcheaza oaspetii - pariul se refera daca vor marca oaspetii ( variante – da/nu)*
- 12.4.14. *Ambele marcheaza si peste 2,5 goluri – Ambele echipe marcheaza in meci si vor fi minim 3 goluri in total in meci*
- 12.4.15. *Ambele marcheaza si peste 3,5 goluri – Ambele echipe marcheaza in meci si vor fi minim 4 goluri in total in meci*
- 12.4.16. *Ambele echipe marcheaza cel putin 2 goluri – Fiecare echipa marcheaza minim cate 2 goluri in meci*
- 12.4.17. *Se marcheaza in ambele reprize – In fiecare repriza se marcheaza minim un gol, indiferent ce echipa il marcheaza*
- 12.4.18. *Victorie fara egal – pariul se refera la echipa care va castiga meciul – iar in caz de egal – se va acorda cota 1*
- 12.4.19. *Pauza/final – pariul se refera la rezultatul la pauza cat si la final al meciului. Pentru ca pariul sa fie castigator ambele pronosticuri trebuie sa fie corecte.*  
Ex: 1 la pauza/ 2 la final
- 12.4.20. *Pauza/Final/Total goluri meci – – pariul se refera la rezultatul la pauza cat si la final al meciului cat si lu numarul de goluri inscrise in meci (sub sau peste limita oferita). Pentru ca pariul sa fie castigator toate cele 3 pronosticuri trebuie sa fie corecte.*



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

- Ex: 1 pauza / 1 final si 3 plus (3 sau sau mai multe goluri in meci)
- 12.4.21. *Total goluri gazde* – pariul se refera la numarul de goluri pe care il va marca echipa gazda  
*Total goluri oaspeti* – pariul se refera la numarul de goluri pe care il va marca echipa oaspete
- 12.4.22. *Interval goluri* – pariul se refera la un anumit interval de goluri care se va marca in meci.  
Ex: 3-5 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci trebuie sa se marcheze 3,4 sau 5 goluri)
- 12.4.23. *Interval goluri gazde* – pariul se refera la un anumit interval de goluri pe care le va marca echipa gazda in meci.  
Ex: 2-3 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci echipa gazda trebuie sa marcheze 2 sau 3 goluri)
- 12.4.24. *Interval goluri oaspeti* – pariul se refera la un anumit interval de goluri pe care le va marca echipa oaspete in meci.  
Ex: 2-3 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci echipa oaspete trebuie sa marcheze 2 sau 3 goluri)
- 12.4.25. *Rezultat final/ total goluri prima repriza* – pariul se refera la un rezultatul final al meciului cat si la numarul de goluri inscrise in prima repriza. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.  
Ex: 1 si TG2+ in prima repriza (echipa gazda castiga meciul si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)
- 12.4.26. *Total goluri gazde prima repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa gazda in prima repriza
- 12.4.27. *Total goluri oaspeti prima repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa oaspete in prima repriza
- 12.4.28. *Total goluri in prima repriza* – pariul se refera la cate goluri se vor marca in prima repriza
- 12.4.29. *Primul gol* – pariul se refera la care dintre cele doua echipe va marca primul gol in meci
- 12.4.30. *Minutul primul gol* – pariul se refera la care dintre cele doua echipe va marca primul gol in meci cat si la minutul in care va reusi acest lucru
- 12.4.31. *Minutul primului gol gazde* – pariul se refera la minutul in care echipa gazda va marca primul lor gol in meci
- 12.4.32. *Minutul primului gol oaspeti* – pariul se refera la minutul in care echipa oaspete va marca primul lor gol in meci
- 12.4.33. *Primul gol/ rezultat final* – pariul se refera la ce echipa va marca primul gol in meci cat si la rezultatul final al meciului. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.  
În cazul pariurilor pe primul gol, minutul primului gol (etc), în măsura în care nu există varianta “niciunul”, “nu se marchează”, “niciun gol” sau varianta asemanatoare și echipa nu marchează în respectivul eveniment, adică evenimentul se termină 0:0, toate variantele se consideră pierzătoare.
- 12.4.34. *A doua repriza* – pariul se refera exclusiv la rezultatul celei de a doua reprize a meciului – indiferent de rezultatul din prima repriza sau de la final al meciului.
- 12.4.35. *Total goluri a doua repriza* – pariul se refera la numarul de goluri ce se vor inscrie in repriza a doua
- 12.4.36. *Total goluri gazde a doua repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa gazda in repriza a doua



SPONSOR



- 12.4.37. *Total goluri oaspeti repriza a doua* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa oaspete in repriza a doua
- 12.4.38. *Prima repriza/ a doua repriza* – pariul se refera la rezultatul la pauza cat si la rezultatul de la final al partidei. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.  
Ex 1 pauza / 2 final (pentru ca pariul sa fie castigator – echipa gazda trebuie sa conduca la pauza, iar la final echipa oaspete sa castige meciul)
- 12.4.39. *Repriza cu mai multe goluri* – pariul se refera la repriza in care se vor marca mai multe goluri  
Variante – mai multe goluri in prima repriza
- mai multe goluri in repriza a doua
  - acelasi numar de goluri in ambele reprize
- 12.4.40. *Total goluri prima repriza / total goluri a doua repriza*– pariul se refera la numarul de goluri marcate in prima repriza cat si la numarul de goluri marca in repriza a doua. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.
- 12.4.41. *Scor corect prima repriza* – pariul se refera la scorul corect din prima repriza a meciului,
- 12.4.42. *Scor corect repriza a doua* – pariul se refera la scorul corect din repriza a doua a meciului,
- 12.4.43. *Scor corect oricand* – pariul se refera la scorul corect ce va fi la un moment dat in timpul meciului  
Ex: 3-0 in orice moment al meciului ( la un anumit moment in cadrul meciului – va fi 3-0 pentru echipa gazda)
- 12.4.44. *Nu va fi scor corect oricand* – pariul se refera la un anumit scor corect mentionat in oferta – care nu va fii in nici un moment in timpul meciului  
Ex: 3-0 in orice moment al meciului (in niciun moment al meciului nu va fi 3-0 pentru echipa gazda)
- 12.4.45. *Se va marca in minutul* - pariul se refera la un anumit interval de minute oferit in oferta in care se va inscrie minim un gol.  
Ex: gol marcat in intervalul min 15 – min 30 (pentru ca pariul sa fie castigator – in intervalul 15 – 30 trebuie sa se marcheze minim un gol)
- 12.4.46. *Nu se va marca in minutul*– pariul se refera la un anumit interval de minute oferit in oferta in care NU se va inscrie minim un gol.  
Ex: gol marcat in intervalul min 15 – min 30 (pentru ca pariul sa fie castigator – in intervalul 15 – 30 NU trebuie sa se marcheze)
- 12.4.47. *Minutul 0 -15* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 15
- 12.4.48. *Minutul 0 -30* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 30
- 12.4.49. *Minutul 0 - 60* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 60
- 12.4.50. *Minutul 0 -75* – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 75
- 12.4.51. *Gol in prima repriza* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.52. *Gol in a doua repriza* - VARIANTE: DA/NU
- 12.4.53. *Ambele echipe marcheaza in ambele reprize* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.54. *Gazdele marcheaza in ambele reprize* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.55. *Oaspetii marcheaza in ambele reprize* – VARIANTE: DA/NU
- 12.4.56. *Ambele marcheaza in acceasi repriza* – VARIANTE: DA/NU



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

- 12.4.57. Ambele marcheaza in repriza 1 *VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.58. Ambele marcheaza in repriza 2 – *VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.59. Gazdele marcheaza in repriza 1 – *VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.60. Oaspetii marcheaza in repriza 1- *VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.61. Gazdele marcheaza in repriza 2 – *VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.62. Oaspetii marcheaza in repriza 2 - *VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.63. Gazdele castiga la o - pariul se refera la victoria echipei gazde – fara ca echipa oaspete sa marcheze in meci
- 12.4.64. Oaspetii castiga la o – - pariul se refera la victoria echipei oaspete – fara ca echipa gazda sa marcheze in meci
- 12.4.65. Gazdele castiga ambele reprize – - pariul se refera la victoria echipei gazde in ambele reprize – EX: 2-1 la pauza 4:1 la final
- 12.4.66. Oaspetii castiga ambele reprize – - pariul se refera la victoria echipei oaspete in ambele reprize EX: 0-2 la pauza 1-5 la final
- 12.4.67. Gazdele castiga cel puțin o repriza – pariul se refera la victoria echipei gazde in prima SAU in a doua repriza
- 12.4.68. Oaspetii castiga cel puțin o repriza - pariul se refera la victoria echipei oaspete in prima SAU in a doua repriza
- 12.4.69. Ce echipa marcheaza primul gol in prima repriza – pariul se refera la echipa care va marca primul gol in prima repriza  
*VARIANTE: 1 / 2 / niciuna*
- 12.4.70. Ce echipa marcheaza primul gol in a doua repriza – pariul se refera la echipa care va marca primul gol in repriza a doua  
*VARIANTE: 1 / 2 / niciuna*
- 12.4.71. Penalty – se va acorda sau nu penalty in meci  
*VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.72. Cartonase rosu – se va acorda sau nu cartonase rosu in meci  
*VARIANTE: DA/NU*
- 12.4.73. Cartonase galbene – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci
- 12.4.74. Total cartonase galbene gazde – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci echipei gazda
- 12.4.75. Total cartonase galbene oaspeti – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci echipei oaspete
- 12.4.76. Total cartonase galbene in prima repriza – - pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza
- 12.4.77. Total cartonase galbene in a doua repriza - pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua
- 12.4.78. Total cartonase galbene in prima repriza gazde– - pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza echipei gazda
- 12.4.79. Total cartonase galbene in prima repriza oaspeti – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza echipei oaspete  
*total cartonase galbene in a doua repriza gazde– - pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua echipei gazda*



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

- 12.4.80. *Total cartonase galbene in a doua repriza oaspeti*– pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua echipei oaspete  
Pentru toate pariurile pe cartonase se iau in considerare toate cartonase jucatorilor indicate de arbitru (si cele de afara terenului) conform raportului oficial de meci. Nu se iau in considerare cartonase indicate antrenorilor sau altor membrilor al stafului.
- 12.4.81. *Total cornere* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci – sub sau peste limita oferita
- 12.4.82. *Total cornere gazde* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita.
- 12.4.83. *Total cornere oaspeti*– pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita.
- 12.4.84. *Total cornere prima repriza* -- pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza a meciului – sub sau peste limita oferita  
*total cornere a doua repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua a meciului - sub sau peste limita oferita.
- 12.4.85. *Total cornere gazde prima repriza* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita
- 12.4.86. *total cornere oaspeti prima repriza*– pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita
- 12.4.87. *Total cornere gazde in a doua repriza* - – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita
- 12.4.88. *Total cornere oaspeti in a doua repriza* - pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita
- 12.4.89. *Cine are mai multe cornere* - pariul se refera la echipa ce va avea mai multe cornere in meci  
VARIANTE: 1 / 2 / EGAL
- 12.4.90. *Numar de cornere – interval* – pariul se refera la un anumit interval de cornere oferit in oferta  
EX: 6-8 cornere in meci (pentru ca pariul sa fie castigator, in meci trebuie sa fie 6,7 sau 8 cornere)  
Pentru pariuri pe cornere se iau in considerare doar lovituri de colt executate. Lovitura care a fost acordata si nu a fost executata nu se ia in considerare.
- 12.4.91. *Schimbare in prima repriza* - se va face minim o schimbare in prima repriza (pana in pauza)  
VARIANTE: DA/NU
- 12.4.92. *Numar de offside-uri* – pariul se refera la numarul de offside-uri din meci (sub sau peste limita oferita)
- 12.4.93. *Cine are mai multe offside-uri* – – pariul se refera la echipa ce va avea mai multe offside-uri in meci
- 12.4.94. *Numar de offside-uri gazde* - pariul se refera la numarul de offside-uri ale echipei gazda in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.95. *Numar de offside-uri oaspeti* – pariul se refera la numarul de offside-uri ale echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita.
- 12.4.96. *Suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul de suturi pe poarta din meci – sub sau peste limita oferita.



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

- 12.4.97. *Cine are mai multe suturi pe poarta* – pariul se refera la ce echipa va avea mai multe suturi pe poarta din meci.
- 12.4.98. *Echipa gazda – suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul suturilor pe poarta ale echipei gazda in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.99. *Echipa oaspete – suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul suturilor pe poarta ale echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.100. *Numar de suturi pe poarta – interval* - pariul se refera la un anumit interval mentionat in oferta al numarului de suturi pe poarta din meci.  
Ex: 8-11 suturi pe poarta in meci ( pentru ca pariul sa fie castigator – in meci vor trebui sa fie 8,9,10 sau 11 suturi pe poarta)
- 12.4.101. *Numar de faulturi* – pariul se refera la numarul de faulturi din meci (sub sau peste limita oferita)
- 12.4.102. *Cine are mai multe faulturi* – pariul se refera la ce echipa va avea mai multe faulturi in meci
- 12.4.103. *Echipa gazda – numar de faulturi* – pariul se refera la numarul faulturilor echipei gazda in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.104. *Echipa oaspete – numar de faulturi* – pariul se refera la numarul faulturilor echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita
- 12.4.105. *Total faulturi – interval* - pariul se refera la un anumit interval mentionat in oferta al numarului faulturilor din meci.  
Ex: 28-30 faulturi in meci (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci vor trebui sa fie 28.29 sau 30 de faulturi in meci)
- 12.4.106. *Meciul se va decide dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si repriza de prelungiri.  
VARIANTE: DA/NU
- 12.4.107. *Meciul se va decide dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare  
VARIANTE : DA/NU
- 12.4.108. *Echipa gazda castiga dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si reprize de prelungiri – si dupa reprizele de prelungire – echipa gazda castiga meciul  
VARIANTE : DA/NU
- 12.4.109. *Echipa oaspete castiga dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si reprize de prelungiri – si dupa reprizele de prelungire – echipa oaspete castiga meciul  
VARIANTE : DA/NU
- 12.4.110. *Echipa gazda castiga dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare - si dupa executarea loviturilor de departajare – echipa gazda castiga meciul



SPONSOR



VARIANTE : DA/NU

12.4.111. *Echipele oaspete castiga dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare - si dupa executarea loviturilor de departajare – echipa oaspete castiga meciul

VARIANTE : DA/NU

12.4.112. *Rezerva marcheaza ( inclusiv in reprizele de prelungiri)* – minim un jucator intrat din postura de rezerva reuseste sa marcheze minim un gol in meci ( inclusiv in reprizele de prelungire ale meciului)

12.4.113. *Marcheaza gol-* pariul pe goluri de jucator . Variante:

DA-jucatorul marcheaza in meci

Primul – jucatorul marcheaza primul gol in meci

2g+ - jucatorul marcheaza cel puțin 2 goluri

Prima repriza – jucatorul marcheaza in prima repriza

A doua repriza – jucatorul marcheaza in repriza a doua

Daca nu se specifica in oferta altfel, jucatorul indicat nu trebuie sa fie titular. Pariuri raman valabile si in cazul in care jucatorul intra in meci ca rezerva.

12.4.114. In cazul meciurilor amicale in care meciul nu se joaca in conditiile standard 2x40, 2x45 minute, pariurile vor fi validate numai conform rezultatelor oficiale. Pariurile realizate la pauza vor fi anulate numai in cazul in care pauza dintre reprize nu poate fi definita (evenimentul nu a putut fi impartit in doua reprize).

## 12.5. TENIS

12.5.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre anunțurile oficiale.

12.5.2. În cazul în care jucatorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului din cauza abandonului unuia dintre ei (ex: accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se acorda cota 1.00.

12.5.3. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se acorda cota 1.00.

12.5.4. Daca evenimentul este întrerupt din diferite motive de catre organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplica regula celor 48 ore) se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar, se acorda cota 1.00.

12.5.5. Daca unul dintre jucatori abandoneaza în timpul meciului, pariul pentru acest eveniment si derivatele care nu au fost deja determinate sunt nule și se acorda cota 1.00. Pentru rezultatul la tenis nu se aplica regula de 48 de ore, ci se va astepta pana la sfarsitul oficial al turneului.

## 12.6. Tipuri de pariuri tenis

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

### 12.6.1. Primul set:

La acest tip de pariul se considera castigator cel care isi adjudeca primul set.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

Variante:

1 - Primul set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta

2 - Primul set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta

12.6.2. **Al doilea set:**

La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca al doilea set.

Variante:

1 - Al doilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta

2 - Al doilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta

12.6.3. **Al treilea set**

In cazul turneelor de Grand Slam unde se joaca 3 din 5 seturi:

La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca al treilea set.

Variante:

1 - Al treilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta

2 - Al treilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta

12.6.4. **Pariu Scor Corect**

La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis.

Meciurile de tenis se joaca în general 2 din 3 seturi.

Variante: 2:0, 2:1, 0:2, 1:2.

Observații:

In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) seturi exista urmatoarele variante de scor:

3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

In cazul definirii eronate de catre **CASA PARIURILOR** a pariului scor corect/numar de seturi, evenimentul va fi considerat nul si se va calcula cursul 1.00.

12.6.5. **Pariu Primul Set/Final Meci**

Variante:

1/1 - primul jucator castiga primul set si meciul

1/2 - primul jucator castiga primul set si al doilea jucator castiga meciul

2/1 - al doilea jucator castiga primul set si primul jucator castiga meciul

2/2 - al doilea jucator castiga primul set si meciul **PRECIZARE**. La meciurile care se decid prin metoda „super tie-break” (tie-break până la 10, în loc de set decisiv), numărul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele două seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat după regula „super tie-break”. Super tie-break este considerat fie un game fie un set .

12.6.6. **Total game-uri** - pariul se referea la numarul total de game-uri din meci

Variante:

S - In Meci se realizeaza game-uri sub limita de “n” din oferta

P - In meci se realizeaza game-uri peste limita de “n” din oferta

12.6.7. **Primul jucator castiga cel puțin un set** - pariul este castigator daca primul jucator castiga minim un set in meci

12.6.8. **Al doilea jucator castiga cel puțin un set** - pariul este castigator daca al doilea jucator castiga minim un set in meci



SPONSOR



12.6.9. **Numar seturi** - pariul se refera la numarul total de seturi din meci ( ex: 2,3,4 sau 5 ) -( se joaca sistemul 2 seturi din 3 la turnee clasice – si sistemul 3 seturi din 5 la turnee de grand slam – la masculin) .

Variante

S – sub numarul de “n” seturi indicat in oferta

P – peste numarul de “n” seturi indicat in oferta

12.6.10. **Handicap game-uri** – - primul jucator castiga meciul la handicap de “n” game-uri stabilit in oferta

-pariul se refera la numarul de game-uri care se ofera unui jucator ca si “handicap” – pentru ca pariul sa fie castigator – jucatorul ales trebuie sa acopere handicapul indicat in oferta

12.6.11. **Handicap seturi** - primul jucator castiga meciul la handicap de “n” seturi stabilit in oferta

-pariul se refera la numarul de set-uri care se ofera unui jucator ca si “handicap” – pentru ca pariul sa fie castigator – jucatorul ales trebuie sa acopere handicapul indicat in oferta.

12.6.12. **Casigator meci (inclusiv prin abandon)** – pariul se refera la ce jucator va castiga meciul, inclusiv prin abandonul adversarului

Variante:

Primul jucator castiga meciul in urma abandonului jucatorului 2

Al doilea jucator castiga meciul in urma abandonului jucatorului 1

In cazul meciurilor de dublu – prima pereche castiga in urma abandonului perechii 2

A doua pereche castiga in urma abandonului perechii 1

12.6.13. **Duel asi** – pariul se refera la ce jucator va avea mai multi asi in meci

Variante

Primul jucator va avea mai multi asi decat jucatorul 2

Al doilea jucator va avea mai multi asi decat jucatorul 1

12.6.14. **Duel double greseli** - pariul se refera la ce jucator va avea mai multi asi in meci

Variante

Primul jucator va avea mai multe double greseli decat jucatorul 2

Al doilea jucator va avea mai multe double greseli decat jucatorul 1

12.6.15. **Total asi** – pariul se refera la numarul total de asi din meci

Variante:



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

S – numărul total de asi, realizat în timpul meciului, de cei doi jucători, este sub limita de “n” din oferta

P – numărul total de asi, realizat în timpul meciului, de cei doi jucători, este peste limita de “n” din oferta

12.6.16. **Total double greseli** - pariul se refera la numărul total de double greseli din meci

Variante:

S (sub)- număr total de double greseli, realizate în timpul meciului, de cei doi jucători, este sub limita de “n” din oferta

P (peste)- număr total de double greseli, realizate în timpul meciului, de cei doi jucători, este peste limita de “n” din oferta

12.6.17. **Jucatorul 1 – procent primul serviciu** – pariul se refera la procentul primului serviciu al jucatorului 1

Variante

S (sub) – primul jucator va avea procent la primul serviciu sub procentul indicat în oferta

P (peste) - primul jucator va avea procent la primul serviciu peste procentul indicat în oferta

12.6.18. **Jucatorul 2 – procent primul serviciu** - pariul se refera la procentul primului serviciu al jucatorului 2

Variante

S (sub) – al doilea jucator va avea procent la primul serviciu sub procentul indicat în oferta

P (peste) – al doilea jucator va avea procent la primul serviciu peste procentul indicat în oferta

12.6.19. **Castigatorul meciului va salva minim o minge de meci** – castigatorul meciului va salva, înainte de a castiga meciul, minim o minge de meci a adversarului

Variante

Primul jucator castiga meciul, dupa ce salveaza minim o minge de meci a adversarului

Al doilea jucator castiga meciul dupa ce salveaza minim o minge de meci a adversarului

12.6.20. **Durata meci** - pariul se refera la durata efectiva de joc a meciului în minute

Variante

S (sub) – durata meciului va fi sub limita de minute stabilita în oferta



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

P (peste) – durata meciului va fi peste limita de minute stabilita in oferta

12.6.21. **Primul jucator care castiga 2 game-uri / 3 game-uri** - pariul se refera la ce jucator va castiga 2/3 game-uri in meci

Variante

Primul jucator castiga primul 2 game-uri / 3 game-uri

Al doilea jucator castiga primul 2 game-uri/ 3 game-uri

12.6.22. **Meci/total game-uri** - pariul se refera la castigator meci combinat cu numar total game-uri in meci ( ex – jucator 1 castiga meci si sub/peste 40.5 game-uri in meci ) – pt ca pariul sa fie castigator ambele conditii trebuie indeplinite ( jucatorul ales sa castiga meciul – si numarul de game-uri sa fie de sub/peste limita stabilita )

Variante

1/sub – primul jucator castiga meciul si linia de game-uri este sub cea stabilita in oferta

1/peste - primul jucator castiga meciul si linia de game-uri este peste cea stabilita in oferta

2/sub – al doilea jucator castiga meciul si linia de game-uri este sub cea stabilita in oferta

2/peste – al doilea jucator castiga meciul si linia de game-uri este peste cea stabilita in oferta

12.6.23. **Total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din meci ( daca va fii par sau impar)

12.6.24. **Primul jucator total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de jucatorul 1 in meci

Variante

S (sub) –primul jucator castiga sub linia de game-uri stabilita in oferta

P ( peste) – primul jucator castiga peste linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.25. **Al doilea jucator total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de jucatorul 2 in meci

Variante

S (sub) – al doilea jucator castiga sub linia de game-uri stabilita in oferta

P ( peste) – al doilea jucator castiga peste linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.26. **Primul set- total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din primul set

Variante

S(sub) – in primul set vor fi mai putine game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta



SPONSOR



P(peste) – – in primul set vor fi mai multe game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.27. **Primul set- total game-uri** - pariul se refera la intervalul de game-uri din primul set  
Ex – 6-8 / 9-10 etc ....pentru ca pariul sa fie castigator – pariul trebuie sa indice intervalul corect de game-uri ce se vor disputa in primul set

12.6.28. **Primul set scor corect** - pariul se refera la scorul exact la game-uri din primul set

12.6.29. **Primul jucator primul set total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de primul jucator in primul set

Variante

S(sub) – primul jucator va avea mai putine game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

P(peste) – primul jucator va avea mai multe game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

12.6.30. **Al doilea jucator primul set total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de al doilea jucator in primul set

Variante

S(sub) – al doilea jucator va avea mai putine game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

P(peste) – al doilea jucator va avea mai multe game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

12.6.31. **Scor dupa setul 2** - pariul se refera la scorul exact la seturi dupa primele doua seturi din meci ( ex: 1-1, 2-0, 0-2)

12.6.32. **Scor dupa setul 3** pariul se refera la scorul exact la seturi dupa primele doua seturi din meci ( ex: 2-1, 3-0, 0-3, 1-2)

12.6.33. **Tie-break in meci** - - va fi sau nu tie-break in meci

12.6.34. **Tie-break in set 1/2/3** - va fi sau nu tie-break in setul 1/2/3/

12.6.35. **Set alb in meci** - pariul se refera daca va fi in meci minim un set care sa se termine 0-6 sau 6-0

12.6.36. **Mai multe game-uri – (set1/ set 2)**– pariul se refera la numarul de game-uri din setul 1 si setul doi . In ce set vor fii mai multe game-uri – setul 1 sau 2.

12.6.37. **Total game-uri set 2/ 3** - pariul se refera numarul total de game-uri din setul 2/3

12.6.38. **Set 2/3 scor corect** pariul se refera scorul exact la game-uri din set 2/3

12.6.39. **Setul 2- total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din setul 2

Variante

S(sub) – in setul 2 vor fi mai putine game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

P(peste) – – in setul 2 vor fi mai multe game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.40. **Setul 2- total game-uri** - pariul se refera la numarul de game-uri din setul 2 ( sub/peste linia oferita)

Sistemul 2 seturi din 3 se joacă la turnee clasice – si sistemul 3 seturi din 5 la turnee de grand slam – la masculin)



SPONSOR





CASA PARIURILOR poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.7. BASCHET

### 12.7.1. Meci

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc

Variante:

- 1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc
- X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar
- 2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc
- 1X - victorie gazde sau rezultat de egalitate
- X2 - rezultat de egalitate sau victorie oaspeti
- 12 - victorie gazde sau victorie oaspeti

### 12.7.2. Castiga meciul (incl.prelungiri)

La acest pariu va conta rezultatul final si dupa eventualele reprize de prelungiri.

Variante:

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

### 12.7.3. Total puncte (incl.prelungiri)

Variante:

- Sub – Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, sub limita de "n" puncte din oferta
- Peste - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, peste limita de "n" puncte din oferta.

#### 1. Total puncte (incl.prelungiri)

Variante:

- Sub – Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, sub limita de "n" puncte din oferta
- Egal - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri este egala cu valoarea stabilita in oferta.
- Peste - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, peste limita de "n" puncte din oferta.

### 12.7.4. Handicap (incl. prelungiri)

Variante:

- 1 - Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri cu handicapul de "n" puncte din oferta
- 2 - Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri cu handicapul de "n" puncte din oferta

### 12.7.5. Total puncte gazde (incl. prelungiri)

Sub - gazdele inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai putine puncte decat granita stabilita

Peste - gazdele inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai multe puncte decat granita stabilita

### 12.7.6. Total puncte oaspeti (incl. prelungiri)



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

Sub - oaspetii inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai putine puncte decat granita stabilita

Peste - oaspetii inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai multe puncte decat granita stabilita

12.7.7. **Primul sfert**

Variante:

1 - castiga echipa gazda primul sfert

X - rezultat de egalitate in primul sfert

2 - castiga echipa oaspete primul sfert

12.7.8. **Primul sfert: Handicap**

1 - Echipa gazda castiga primul sfert cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga primul sfert cu handicapul de "n" puncte din oferta

12.7.9. **Prima repriza**

Variante:

1 - castiga echipa gazda prima repriza

X - rezultat de egalitate la sfarsitul primei reprize

2 - castiga echipa oaspete prima repriza

12.7.10. **Handicap prima repriza**

Variante:

1 - Echipa gazda castiga prima repriza cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga prima repriza cu handicapul de "n" puncte din oferta

12.7.11. **Pauza/final**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12.7.12. **Pauza sau final**

Variante:

1-1 gazdele conduc la pauza sau castiga la final in timpul regulamentar de joc

X-X rezultatul trebuie sa fie egal ori la pauza, ori la final in timpul regulamentar de joc

2-2 oaspetii conduc la pauza sau castiga la final in timpul regulamentar de joc

12.7.13. **Total puncte jucator (incl. prelungiri)**

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar de puncte, astfel:

“-“ sub granita de "n" puncte din oferta,

“+” peste granita de “n” puncta din oferta,



SPONSOR



CASA PARIURILOR poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.8.HOCHEI / FLOORBALL / HOCHEI PE STRADA

### 12.8.1. Meci

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

**1** castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

**X** rezultat de egalitate in timpul regulamentar

**2** castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

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

**X2** castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar de joc

**12** castiga echipa gazda sau echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

### 12.8.2. Castiga meciul

**1** castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare

**3** castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare

### 12.8.3. Total goluri

**SUB** se inscriu sub "n" goluri in timp regulamentar

**PESTE** se inscriu peste "n" goluri in timp regulamentar

### 12.8.4. Total goluri (include gol decisiv dupa 60 de minute)

**SUB** se inscriu sub "n" goluri (include si eventualele prelungiri/gol decisiv la lovituri de departajare)

**PESTE** se inscriu peste "n" goluri (include si eventualele prelungiri/gol decisiv la lovituri de departajare).

### 12.8.5. Meci/Total goluri

**1/-n** castiga echipa gazda si sub n goluri in timp regulamentar

**1/+n** castiga echipa gazda si peste n goluri in timp regulamentar

**x/-n** rezultat de egalitate si sub n goluri in timp regulamentar

**x/+n** rezultat de egalitate si peste n goluri in timp regulamentar

**2/-n** castiga echipa oaspete si sub n goluri in timp regulamentar

**2/+n** castiga echipa oaspete si peste n goluri in timp regulamentar

### 12.8.6. Prima perioada

**1** castiga echipa gazda in prima perioada

**X** rezultat de egalitate in prima perioada

**2** castiga echipa oaspete in prima perioada

**1X** castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima perioada

**X2** castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in prima perioada

**12** castiga echipa gazda sau echipa oaspete in prima perioada

### 12.8.7. Prima perioada : Total goluri

**SUB** se inscriu sub "n" goluri in prima perioada

**PESTE** se inscriu peste "n" goluri in prima perioada

### 12.8.8. Handicap 0:1.5

Castiga echipa gazda la diferenta de minim doua goluri(ex: 2:0 ; 3:1 ; 4:2)



SPONSOR





**12.8.9. Handicap 1.5:0**

Castiga echipa oaspete la diferenta de minim doua goluri(ex: 0:2 ;1:3 ;2:4)

**12.8.10. Handicap 0:2.5**

Castiga echipa gazda la diferenta de minim trei goluri(ex: 3:0 ; 4:1 ; 5:2)

**12.8.11. Handicap 2.5:0**

Castiga echipa oaspete la diferenta de minim trei goluri(ex: 0:3 ; 1:4 ; 2:5)

**12.8.12. Prima perioada total goluri gazde**

**SUB** echipa gazda inscrie sub "n" goluri in prima perioada

**PESTE** echipa gazda inscrie peste "n" goluri in prima perioada

**12.8.13. Prima perioada total goluri oaspeti**

**SUB** echipa oaspete inscrie sub "n" goluri in prima perioada

**PESTE** echipa oaspete inscrie peste "n" goluri in prima perioada

**12.8.14. Prima perioada/final**

1/1 castiga echipa gazda prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar

1/X castiga echipa gazda in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

1/2 castiga echipa gazda in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar

X/1rezultat de egalitate in prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar

X/X rezultat de egalitate in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

X/2 rezultat de egalitate in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar

2/1 castiga echipa oaspete in prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar

2/X castiga echipa oaspete in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

2/2 castiga echipa oaspete in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar

**12.8.15. Prima perioada: ambele marcheaza**

**DA** ambele echipe marcheaza in prima perioada cel putin un gol in prima perioada

**NU** nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza in in prima perioada

**12.8.16. Prima perioada: scor corect**

Scorul exact dupa prima perioada(ex:1:0,2:0,2:1,0:0,1:1,1:2,0:2,0:1)

**Alt scor** alte scoruri in afara de scorurile corecte de mai sus (ex: 3:1,1:3,3:2,2:3,4:1,1:4,4:2,2:4)

**12.8.17. Prima perioada sau final**

1-1 castiga echipa gazda in prima perioada sau castiga echipa gazda la finalul meciului in timp regulamentar

X-X rezultat de egalitate in prima perioada sau rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

2-2castiga echipa oaspete in prima perioada sau castiga echipa oaspete la finalul meciului in timp regulamentar

**12.8.18. Victorie fara egal**

1castiga echipa gazda in timp regulamentar sau in cazul in care meciul se termina la egalitate miza va fi returnata

2castiga echipa oaspete in timp regulamentar sau in cazul in care meciul se termina la egalitate miza va fi returnata

**12.8.19. Ambele marcheaza**



SPONSOR



- 1+echipa gazda marcheaza cel putin un gol si echipa oaspete marcheaza cel putin un gol
- 2+echipa gazda marcheaza cel putin doua goluri si echipa oaspete marcheaza cel putin doua goluri
- 3+echipa gazda marcheaza cel putin trei goluri si echipa oaspete marcheaza cel putin trei goluri

**12.8.20. Total goluri gazde**

**SUB** echipa gazda inscrie sub "n" goluri in timp regulamentar

**PESTE** echipa gazda inscrie peste "n" goluri in timp regulamentar

**12.8.21. Total goluri oaspeti**

**SUB** echipa oaspete inscrie sub "n" goluri in timp regulamentar

**PESTE** echipa oaspete inscrie peste "n" goluri in timp regulamentar

**12.8.22. Scor corect**

Scorul exact dupa finalul meciului in timp regulamentar:

(ex:1:0,2:0,2:1,3:0,3:1,3:2,4:0,4:1,4:2,4:3,5:0,5:1,5:2,5:3,5:4,5:5...)

**12.8.23. A2-a perioada**

**1** castiga echipa gazda in a doua perioada

**X** rezultat de egalitate in a doua perioada

**2** castiga echipa oaspete in a doua perioada

**1x** castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua perioada

**X2** castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in a doua perioada

**12** castiga echipa gazda sau echipa oaspete in a doua perioada

**12.8.24. A 2-a perioada total goluri**

**SUB** se inscriu sub "n" goluri in a doua perioada

**PESTE** se inscriu peste "n" goluri in a doua perioada

**12.8.25. A 2-a perioada total goluri gazde**

**SUB** echipa gazda inscrie sub "n" goluri a doua perioada

**PESTE** echipa gazda inscrie peste "n" goluri in a doua perioada

**12.8.26. A 2-a perioada total goluri oaspeti**

**SUB** echipa oaspete inscrie sub "n" goluri a doua perioada

**PESTE** echipa oaspete inscrie peste "n" goluri in a doua perioada

**12.8.27. Primul gol**

**1**echipa gazada inscrie primul gol in timp regulamentar

**niciunul** niciuna dintre echipe nu inscriu in timp regulamentar

**2**echipa oaspete inscrie primul gol in timp regulamentar

**12.8.28. Interval goluri gazde**

**0-1** echipa gazda inscrie maxim un gol in timp regulamentar

**2-3** echipa gazda inscrie exact doua sau trei goluri in timp regulamentar

**4-5** echipa gazda inscrie exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar

**6+** echipa gazda inscrie minim sase goluri in timp regulamentar

**12.8.29. Interval goluri oaspeti**

**0-1** echipa oaspete inscrie maxim un gol in timp regulamentar

**2-3** echipa oaspete inscrie exact doua sau trei goluri in timp regulamentar

**4-5** echipa oaspete inscrie exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar

**6+** echipa oaspete inscrie minim sase goluri in timp regulamentar

**12.8.30. Gazdele castiga la o**

**DA** echipa gazda castiga fara sa primeasca gol

**NU** toate celealte variante



SPONSOR



12.8.31. **Oaspetii castiga la o**

**DA** echipa oaspete castiga fara sa primeasca gol

**NU** toate celealte variante

12.8.32. **Numar goluri**

**0-4** se inscriu maxim patru goluri in timp regulamentar

**5** se inscriu exact cinci goluri in timp regulamentar

**6** se inscriu exact sase goluri in timp regulamentar

**7** se inscriu exact sapte goluri in timp regulamentar

**8** se inscriu exact opt goluri in timp regulamentar

**9+** se inscriu minim noua goluri in timp regulamentar

12.8.33. **Interval goluri**

**0-3** se inscriu maxim trei goluri in timp regulamentar

**4-5** se inscriu exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar

**4-7** se inscriu exact patru sau sapte goluri in timp regulamentar

**6-7** se inscriu exact sase sau sapte goluri in timp regulamentar

**8+** se inscriu minim opt goluri in timp regulamentar

12.8.34. **Marcheaza gol**

**DA** Jucatorul respectiv va marca gol in meci, nu se ia in considerare autogolul

**NU** Jucatorul respectiv nu va marca gol in meci

**Primul** jucatorul respectiv va marca primul gol in meci

**Ultimul** jucatorul respectiv va marca ultimul gol in meci

**2+** jucatorul respectiv va marca cel putin doua goluri in meci

**3+** jucatorul respectiv va marca cel putin trei goluri in meci

12.8.35. **Goluri jucător** – se iau în considerare golurile înscrise de către jucătorul ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariare, inclusiv cele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate);

12.8.36. **Pase de gol (Assist)** – se iau în considerare pasele de gol ale jucătorului ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariare, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției, inclusiv pasa de gol din eventualele prelungiri;

12.8.37. **Puncte jucător** – se iau în considerare toate golurile și pasele de gol decisive (assist), ale jucătorului ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariare, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției.

Gol jucător = 1 punct;

Assist jucător = 1 punct

La suma combinată a golurilor și a paselor decisive se adaugă și reușitele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate).

**CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

## 12.9. HANDBAL

12.9.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

### 12.9.2. Meci de baza

Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

### 12.9.3. Pariul Prima repriza/A doua repriza

Variante:

1 - castiga echipa gazda Prima repriza/A doua repriza

X - rezultat de egalitate in Prima repriza/A doua repriza

2 - castiga echipa oaspete Prima repriza/A doua repriza

Se considera ca a doua repriza incepe de la scorul de 0:0.

### 12.9.4. Pariul Total Goluri/Prima Repriza Total Goluri / A doua repriza Total Goluri

Variante:

S - numarul total de goluri este **sub** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

P - numarul total de goluri este **peste** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

### 12.9.5. Pariul Total Goluri Gazde/Total Goluri Oaspeti

Variante:

S - numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **sub** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar

P - numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **peste** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar

### 12.9.6. Pariul In ce repriza se marcheaza mai mult

Variante:

1- in prima repriza se inscriu mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza

X - numarul de goluri inscris in cele doua reprize este acelasi

2- in repriza a doua se inscriu mai multe goluri decat in prima

### 12.9.7. Pariul Handicap/Prima Repriza Handicap/A doua Repriza Handicap

Variante:

1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta

2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta

La acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap

### 12.9.8. Pariul Pauza/Final

- gazdele conduc la pauza si castiga la final (1/1)

- gazdele conduc la pauza, egal la final (1/X)

- gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final (1/2)

- egal la pauza, gazdele castiga la final (X/1)



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

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

12.9.9. **Pariul Primul Gol**

- 1 – Echipa gazda inscrie primul gol in meci
- 2 – Echipa oaspete inscrie primul gol in meci

12.9.10. **Par/Impar**

Variante:

PAR – numarul de goluri in scris in timpul regulamentar de joc este unul par

IMP – numarul de goluri in scris in timpul regulamentar de joc este unul impar

10. **Pariul de tip PAUZA sau FINAL (PSF)** in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul la pauza sau la final.

Precizare: In cazul pariului de tip PAUZA sau FINAL exista 3 tipuri de pronosticuri:

- pentru pronostic 1, gazdele conduc la pauza sau castiga la final
- pentru pronostic X, rezultatul trebuie sa fie egal ori la pauza, ori la final
- pentru pronostic 2, oaspetii conduc la pauza sau castiga la final

12.9.11. **Pariuri speciale**

- a) Cine merge mai departe
- b) Cine castiga meciul
- c) Total lovituri de la 7 metri
- d) Total eliminari de 2 minute
- e) Total goluri jucator - Pentru acest tip de pariu se iau in considerare si eventualele prelungiri. Daca jucatorul nu va participa la eveniment, pariul se considera nul si primeste cota de 1.0.
- f) Castiga competitia, clasare

12.9.12. In cazul anumitor pariuri speciale, **CASA PARIURILOR** va anunta dacă va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

12.9.13. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

12.10. **VOLEI**

12.10.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

12.10.2. **Rezultat final meci** pariul se refera la rezultatul final al partidei  
VARIANTE

1 – castiga prima echipa

2- - castiga echipa a doua

12.10.3. **Total puncte** – pariul se refera la numarul total de puncte din meci

12.10.4. **Set 1** – pariul se refera la echipa care va castiga primul set



SPONSOR



VARIANTE – 1 / 2

12.10.5. **Scor corect** – pariul se refera la scorul corect final al meciului

VARIANTE – 3-0 / 3-1 / 3-2 / 0-3/1-3/2-3

12.10.6. **Handicap seturi** – Variante:

1 – Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de “n” seturi din oferta

2 – Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de “n” seturi din oferta

12.10.7. **Handicap puncte** – Variante:

1 – Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de “n” puncte din oferta

2 – Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de “n” puncte din oferta

12.10.8. **Total puncte in primul set** – pariul se refera la numarul total de puncte din primul set

VARIANTE – S (sub) / P (peste) – linia oferita

12.10.9. **Primul set / meci** – pariul se refera la echipa care va castiga primul set cat si la castigatorul meciului . Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie corecte.

Ex : 1/2 – echipa gazda castiga primul set si echipa 2 castiga meciul

12.10.10. **Primul set – handicap puncte** – pariul se refera la echipa care va castiga setul 1 – in urma handicapului stabilit in oferta

Ex : Primul set H1(-3,5) – pentru ca pariul sa fie castigator - in primul set echipa gazda trebuie sa castige cu minim 4 puncte mai mult decat echipa oaspete

12.10.11. **Echipa gazda – total puncte** – pariul se refera la numarul total de puncte pe care le va castiga echipa gazda in meci

VARIANTE – S (sub) / P (peste) - linia oferita

12.10.12. **Echipa oaspete – total puncte** – pariul se refera la numarul total de puncte pe care le va castiga echipa oaspete in meci

VARIANTE – S (sub) / P (peste) - linia oferita

12.10.13. **Numar de seturi** – pariul se refera la numarul total de seturi din meci

Ex: Sub sau Peste 3,5 seturi in meci

12.10.14. **Set 2** – pariul se refera la echipa care va castiga setul 2

VARIANTE – 1 / 2

12.10.15. **Numar puncte in setul 2** – pariul se refera la numarul total de puncte din setul 2

VARIANTE – S (sub) / P (peste) – linia oferita

12.10.16. **Set 2 – handicap puncte** – pariul se refera la echipa care va castiga setul 2 – in urma handicapului stabilit in oferta



SPONSOR



12.10.17. *Set 3* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 3  
VARIANTE – 1 / 2

12.10.18. *Numar puncte in setul 3* – pariul se refera la numarul total de puncte din setul 3  
VARIANTE – S (sub) / P (peste) – linia oferita.

12.10.19. *Set 3 – handicap puncte* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 3 – in urma handicapului stabilit in oferta

### VOLEI PE PLAJA

12.10.20. *Pentru omologarea evenimentului* se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.10.21. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.10.22. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.

12.10.23. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

12.10.24. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.11. POLO

12.11.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

12.11.2. Meci de baza

Variante:

1 - echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar

X - se consemneaza rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 - echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

12.11.3. Pariul primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

Variante:

1 - castiga echipa gazda primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

X - rezultat de egalitate in primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

2 - castiga echipa oaspete primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

12.11.4. Pariul Handicap/ Primul sfert Handicap/ Al doilea sfert Handicap/Al treilea sfert Handicap/ Al patrulea sfert Handicap/ Prima repriza Handicap/ A doua repriza Handicap

Variante:



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 1 - Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar/Primul sfert / Al doilea sfert /Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta
- 2 - Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar/ Primul sfert / Al doilea sfert/Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta. La acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap.

12.11.5. Pariul Total goluri

Variante:

S - Se inscriu sub "n" goluri in timpul regulamentar

P - Se inscriu peste "n" goluri in timpul regulamentar

12.11.6. Pariul Total goluri gazde/Total goluri oaspeti

Variante:

S - Echipa gazda/oaspete inscrie sub "n" goluri in timpul regulamentar

P - Echipa gazda/oaspete inscrie peste "n" goluri in timpul regulamentar

12.11.7. Pariul Par/Impar

Variante:

PAR – numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc este unul par

IMP – numarul de goluri inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar

12.11.8. Pariuri speciale

a) castigator competitie

b) Clasare in competitie

c) Etc.

12.11.9. In cazul anumitor pariuri speciale, **CASA PARIURILOR** va anunta si va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

12.11.10. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

**12.12. FOTBAL DE SALA / MINI-FOTBAL**

12.12.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care **CASA PARIURILOR** hotaraște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.

12.12.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.12.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, handicap, total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine se califica, Cine merge mai departe, etc.

12.12.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

12.12.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.



SPONSOR





### 12.13. FOTBAL PE PLAJA

- 12.13.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care **CASA PARIURILOR** hotărăște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.
- 12.13.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
- 12.13.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, A treia repriza, Handicap, Total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine castiga meciul, etc.
- 12.13.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.
- 12.13.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.14. FOTBAL AMERICAN

- 12.14.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, incluzand in timpul de joc si eventualele scurtari, decizii luate in conformitate cu regulile ce guverneaza acest tip de sport.
- 12.14.2. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Primul sfert, Al doilea sfert, Al treilea sfert, Al patrulea sfert, Handicap, Total puncte, Total Puncte Gazde/Oaspeti, Par/Impar, Cine castiga meciul, Cine merge mai departe, etc.
- 12.14.3. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.
- 12.14.4. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.15. FOTBAL AUSTRALIAN

- 12.15.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.
- 12.15.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
- 12.15.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Par/Impar, etc.
- 12.15.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.
- 12.15.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.16. HOCHEI PE IARBA/BANDY/IN-LINE HOCKEY

- 12.16.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit in timpul de joc regulamentar, cu exceptia tipului de pariu "Cine castiga meciul (CM)" caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 12.16.2. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.
- 12.16.3. Pentru aceste discipline sportive se poate paria și pe prima repriza, pe a doua repriza, Handicap, Total Goluri clasare în competiție, etc.
- 12.16.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.16.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.17. BASEBALL

Rezultatul final se omologhează după terminarea evenimentului, incluzând în timpul de joc eventualele prelungiri sau scurtări, decizii luate în conformitate cu regulile ce guvernează acest tip de sport.

Dacă un eveniment este anulat, amanat sau întrerupt pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cursul 1.00 (nu se aplică regula celor 48 de ore).

- 12.17.1. În cazul în care 2 echipe joacă în aceeași zi mai multe meciuri, și meciurile nu sunt diferențiate cu informație suplimentară (de regulă: meciul 1, meciul 2, etc), obiectul pariurii este mereu doar primul meci.
- 12.17.2. Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, primul inning (prima repriză), etc.
- 12.17.3. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.
- 12.17.4. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.18. CRICKET

12.18.1. Oferta pentru cricket poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

- a) Rezultat Final;
- b) Handicap;
- c) Total Puncte;
- d) Câștigătoarea meciului (incl. super over) – Gazde/ Oaspeti;
- e) Total run-uri – Sub/ Peste;
- f) Total run-uri echipa gazda – Sub/ Peste;
- g) Total run-uri echipa oaspete – Sub/ Peste;
- h) Runs echipa gazda;
- i) Runs echipa oaspete;
- j) Număr impar/par de runs – impar/ par;
- k) Număr de runs în over-ul cu cele mai multe înscrieri;
- l) Care echipă va avea over-ul cu cele mai multe înscrieri – gazde/ egalitate/ oaspeti;
- m) Va fi un superover? – da/ nu;
- n) Va fi egalitate? – da/ nu;
- o) Care echipă va conduce după x overs? – gazde/ egalitate/ oaspeti;
- p) Total runs echipa gazdă după x overs – peste/ sub;
- q) Total runs echipa oaspete după x overs – peste/ sub;



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

12.18.2. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over, cu excepția cazului când este specificat în oferta de pariere.

### 12.19. RUGBY

12.19.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul de joc regulamentar. Există și excepții de la această regulă, în cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe, cine castiga cupa, etc.) dar **CASA PARIURILOR** va anunța acest lucru din timp – caz în care va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri.

12.19.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

12.19.3. Pentru această disciplină sportivă pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, Victorie, Par/Impar, etc.

12.19.4. **CASA PARIURILOR** poate introduce și alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate în oferta.

12.19.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

### 12.20. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, SPEEDWAY , CICLOCROSS , CICLISM , CURSE DE CAI , CURSE DE CAINI , CURSE DE TRAP

12.20.1. Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de către primele anunțuri oficiale.

12.20.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii.

12.20.3. Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cursul 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculează cursul 1.00. Dacă unul dintre sportivi abandonează înainte de începerea competiției se calculează cursul 1.00.

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

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

12.20.6. Pentru aceste discipline sportive putem avea următoarele tipuri de pariuri: Castigator cursa, clasare, Duel, castigator competitie, etc.

12.20.7. La competițiile din categoria Turul Franței (Tour de France), pot apărea următoarele tipuri de pariuri:

- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Verde după etapă/la finalul competiției.
- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb cu buline roșii după etapă/la finalul competiției.
- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb după etapă /la finalul competiției.
- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Galben după etapă /la finalul competiției.
- Număr de tricouri Galbene câștigate de-a lungul Turului de către un ciclist – sub/peste.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- Câți concurenți au purtat tricoul Galben de-a lungul Turului – sub/peste.
- Echipă câștigătoare Tur/etapă.
- Număr participanți care trec linia de sosire la finalul Turului/etapei.
- Diferența de timp înregistrată între primul clasat și cel de-al doilea la finalul Turului/etapei.

12.20.8. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

#### 12.21. FORMULA 1

12.21.1. Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.21.2. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:

##### a) Pariul pe cursa

Variante:

- 1-1 – pilotul pariat castiga cursa la final
- 1-2 – pilotul pariat termina cursa in primii doi (locul 1 sau locul 2)
- 1-3 - pilotul pariat termina cursa in primii trei
- 1-5 - pilotul pariat termina cursa in primii cinci
- 1-10 - pilotul pariat termina cursa in primii zece

**În cazul în care pilotul abandoneaza sau din oricare alt motiv nu se clasifica la sfârșitul oficial al acesteia se considera ca nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.**

##### b) Pariul pe calificari la cursa

Variante:

- 1-1 – pilotul pariat castiga calificarile (locul 1 – pole position)
- 1-2 – pilotul pariat termina calificarile in primii doi
- 1-3 - pilotul pariat termina calificarile in primii trei
- 1-5 - pilotul pariat termina calificarile in primii cinci
- 1-10 - pilotul pariat termina calificarile in primii zece

##### c) Pariul Duel in cursa

Care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul cursei.

**Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**

##### d) Alte tipuri de pariuri

Diferenta între locul 1 și locul 2 la finalul cursei (Avans timp castigator cursa)

Diferenta între locul 1 și locul 2 la finalul calificarilor (Avans timp castigator pole-position)

Pleaca din pole-position și castiga cursa?

Tur rapid: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit in cursa (se considera timpii stabiliți de catre primele anunțuri oficiale)

Se clasifica/ Nu se clasifica la finalul cursei: Pilotul respectiv este clasat la sfarsitul cursei indiferent de distanța la care se afla de câștigătorul cursei.

Nr. de monoposturi care se clasifica la finalul cursei: Cate monoposturi se clasifica la finalul cursei(se



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

iau in considerare toate monoposturile clasate la sfirsitul cursei indiferent de distanta sau nr. de tururi de circuit situate fata de cistigatorul cursei)

12.21.3. **Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anuntat de catre organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA).**

12.21.4. Pe același Bilet nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

12.21.5. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

#### 12.22. SNOOKER

12.22.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.22.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.22.3. Daca un jucator se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de catre respectivul jucator sunt considerate nule si se acorda cota 1.00.

12.22.4. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Cine castiga primul frame?, Primul frame/final meci, Handicap, Total Frame-uri, Castigator competitie, etc.

12.22.5. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

12.22.6. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

#### 12.23. DARTS

12.23.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.23.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.23.3. Daca un jucator se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de catre respectivul jucator sunt considerate nule si se acorda cota 1.00.

12.23.4. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Duel, Total leg-uri, Handicap leg-uri, Castigator Competitie, Clasare.

12.23.5. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

12.23.6. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

#### 12.24. SPORTURI DE CONTACT

12.24.1. Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de catre primele anunțuri oficiale.

12.24.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.24.3. Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc.

12.24.4. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, castigator competitie, in ce repriza se va produce KO, clasare, etc.



SPONSOR



- 12.24.5. Va fi considerat câștigător al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca învingător.
- 12.24.6. În cazul în care unul dintre concurenți nu termina meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul ramas în competiție va fi considerat învingător și se va lua în considerare cursul jucat.
- 12.24.7. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea meciului, din cauza abandonului unuia dintre concurenți, se ofera cota 1.00.
- 12.24.8. **Dacă unul dintre concurenți abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
- 12.24.9. Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore se va calcula curs 1.00. Dacă evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.24.10. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.
- 12.24.11. Pariul sub X.5 va fi validat ca fiind castigator daca meciul nu va trece de jumatea reprizei a (X+1)-a (1 minut si 30 de secunde in cazul reprizei de 3 minute , si 2 minute si 30 de secunde in cazul reprizei de 5 minute)
- 12.24.12. Pariul peste X.5 va fi validat ca fiind castigator daca meciul va trece de jumatarea reprizei a (X+1)-a (1 minut si 30 de secunde in cazul reprizei de 3 minute , si 2 minute si 30 de secunde in cazul reprizei de 5 minute)
- 12.24.13. In caz ca meciul va fi declarat NO CONTEST toate pariurile vor fi considerate nule (se acorda cota 1).

## 12.25. ATLETISM

- 12.25.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
- 12.25.2. Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:
- 12.25.3. Castigator disciplina, castigator competitie, clasare, duel concurenți etc.
- 12.25.4. Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 48 de ore, se va calcula cursul 1.00. Dacă evenimentul se reia în curs de 48 de ore, se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.25.5. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntării din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cursul 1.00.
- 12.25.6. **Dacă unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
- 12.25.7. În cazul schimbării locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțată de organizator, pariul este nul și se acorda cota 1.00.
- 12.25.8. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

## 12.26. GOLF

- 12.26.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale (care are valoare și în cazul în care competiția se desfășoara doar cu 15 gropi din 18).



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 12.26.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
- 12.26.3. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator turneu, clasare, duel etc.
- 12.26.4. Daca evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia în decursul a 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculeaza cursul 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cursul 1.00.
- 12.26.5. Daca evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.26.6. **Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
- 12.26.7. În cazul schimbarii locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de **CASA PARIURILOR**, pariul este nul și se calculeaza cursul 1.00.

12.27. BOWLS

- 12.27.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
- 12.27.2. Acest sport se joaca pe seturi, pana la desemnarea castigatorului, neexistand posibilitatea ca evenimentul sa se termine la egalitate.
- 12.27.3. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Castigator turneu, clasare, duel etc.
- 12.27.4. Daca evenimentul este contramandat sau suspendat si nu se reia în decursul a 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul si se calculeaza cursul 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de incepere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculeaza cursul 1.00.
- 12.27.5. Daca evenimentul se reia în cursul a 48 de ore, se iau în considerare cursurile jucate.
- 12.27.6. Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.
- 12.27.7. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

12.28. SPORTURI DE IARNA

- 12.28.1. Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare întotdeauna clasamentele stabilite de catre primele anunțuri oficiale.
- 12.28.2. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
- 12.28.3. În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandoneaza înainte de începerea competiției, se acorda cota 1.00. Daca evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 48 de ore, se acorda cota 1.00. În cazul schimbarii locului de desfășurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de organizator, pariul este nul și se calculeaza cursul 1.00. **Daca unul dintre sportivi este descalificat sau abandoneaza în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
- 12.28.4. Daca evenimentul are loc în decurs de 48 de ore pe aceeași pârție, trambulina, traseu se iau în considerare cursurile jucate.



SPONSOR



- 12.28.5. La categoria sporturi de iarna intalnim urmatoarele discipline: schi alpini, schi fond, biatlon, sarituri cu schiurile, bob, sanie, patinaj artistic, curling, skeleton, combinata nordica, patinaj viteza, snowboarding, etc.
- 12.28.6. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator cursa /etapa/competitie/faza/turneu, clasare, duel, etc.
- 12.28.7. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

#### 12.29. TENIS DE MASA / BADMINTON

- 12.29.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.
- 12.29.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
- 12.29.3. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.
- 12.29.4. **În cazul în care jucatorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se calculeaza cursul 1.00.**
- 12.29.5. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se acorda cota 1.00.
- 12.29.6. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.
- 12.29.7. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

#### 12.30. SPORTURI ELECTRONICE (eSports)

- 12.30.1. Deciderea pariurilor se va baza pe rezultatului oficial declarat de către forul relevant de reglementare al competiției specifice. Nu se poate paria pe cei care nu participă.
- 12.30.2. Un meci nejuocat sau amânat va fi considerat ca un nejuocator în scopul deciderii pariurilor doar dacă acesta este jucat în maxim 48 de ore de la ora de start programată inițial.
- 12.30.3. Pariurile vor fi nule dacă jocul este listat incorect.
- 12.30.4. Dacă un meci este jucat înainte de data/ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora actuală de start vor fi nule. Toate pariurile plasate înainte de ora actuală de start vor fi valabile.
- 12.30.5. Obiectivul jocului este ca echipa să câștige meciul/să câștige harta – dacă un meci sau o hartă este rejucată după un rezultat de egalitate, meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată. În cazul în care un meci sau o hartă începe dar nu este terminată, atunci toate pariurile vor fi nule doar dacă, după startul jocului, un jucător a fost descalificat, caz în care jucătorul/echipa care se califică la runda următoare sau căruia îi este atribuită victoria de către forul de reglementare al competiției specifice va fi considerat câștigătorul în scopuri de deciderie a pariurilor.
- 12.30.6. Dacă un meci sau o hartă este rejucată din cauza unei deconectări, toate pariurile în secțiunea specifică vor fi nule doar dacă rezultatul final este deja determinat. Meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată.
- 12.30.7. Dacă un jucător/echipă câștigă la masa verde (walkover) cel puțin o hartă înainte de începerea meciului, toate pariurile vor fi nule.



SPONSOR





12.30.8. Pariurile de handicap / total hartă / scor corect / Prima echipă care ajunge la sunt nule dacă numărul de hărți conform regulamentului este modificat sau diferă de cele oferite în scopul parierii. În cazul în care un meci începe dar nu este finalizat, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

#### 12.30.9. StarCraft II

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule, cursa câștigătoare / națiunea jucătorului câștigător: în cazul în care un meci începe dar nu se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

#### 12.30.10. CS:GO (Counter Strike)

Deciderea pariurilor se va face numai în timpul regulamentar

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariul să câștige harta va fi decis de rezultatul din prelungiri

Pariuri handicap runde – pariurile sunt nule dacă numărul regulamentar de runde s-a modificat sau diferă de cele oferite pentru pariere. În cazul în care un meci începe dar se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

Toate posibilele turnee - Meci

Variante: 1 x 2

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

X – rezultat de egalitate în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

#### 12.30.11. DOTA2/ League of Legends

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule

Pariurile pentru primul kill: vor fi decise în baza scorurilor oficiale

Toate pariurile pe bază de timp sunt decise pe baza ceasului din joc și nu cuprind perioada înainte ca minionii/creepi să fie spawnați. În cazul în care un meci începe dar nu se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

Toate posibilele turnee - Câștigător meci

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

Toate posibilele turnee

Harta 1/2/3 câștigător-La acest tip de pariu se considera câștigător cel care își adjudecă Harta 1/2/3.

Variante:

1 – harta 1/2/3 este câștigată de jucătorul trecut primul în ofertă

2 – harta 1/2/3 este câștigată de al doilea jucător în ofertă

Pariul Handicap la hărți (-1,5)

Variante:

1 – echipa gazdă câștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți

2 – echipa oaspete câștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți

Pariu Total hărți (2,5)

Variante:

S – numărul total de hărți, realizat în meci, este sub granița de 2,5

P – numărul total de hărți, realizat în meci, este peste granița de 2,5

Scor corect - Se indică scorul corect, pe hărți, la finalul meciului:

Variante:



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

2-0, 2-1, 1-2, 0-2

Minim o Hartă câștigător 1 - Prima echipă câștigă minim o hartă în meci

Minim o Hartă câștigător 2 - A doua echipă câștigă cel puțin o hartă în meci

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

### **Pariuri speciale**

Clasare în competiție – loc ocupat

Castigator competiție

Cine merge mai departe

**CASA PARIURILOR** își rezerva dreptul de a introduce și alte tipuri de sporturi, a căror pariuri vor fi explicate în oferta sau vor fi folosite tipuri de pariuri deja explicate la alte sporturi în acest regulament.

21.31 Casa Pariurilor poate să ofere pariuri pe câștigător/meci pentru orice alte sporturi olimpice sau minore (însemnând sporturi precum Tir, Arc, Șah, Squash, Triatlon, Canotaj, Înot și altele. Regulile pentru validarea pariurilor diferă de la sport la sport și pentru validare se vor lua în considerare regulile de validare stabilite prin alte sporturi prevăzute în prezentul regulament.

## **CAPITOLUL XIII**

### **Pariuri pe loterii internaționale**

#### **13.1. Parierea pe numere**

- 13.1.1. Pariurile pe numere sunt definite ca fiind pariurile efectuate de jucatori pe evenimente constând în extrageri de numere efectuate la loteriile internaționale, de către societăți internaționale autorizate în acest sens, cu excepția extragerilor efectuate de către Loteria Română.
- 13.1.2. Activitatea de pariere pe numere se va desfășura în toate punctele de lucru **CASA PARIURILOR**. Pariurile pe numere extrase la loteriile internaționale nu presupun participarea efectivă a jucătorilor la loteriile din oferta **CASA PARIURILOR**.
- 13.1.3. **CASA PARIURILOR** stabilește prin oferta ora până la care se poate paria. Aceasta poate fi diferită de ora reală a extragerii. Orice pariu înregistrat după ora extragerii este considerat nul, și va primi cota 1.
- 13.1.4. Rezultatul luat în calcul de către **CASA PARIURILOR** este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de bază. **Numerele suplimentare nu sunt considerate valabile.**
- 13.1.5. În cazul în care va avea loc extragere suplimentară la o loterie, aceasta nu va fi luată în considerare. Ora înscrisă este ora României.
- 13.1.6. Dacă o extragere programată într-o zi nu se va efectua în acea zi, atunci toate biletele jucate pentru acea loterie vor primi cota de 1.0! Nu se aplică regula celor 48 de ore.
- 13.1.7. Selecțiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariere și nici nu se pot combina două sau mai multe extrageri în pariuri cumulative.
- 13.1.8. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de către societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor înscrise în site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.
- 13.1.9. **CASA PARIURILOR** își asumă răspunderea pentru exactitatea preluării datelor de pe site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.



**SPONSOR**



- 13.1.10. Regulile **CASA PARIURILOR** se vor aplica in orice cazuri neacoperite de regulile privind parierea pe numere.
- 13.1.11. Oferta de pariere va fi adusa la cunostinta jucatorjucatorilor inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor) prin afisare la sediul agentiilor/punctelor de lucru, teletext, web site, publicatii, etc.

13.1.12. **Instructiuni de Pariere**

a) Pariul simplu

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre un numar si maximul stabilit de Organizator pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet simplu sa fie castigator trebuie indicate corect toate numerele, in caz contrar Biletul este necastigator.

Miza minima acceptata pe un Bilet simplu este de 0,95 Lei .

**Castigul maxim acordat pentru un Bilet simplu este de 300.000 lei.**

b) Pariul combinat

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre unul si maximul de numere stabilite de **CASA PARIURILOR**, pentru fiecare loterie in parte, cu posibilitatea de a opta pentru o anumita combinatie. Se poate conditiona un maxim de numere dintr-o marja de numere, stabilita de catre **CASA PARIURILOR**, pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet combinat sa fie castigator trebuie sa indeplineasca conditia de minim a combinatiei alese, in caz contrar Biletul este necastigator.

Miza minima acceptata pe un Bilet combinat este de 0,95 Lei (1 leu cu taxe) .

**Castigul maxim acordat pentru un Bilet combinat este de 300.000 LEI.**

Pe Biletetele combinate exista posibilitatea de a se juca simultan mai multe combinatii.

c) Alte tipuri de pariuri

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

## CAPITOLUL XIV

### Pariuri pe evenimente sportive live

#### 14.1. Pariuri live

- 14.1.1. Pariurile LIVE sunt pariuri in cota fixa in care jucatorul poate indica rezultatele evenimentelor sportive propuse pe parcursul desfasurarii lor.
- 14.1.2. **CASA PARIURILOR**, in punctele de lucru unde este posibil tehnic, va asigura transmisia TV a evenimentelor si va organiza pariuri pe parcursul desfasurarii evenimentului („pariuri LIVE”).
- 14.1.3. Pariurile Live vor fi stabilite de **CASA PARIURILOR** si anuntate jucatorilor inainte de efectuarea biletelor. **Biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tiparirea acestuia.** Pariul este efectuat in momentul tiparii biletului.
- 14.1.4. Cotele care au fost valabile in momentul plasarii pariului pot fi schimbate pana la tiparirea biletului. Cotele din oferta de pariuri pot suferi modificari în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile, privind fiecare schimbare de cota, se transmit automat pe monitoarele din punctele de lucru **CASA PARIURILOR**.

#### 14.1.5. Conditii pentru Pariurile Live



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

### a) Conditii Generale

MIZA MINIMA: 1,90 lei + TA

MIZA MAXIMA: 2.857,14 lei + TA

CASTIG MAXIM 50.000 LEI

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

Pe un bilet de pariere se accepta maxim 20 evenimente;

Pe orice bilet se ADAUGA taxa de administrare (TA) de 5 % din valoarea mizei;

Pariul este efectuat în momentul tipării biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia

În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depășește ora de închidere a agentiei pariurile efectuate se vor plăti în ziua imediat următoare.

Biletele pot fi jucate simplu, sau cu combinații (tip sistem) sau multiplu (cuprinde o serie de evenimente ce sunt omologate individual, miza pe eveniment rezultând din împărțirea mizei jucate la numărul de evenimente – se acceptă minim 1,90 lei pe eveniment). Pe un bilet multiplu se pot juca minim un eveniment și maxim 15 evenimente.

Daca un eveniment este contramandat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este rejucat sau continuat din minutul intreruperii în decurs de 48 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se acorda cota 1.00.

Dreptul pariorului la ridicarea câștigului expiră după 15 zile de la data terminării evenimentului.

### b) Bonusuri pentru Pariuri Live

**CASA PARIURILOR** poate acorda un bonus jucatorilor in quantum de 5% aplicat la valoarea castigului obtinut pe bilet(fara a depasi castigul maxim). Acest bonus se acorda biletelor de pariere castigatoare, simple si de tip sistem, plasate doar la ghiseu, pe evenimente sportive de tip Live din oferta **CASA PARIURILOR**.

In situatia in care pe biletul de pariere sunt evenimente sportive pentru care se acorda cota 1.00 indiferent de motiv, aceasta nu va influenta acordarea bonusului pe biletul de pariere.

#### 14.2. Situatii speciale – FOTBAL

- 14.2.1. În cazul în care evenimentul se întrerupe (incidente în timpul meciului, timp nefavorabil etc.) pariurile primite sunt valabile încă 48 de ore, iar în cazul în care evenimentul nu se reia pariul este nul (curs 1.00) b) în cazul în care se acordă un cartonaș (galben sau roșu) unui jucător după ce arbitrul fluieră finalul meciului, acesta nu va fi luat în considerare. Cartonașele (galben sau roșu) acordate la pauză sunt luate în considerare pentru repriza a doua.
- 14.2.2. In cazul in care se acorda un cartonas (galben sau rosu) in afara terenului (jucator de rezerva sau antrenor), acesta nu va fi luat in considerare.
- 14.2.3. La tipul de pariu “Da gol din Penalty”, daca portarul apara penalty-ul si in continuarea actiunii se da gol, acesta va fi luat in considerare ca penalti ratat.
- 14.2.4. La tipul de pariu “Cine da primul gol, al doilea gol marcat, etc.”, daca dupa sfarsitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula curs 1.00.
- 14.2.5. La tipul de pariu “Cine are primul corner, al doilea corner, etc.”, daca dupa sfarsitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula curs 1.00.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 14.2.6. La tipul de pariu “Cine are primul penalty, al doilea penalty, etc.”, dacă după sfârșitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.2.7. La tipul de pariu “Cartonas roșu în meci” cu variantele “Da/Nu”, dacă după sfârșitul evenimentului pariat **CASA PARIURILOR** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.2.8. Fiecare pariu a cărui cota în momentul acceptării, realizării, desfășurării pariului nu corespunde cotei reale de pe piață, va primi cota 1.0.
- 14.2.9. În cazul întreruperii transmisiei din motive tehnice, care poate provoca lipsa de date pentru **CASA PARIURILOR**, anumite pariuri deschise vor putea fi considerate nule (curs 1.00).
- 14.2.10. În toate cazurile când se realizează pariuri pe cartonașe galbene, cartonașul roșu nu se va lua în considerare. Dacă un jucător a primit două cartonașe galbene se va lua în considerare doar un cartonaș galben.

**14.3. Situații speciale – TENIS**

- 14.3.1. În cazul în care jucătorii au terminat jocul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul va fi nul și se va calcula curs 1.00.
- 14.3.2. Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului, toate pariurile sunt deschise în continuare și sunt considerate valide (până la terminarea meciului sau turneului).
- 14.3.3. Dacă în meciul de tenis a fost schimbată perechea, respectiv pe teren nu se prezintă perechea care a fost anunțată, toate pariurile vor fi nule și se va acorda cota 1.00.
- 14.3.4. Fiecare pariu a cărui cota în momentul acceptării, realizării, desfășurării pariului nu corespunde cotei reale de pe piață, va primi cota 1.0.
- 14.3.5. La meciurile de dublu, care se decid prin metoda super tie-break (tie-break până la 10, în loc de set decisiv), numărul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele două seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat după regula super tie-break.  
Exemplu: Rezultatul unui meci de dublu a fost de 2-1 (6-4, 4-6, 10-7). Numărul de game-uri se va calcula astfel: 10 (6+4) + 10 (4+6) + 1 (pentru super tie-break) = 21 game-uri

**14.4. Situații speciale – BASCHET**

- 14.4.1. **La tipul de joc “Rezultat final” se vor lua în considerare și eventualele prelungiri.**
- 14.4.2. La tipul de joc “Cine castiga sfertul” (1, 2, 3, 4) este pariul de tip Victorie. În cazul în care scorul este egal la sfârșitul sfertului, jucătorul va primi înapoi suma de bani platită.
- 14.4.3. La tipul de joc “Total puncte în meci” sunt luate în considerare punctele obținute în timpul regulamentar de joc (fără prelungiri).
- 14.4.4. La tipul de joc “Handicap” sunt luate în considerare pariurile efectuate pentru timpul regulamentar de joc (fără prelungiri).
- 14.4.5. Pentru pariurile la care se cunosc rezultatele anterior acceptării biletelor de către **CASA PARIURILOR**, se va calcula cursul de 1.00.
- 14.4.6. Fiecare pariu a cărui cotă în momentul acceptării, realizării, desfășurării pariului nu corespunde cotei reale de pe piață, va primi cota 1.0.

**14.5. RIDICAREA ȘI IMPOZITAREA CASTIGULURILOR**

- 14.5.1. Castigurile vor putea fi achitate imediat după finalizarea evenimentelor;
- 14.5.2. Castigurile se pot achita în orice punct de lucru **CASA PARIURILOR**, după terminarea meciului sau a unei părți din meci (prima repriză, cine marchează primul gol, etc)



SPONSOR



14.5.3. In cazul in care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depaseste ora de inchidere a agentiei pariurile efectuate se vor plati in ziua imediat urmatoare.

14.5.4. **Dreptul platii castigului la pariurile LIVE este valabil 15 zile.**

#### 14.6. Tipuri de pariuri

14.6.1. La pariurile live, in functie de categoriile de sporturi, putem intalni urmatoarele tipuri de pariuri:

##### 14.6.1.1. FOTBAL:

CINE CASTIGĂ MECIUL – variante:

1 – victoria echipei gazdă;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete;

URMATORUL GOL- se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:

1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;

X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;

2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol;

CINE MARCHEAZA PRIMUL GOL – variante:

1- echipa gazda inscrie primul gol;

X – nici una dintre echipe nu inscrie;

2 – echipa oaspete inscrie primul gol;

CINE CASTIGA PRIMA REPRIZA/A DOUA REPRIZA- variante:

1 – victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2- victoria echipei oaspete;

SUB/PESTE “n” goluri- se refera la numarul de goluricare se vor marca in timpul regulamentar de joc – variante:

1- sub “n” goluri;

2 – peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri prima repriza- se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza – variante:

1 – sub “n” goluri;

2- peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri a doua repriza- se refera la numarul de goluri care se vor marca in repriza a doua – variante:

1 – sub “n” goluri;

2- peste “n” goluri;

SUB/PESTE “n” goluri GAZDA /OASPETE- se pariaza pe numarul de goluri realizat de echipa gazda/echipa oaspete in timpul de joc regulamentar: variante:

1- sub “n” goluri;

2- peste “n” goluri;



SPONSOR



HANDICAP – poate fi de 0-1, 0-2, 1-0, 2-0, etc.

variante: 1, X, 2

#### 14.6.1.2. HANDICAPURI ASIATICE

##### 14.6.1.2.1. Handicap (o) (zero)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate ((o) zero goluri diferență), suma pariată va fi returnată. Acest pariu este echivalentul unui pariu de tip Victorie.

Exemplu: Pariezi pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (o - zero),

Dacă Echipa 1 câștigă, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină egal, miza este rambursată.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

##### 14.6.1.2.2. Handicap (+0.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariezi 100 LEI pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+0.25) la o cotă de 2.00.

Dacă meciul se termină cu o remiză câștigați 150 LEI pentru că jumătate din miză (50 LEI) a fost returnată, iar pariul pe cealaltă jumătate de miză a fost câștigător la o cotă de 2.00 (50 X 2.00).

Dacă Echipa 1 se impune câștigați 200 LEI, iar dacă este învinsă pierdeți toți banii.

##### 14.6.1.2.3. Handicap (+0.50)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+0.50).

Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

##### 14.6.1.2.4. Handicap (+0.75)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+0.75).

Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, primiți înapoi 50 LEI iar ceilalți 50 LEI mizați sunt pierduți.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

##### 14.6.1.2.5. Handicap (+1)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, suma pariată va fi returnată integral.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+1.00).

Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, primiți înapoi suma mizată.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

##### 14.6.1.2.6. Handicap (+1.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+1.25), la o cotă de 2.00



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, jumătate din pariu este câștigător ( $50 \times 2.00 = 100$  LEI), iar cealaltă jumătate de miză este rambursată. Asta înseamnă că aveți un câștig total de 150 LEI.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.7. Handicap (+1.5)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa 1 (+1.50).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.8. Handicap (+1.75)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+1.75).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două goluri diferență, primiți înapoi 50 LEI iar ceilalți 50 LEI mizați sunt pierduți.

Dacă Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.9. Handicap (+2)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, miza pariată va fi returnată.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa 1 vs Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+2.00).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două goluri diferență, primiți înapoi suma mizată.

Dacă Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.10. Handicap (+2.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+2.25), la o cotă de 2.00

Dacă Echipa1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa1 pierde la două goluri diferență, jumătate din pariu este câștigător ( $50 \times 2.00 = 100$  LEI), iar cealaltă jumătate de miză este rambursată. Asta înseamnă că ai un câștig total de 150 LEI.

Dacă Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.11. Handicap (+2.5)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la mai puțin de trei goluri diferență.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+2.50).

Dacă Echipa1 se impune, termină la egalitate sau pierde la 1 sau 2 goluri diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.12. Handicap (-0.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge la cel puțin un gol diferență. Dacă partida se încheie la egalitate, pierdeți jumătate din miza pariată.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-0.25).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pierdeți 50 LEI iar ceilalți 50 LEI sunt rambursați.

Dacă Echipa<sub>1</sub> pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.13. Handicap (-0.5)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-0.5).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.14. Handicap (-0.75)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pariul se împarte în două – o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-0.75), la o cotă de 2.00

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la exact un gol diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 LEI X2) iar cealaltă jumătate (50 LEI) din miză este rambursată, deci aveți un câștig total de 150 LEI.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.15. Handicap (-1)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, miza pariată vi se returnează.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-1.0).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la exact un gol diferență, miza este rambursată

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.16. Handicap (-1.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-1.25).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la exact un gol diferență, pierdeți 50 LEI iar ceilalți 50 LEI sunt rambursați.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.17. Handicap (-1.50)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa<sub>1</sub> - Echipa<sub>2</sub>, opțiunea Echipa<sub>1</sub> (-1.50).

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa<sub>1</sub> se impune la exact un gol diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.18. Handicap (-1.75)



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pariul se împarte în două – o jumătate se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-1.75), la o cotă de 2.00  
Dacă Echipa1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa1 se impune la exact două goluri diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 LEI X2), iar cealaltă jumătate (50 LEI) de miză este rambursată, ceea ce înseamnă un câștig total de 150 LEI.

Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență , termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.19. Handicap (-2)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, miza pariată va fi returnată.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-2.0).

Dacă Echipa1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa1 se impune la exact două goluri diferență, miza este rambursată integral.

Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență , termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.20. Handicap (-2.25)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-2.25).

Dacă Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 se impune la exact două goluri diferență, primiți 50 LEI înapoi iar ceilalți 50 LEI sunt pierduți.

Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență , termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.21. Handicap (-2.50)

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (-2.50).

Dacă Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 se impune la 1 sau 2 goluri diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.22. CINE ARE AL “n” – LEA CORNER– variante:

1 – echipa gazda;

X – nu se va mai executa nici un corner;

2 – echipa oaspete;

14.6.1.2.23. URMATORUL CARTONAS ROSU – variante:

1– echipa gazda;

2– echipa oaspete

14.6.1.2.24. VICTORIE– pariul de tip V (în caz de egalitate, miza se returnează) – variante:

1 – câștigă echipa gazdă;

2– câștigă echipa oaspete

14.6.1.2.25. SUB/PESTE“n”CARTONASE GALBENE– se refera la numarul de cartonase galbene care se acorda in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – sub “n” cartonase galbene;



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

2- peste "n" cartonase galbene

14.6.1.2.26. CINE ARE PRIMUL PENALTY/URMATORUL- se refera la timpul regulamentar de joc - variante:

1- echipa gazda;

X - nici una dintre echipe;

2 - echipa oaspete

CARTONAS ROSU, PENALTY, AMBELE ECHIBE MARCHEAZA GOL, CAȘTIGĂ AMBELE REPRIZE GAZDA/OASPETE, GAZDELE MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, OASPETII MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, TOTAL CORNERE/ INTERVAL TOTAL CORNERE, ULTIMUL CORNER, CINE CASTIGA COMPETITIA, MERGE MAI DEPARTE, LOVITURA DE INCEPERE, PRONOSTIC/SCOR CORECT/URMATORUL GOL PE INTERVAL DE TIMP, SE DA GOL INTR-UN INTERVAL DE TIMP, CINE DA ULTIMUL GOL, PRIMUL/URMATORUL/ULTIMUL CARTONAS GALBEN, MARCHEAZA DIN PENALTY, ETC.

1& P- castiga gazdele si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri

1 & S- castiga gazdele si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

2 & P castiga oaspetii si se marcheaza peste 2,5/3,5 goluri

2 & S castiga oaspetii si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

X & P- rezultat de egalitate si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri

X & S- rezultat de egalitate si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

14.6.1.2.27. Șansă dublă și Total Goluri - variante:

1X & P 2,5 /3,5 - câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri

1X & S 2,5 /3,5 - câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri

X2 & P 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri

X2 & S 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri

14.6.1.2.28. Câștigă gazdele/oaspeții și ambele echipe marchează - variante:

1 și ambele echipe marchează - da

2 și ambele echipe marchează - da

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la FOTBAL.

#### 14.7. BASCHET:

14.7.1. CINE CASTIGA MECIUL(timp regulamentar) - variante:

1- victoria echipei gazda;

X - egalitate;

2- Victoria echipei oaspete

14.7.2. CINE CASTIGA MECIUL - se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu-se cont si de eventualele prelungiri- variante:

1- victoria echipei gazda;

2- victoria echipei oaspete

14.7.3. RESTUL MECIULUI - indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate in considerare doar punctele marcate dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc - variante:

1- victoria echipei gazda;

X - egalitate;

2 - victoria echipei oaspete

14.7.4. SUB/PESTE "n" puncte/ in primul sfert/ al doilea sfert/in prima repriza/ etc - se refera la numarul de puncte care se vor marca in timpul regulamentar de joc/ in



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

- primul sfert/ al doilea sfert/in prima repriza/ etc – variante:  
1 – sub “n” puncte;  
2– peste “n” puncte
- 14.7.5. **HANDICAP**– poate fi de 0–N, N–0, etc– variante:  
1, X, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)
- 14.7.6. **HANDICAP** – poate de 0–N,5; N,5–0; etc– variante:  
1, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)
- 14.7.7. **VICTORIE** – pariul de tip V (in caz de egalitate, miza se returneaza) – variante:  
1 – castiga echipa gazda;  
2– castiga echipa oaspete  
(se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)
- Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.3) **BASCHEI**.
- 14.8. HOCHEI**
- 14.8.1. **CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar)** – variante:  
1– victoria echipei gazda;  
X – egalitate;  
2– victoria echipei oaspete;
- 14.8.2. **CINE CASTIGA MECIUL**– se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu–se cont si de eventualele prelungiri sau de loviturile de penalitate – variante:  
1– victoria echipei gazda;  
2– victoria echipei oaspete
- 14.8.3. **RESTUL MECIULUI**– indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:  
1 – victoria echipei gazda;  
X – egalitate;  
2 – victoria echipei oaspete
- 14.8.4. **URMATORUL GOL**– se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:  
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;  
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;  
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol
- 14.8.5. **SUB/PESTE “n” goluri/ in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc**  
– se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc / in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc – variante:  
1 – sub “n” goluri;  
2 – peste “n” goluri
- 14.8.6. **HANDICAP**– poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc– variante:1,x,2  
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.4) **HOCHEI**.
- 14.9. TENIS**
- 14.9.1. **CINE CAȘTIGĂ MECIUL**– variante:



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

- 1 – câștigă jucatorul 1;  
2 – câștigă jucatorul 2;
- 14.9.2. **CINE CAȘTIGĂ GAME-UL URMATOR** – variante:  
1 – câștigă jucatorul 1;  
2 – câștigă jucatorul 2;
- 14.9.3. **CINE CAȘTIGĂ SETUL 1 (2, 3, 4, 5)** – variante:  
1 – câștigă jucatorul 1;  
2 – câștigă jucatorul 2;
- 14.9.4. **RESTUL MECIULUI** – indiferent de rezultatul înregistrat la momentul parierii, se pariază ca și cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate în considerare doar punctele realizate după acceptarea pariului – variante:  
1 – câștigă jucatorul 1;  
2 – câștigă jucatorul 2;
- 14.9.5. **TOTAL GAME-URI/SETURI – sub/peste N,5** – variante:  
1 – sub N,5;  
2 – peste N,5 (se poate aplica pe număr total game-uri în meci, pe număr game-uri în seturi);
- 14.9.6. **HANDICAP GAME-URI** – poate fi de 0-N, N-0, etc – variante:  
1, X, 2 (se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci, etc);
- 14.9.7. **HANDICAP GAME-URI** – poate fi de 0-N,5; N,5-0; etc – variante:  
1, 2 (se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci, etc);
- 14.9.8. **HANDICAP SETURI** – variante:  
1,2;
- CINE CASTIGA URMATORUL PUNCT (IN CADRUL GAME-ULUI), SE AJUNGE LA 40-40?, ETC.
- 14.10. HANDBAL**
- 14.10.1. **CINE CASTIGA MECIUL** – în timp regulamentar  
– variante:  
1 – victoria echipei gazda;  
X – egalitate;  
2 – Victoria echipei oaspete;
- 14.10.2. **RESTUL MECIULUI** – indiferent de rezultatul înregistrat la momentul parierii, se pariază ca și cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate în considerare doar golurile marcate după acceptarea pariului, în timpul regulamentar de joc – variante:  
1 – victoria echipei gazda;  
X – egalitate;  
2 – victoria echipei oaspete
- 14.10.3. **URMATORUL GOL** – se pariază pe echipa care înscrie următorul gol în meci – variante:  
1 – echipa gazda înscrie următorul gol;  
X – nici una dintre echipe nu mai înscrie până la finalul timpului de joc regulamentar;  
2 – echipa oaspete înscrie următorul gol;
- 14.10.4. **SUB/PESTE “n” goluri** – se referă la numărul de goluri care se vor marca în timpul regulamentar de joc – variante:  
1 – sub “n” goluri;  
2 – peste “n” goluri;
- 14.10.5. **SUB/PESTE “n” goluri prima repriza** – se referă la numărul de goluri care se vor marca în prima repriza – variante:



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 1 – sub “n” goluri;
- 2– peste “n” goluri

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la HANDBAL.

In oferta de **PARIURI LIVE** se pot introduce si alte discipline sportive. **CASA PARIURILOR** poate introduce si alte tipuri de pariuri, ce vor fi explicate in oferta.

**CAPITOLUL XV**  
**Pariuri pe curse de cai și**  
**curse de câini transmise în direct**

**15.1. Pariuri transmise pe curse transmise in direct**

**CASA PARIURILOR** poate oferi, prin intermediul terminalelor de pariere, curse de cai si curse de caini transmise in direct.

**15.2. Descrierea evenimentelor**

Evenimentele pe curse de cai si caini vor fi transmise direct si vor contine o interfata grafica in care sunt prezentate informatii specifice precum numele, numarul, cotele, progresul cursei. De asemenea, interfata grafica va prezenta periodic informatii despre evenimentele desfasurate (incluzand cotele, clasamentul in urma curselor, schimbarile, cursele zilnice, ora si numele cursei) si va afisa o reluare de 20 de secunde pentru rezultatul obtinut in cadrul evenimentului.

**15.3. Realizarea pariurilor**

Jucatorii pot realiza pariuri pentru evenimente pe curse de cai si caini pana la momentul inceperii cursei.

**15.4. Erorile tehnice**

Pentru erorile tehnice ce nu tin de **CASA PARIURILOR**, pariurile plasate dupa momentul inceperii cursei vor fi anulate si se va acorda cota 1.

**15.5. Anularea pariului**

Jucatorul nu are posibilitatea de a anula pariul pe curse de cai si caini dupa plasarea acestuia.

**15.6. Tipuri de pariuri acceptate**

**CASA PARIURILOR** accepta urmatoarele tipuri de pariuri pentru curse de cai si caini transmise in direct prin intermediul terminalului:

15.6.1. **Castigator:** jucatorul va paria pe calul/cainele care a fost plasat pe primul loc dupa terminarea cursei.

15.6.2. **Podium:** jucatorul va paria pe calul/cainele care va finaliza cursa pe primul, al doilea sau al treilea loc, in functie de pronosticul mentionat pe biletul de pariere.

15.6.3. **Exacta:** jucatorul va alege doi cai/caini ce vor finaliza cursa exact in ordinea selectata.

Primii doi: jucatorul va alege doi cai/caini ce vor finaliza cursa pe primele doua locuri, indiferent de ordinea selectata.

15.6.4. **Trifecta:** jucatorul va alege trei cai/caini ce vor finaliza cursa exact in ordinea selectata.



SPONSOR





### 15.7. Numarul evenimentelor de pariere acceptate

**CASA PARIURILOR** accepta pariuri pe cel mult 2 (doua) evenimente pe acelasi bilet de pariere. In acest caz cotele vor fi multiplicare.

Toate pariurile inscrise pe bilet trebuie sa fie castigatoare pentru ca biletul de pariere sa fie considerat castigator.

### 15.8. Reguli speciale

Pentru evenimentele pe curse de cai si caini exista pariuri ce contin cote de start (denumite in continuare „SP”), iar, in masura in care castigul maxim nu poate fi calculat de la inceput, **CASA PARIURILOR** va acorda castigul maxim pentru biletul de pariere castigator, luand in considerare cotele stabilite pe eveniment cu cel mult 15 minute inainte de inceperea evenimentului.

Se considera participare la cursa atunci cand calul/cainele care a fost aliniat la poarta de start, indiferent de retragerile ulterioare. In cazul in care, inainte de inceperea evenimentului, un jucator se retrage din cursa de caini/cai, pariurile plasate pe respectivul jucator vor fi considerate necastigatoare. In situatia in care un jucator se retrage inainte de inceperea cursei de cai, cotele vor fi recalulate pentru restul jucatorilor:

## CAPITOLUL XVI

### Pariuri pe evenimente nonsportive

#### 16.1. Pariuri pe evenimente nonsportive

16.1.1. Pariul pe evenimente nonsportive este tipul de pariu realizat de jucatori pe orice fel de eveniment de interes general care nu are un caracter sportiv (de natura sociala, politica, economica, etc.).

16.1.2. **CASA PARIURILOR** va lua in considerare rezultatele inregistrate la locul desfasurarii evenimentului.

16.1.3. Eventualele investigatii ulterioare realizate de catre autoritatile competente vor fi luate in considerare la validarea rezultatului doar daca sunt realizate in aceeasi zi cu cea a finalizarii evenimentului. Orice investigatie realizata ulterior nu va fi luata in considerare.

16.1.4. In cazul in care un eveniment este amanat, se va astepta pana la desfasurarea lui.

16.1.5. In cazul in care un eveniment este anulat, **CASA PARIURILOR** va acorda cota 1.00.

## CAPITOLUL XVII

### Pariuri pe curse de câini virtuale

#### 16.2. Pariuri pe curse de caini – Greyhound Races

16.2.1. *Pariurile pe curse de caini – Greyhound Races* sunt tipuri de pariuri realizate de catre jucator pe evenimente constand in curse difuzate de catre **CASA PARIURILOR** – si anume - curse de caini preinregistrate si care se difuzeaza pe monitoarele instalate in agentii/puncte de lucru.

16.2.2. Cursele de caini sunt transmise simultan pe monitoarele aflate in punctele de lucru **CASA PARIURILOR**.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 16.2.3. Cursele de caini Greyhound Races preinregistrate vor rula pe toata durata de desfasurare a programului **CASA PARIURILOR**, la un interval de 5 minute fiecare, sub formă de rundă.
- 16.2.4. Inregistrările curselor de caini sunt identificate printr-un numar de ordine al rundeii si vor fi transmise in pe monitoarele aflate in punctele de lucru, fara interventia **CASA PARIURILOR**. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de **CASA PARIURILOR**. In acest sens, **CASA PARIURILOR** nu poate influenta in niciun fel alegerea cursei, rezultatul cursei sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.
- 16.2.5. Programul de gestionare a activitatii de pariere, care contine inregistrările curselor difuzate, este pus la dispozitia **CASA PARIURILOR** de catre Furnizori autorizati metrologic in Uniunea Europeana.
- 16.2.6. Inregistrările curselor de caini nu constau in evenimente personalizate (avand inscise data si locul evenimentului, locatia, denumirea cursei, etc.), fiind identificate doar printr-un numar de ordine al rundeii si contin efectiv desfasurarea evenimentului dintre momentul startului cursei si finalul acesteia.
- 16.2.7. 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 **CASA PARIURILOR** alege in mod aleator (dupa numar) o cursa pe care o va transmite in pe monitoarele aflate in Agentii.
- 16.2.8. La fiecare 5 (cinci) minute, persoanele aflate in Agentie sunt informate despre cotele de pariere, iar in minutele preliminare fiecarei curse, se afiseaza, pe monitoarele aflate in punctele de lucru setul cotelor de pariere pentru cursa respectiva.
- 16.2.9. In minutele preliminare cursei se accepta si se efectueaza pariurile pentru runda respectiva.
- 16.2.10. Dupa fiecare cursa jucatorii sunt informati despre rezultatele rundeii.
- 16.2.11. Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul poate fi schimbat sau stornat pana la momentul inceperii cursei, cu maximum 10 secunde inainte de start.
- 16.2.12. Achitarea Castigurilor se realizeaza numai in punctul de lucru in care a fost facut pariul dupa terminarea cursei. **CASA PARIURILOR** va achita castigul pe curse de caini in termen de 15 (cincisprezece) zile de la momentul terminarii rundeii.
- 16.2.13. Cursele de caini se desfasoara cu un numar de 6 (sase) caini. La fiecare cursa de caini participa sase caini, avand inscise numerele de concurs de la 1 la 6.
- 16.2.14. Tipurile de pariere sunt urmatoarele:
- PARIUL PE CASTIGATOR** – pariul pe victoria unuia dintre cainii participanti la cursa;
  - PRIMII DOI ORDINE EXACTA** - pariul pe doi caini, care, potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se claseaza pe primul, respectiv al doilea loc;
  - PARIUL COMBINAT** – pariul efectuat in sistem de combinatii ordine exacta;
  - LOCUL 1-2** - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se claseaza pe unul din primele doua locuri;
  - PRIMII DOI ORICE ORDINE** – pariul pe 2 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele doua locuri, indiferent de ordinea clasarii;
  - LOCUL 1-2-3** - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se claseaza pe unul din primele trei locuri;
  - PARIUL PAR/IMPAT** – pariul pe numerele pare/impare de concurs ale cainilor care castiga cursa;
- Pariul par este acel tip de pariuri ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs pare: 2, 4, 6;*



SPONSOR







Versiunea 1 Regulament de joc

- Pariul impar* este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numare de concurs impare: 1, 3, 5;
- h) **PARIUL MIC/MARE** – pariul pe numerele mici/mari de concurs ale cainilor care castiga cursa;  
*Pariul mic* este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numare de concurs mici: 1, 2, 3;  
*Pariul mare* este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numare de concurs mari: 4, 5, 6;
- 16.2.15. In ultimele 10 secunde preliminarare inceperii rundeii nu se mai pot efectua pariuri. Pe bilete se pot juca mai multe pariuri, combinatii.
- 16.2.16. Miza minima acceptata a unui bilet, simplu sau combinat, la o cursa de caini este de 1,90 lei (2 lei, cu taxe). Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita în asa fel încât câștigul din cursul indicat sa nu poata depasi câștigul maxim de 300.000 LEI, atat pentru un Bilet simplu, cat si pentru un Bilet combinat. Miza maxima jucata, admisa pe un bilet este de 952,38 lei (1.000 lei cu taxe).
- 16.2.17. Daca produsul dintre cota si miza pariata depaseste, prin aceste reguli, valoarea maxima a posibilelor castiguri, **CASA PARIURILOR** va limita plata castigului la sumamaxima de 300.000 lei stabilita in acest regulament.
- 16.2.18. Castigul minim poate fi mai mic decat valoarea insumata a taxei administrative si a mizei puse in joc, in situatiile in care au fost jucate anumite pariuri combinate.

## CAPITOLUL XVIII

### **Pariuri virtuale pe numere**

#### **17.1. Win&Go Premium**

Win&Go Premium este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea **CASA PARIURILOR**, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent. Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici **CASA PARIURILOR**, nici o terta parte nu pot interveni in vreun fel.

Extragerile sunt redade live, putand fi vizualizate pe monitoarele TV instalate special pentru acest scop/ecranul de sus al Terminalelor de pariare.

#### **17.2. DESCRIEREA JOCULUI**

Win&Go Premium este organizat in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aprox. 5 minute. In fiecare runda a jocului sunt afisate 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 **CASA PARIURILOR**, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa **CASA PARIURILOR** sau a angajatilor sai.

#### **17.3. PARIUL SIMPLU**

Afisarea numerelor este facuta de catre sistemul video de pariare 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 rundeii, 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:



**SPONSOR**





Versiunea 1 Regulament de joc

- 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;



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 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 - Jucătorul are posibilitatea de a paria pe 6 numere alese aleatoriu de catre sistemul de pariere cu optiunea de pariere rapida.

-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.

#### 17.4. PARIUL SISTEM

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 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.

#### 17.5. ALTE TIPURI DE PARIERE

Jucatorul are la dispozitie si urmatoarele tipuri de pariere:

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

Cotele sunt de 7.20 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 rundei va fi un numar par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cat și 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 castigator atunci cand cel puțin 3 dintre cele 5 bile afisate au calitatea indicata de pariu (par/impar).



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

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

4. Pariul pe un număr în primele 5 bile – Jucătorul poate paria că numărul ales de el va fi afișat în primele 5 bile extrase. Cota pentru acest tip de pariu este 8.00.

5. Primul număr afișat mai mare (Peste) sau mai mic de 24.5 (Sub) - Jucătorul poate paria că primul număr afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5.

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

6. Suma numerelor (sub /peste 122.5) – Jucătorul are posibilitatea de a paria că suma primelor 5 bile extrase să fie mai mică sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cât și pentru peste.

#### 17.6. TRIFOI CASTIGATOR

În tabelul numerelor sunt afișate, de asemenea, 2 simboluri “trifoi”, care determină un posibil câștig suplimentar, astfel:

-În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar unul dintre cele 6 numere se află în unul dintre cele două campuri marcate cu simbolul “trifoi”, câștigul este înmulțit cu 2.

-În cazul în care toate cele 6 numere pariate se regăsesc între cele 35 de numere afișate, iar două dintre cele 6 numere jucate se află în cele două campuri marcate cu simbolul trifoi, câștigul este înmulțit cu 3. Simbolurile trifoi nu se regăsesc întotdeauna în același câmp și nu pot fi prezise în avans.

#### 17.7. PARIURI PE RUNDE CONSECUTIVE

Jucătorul poate utiliza același pariu pentru 2 până la 10 runde de afișare consecutive.

#### 17.8. MULTITICKET

Jucătorul are posibilitatea de a juca pe un singur bilet mai multe grupe de pariuri. Pe un bilet Multiticket pot fi jucate, atât grupe de 6 numere, caz în care se vor aplica cotele corespunzătoare pariului simplu, grupe de 7 – 10 numere pentru care se aplică cotele și miza minimă corespunzătoare pariului sistem, cât și alte pariuri (culoare, par/impar, mai mic/ mai mare, etc.). Cotele se aplică fiecărei grupe de numere jucate în parte. Miza minimă reprezintă suma mizelor minime pentru fiecare tip de pariu inclus pe multiticket.

#### 17.9. JACKPOT WIN & GO Premium

Jackpot Win & Go Premium se aplică doar la pariurile de tip simplu sau sistem efectuate pe minim 6 numere. Jackpot-ul nu este eligibil pentru tipul de pariuri speciale: Culoarea primei bile, Primul număr par/impar, Pariul pe un număr în primele 5, Par/impar în primele 5 bile, Primul număr afișat este mai mare (Peste) sau mai mic de 24,5 (Sub) și Suma numerelor (sub/peste 122,5).

Jackpot Win&Go Premium – este un câștig suplimentar, acordat în mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea în joc a unui procent din totalul încasărilor realizate de **CASA PARIURILOR** în agențiile sale de pariuri în care acest joc este disponibil.

La terminarea extragerii, numărul Jackpot-ului Win&Go este afișat pe ecranul de sus. Jackpot-ul este câștigat dacă numărul afișat pe ecran corespunde cu cel de pe biletul printat, din dreptul Jackpot-ului Win&Go.

#### 17.10. ALTE PREVEDERI

Pariul este efectuat în momentul efectuării biletului. Acceptarea pariurilor se oprește la începerea rundei.

**CASA PARIURILOR** poate, la libera sa alegere să nu mai primească pariuri pentru runda înainte de începerea acesteia, în cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicații.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

**CASA PARIURILOR** 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.

Pentru orice circumstante eventuale care nu intra sub incidenta prezentului articol, se aplica celelalte dispozitii ale Regulamentului de Joc si / sau Ghidului de pariere al **CASA PARIURILOR** de Joc.

Ca si rezultate finale se vor lua in considerare, numai rezultatele stocate pe suportul electronic al **CASA PARIURILOR**.

#### 17.11. LUCKY SIX

Pariul Lucky Six este un pariu in cota fixa, bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea **CASA PARIURILOR**. Evenimente sunt generate aleatoriu de un sistem complet independent si separat de sistemul de pariere utilizat de **CASA PARIURILOR**.

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

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 **CASA PARIURILOR**, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa **CASA PARIURILOR**.

#### 17.12. Pariul simplu

Afisarea numerelor se realizeaza prin intermediul sistemului 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 castigului 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 cota maximă x suma pariata. De asemenea, daca cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc la a 35-a bila afisata, castigul este de 1,00 x suma pariata;

In alegerea numerelor pariate, jucatorul poate alege numere aleatorii, respectiv alegerea a 6 numere generate aleatoriu de catre sistemul de pariere.

Alte tipuri de pariuri de tip simplu:

Culoarea bilelor – exista ca si alternativa de pariere, parierea 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 runde de pariere.

#### 17.13. Pariul sistem:

Ofera posibilitatea jucatorului 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 biletele de tip sistem, castigul minim 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.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

*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.

*Primul numar (par/impar)* - Jucatorul are posibilitatea de a paria daca prima bila extrasa in cadrul runde va fi un numar par sau unul impar.

*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 castigator atunci cand cel puțin 3 dintre cele 5 bile afisate au calitatea indicata de pariu (par/impar). *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.

*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.

*Suma primelor 5 (cinci) numere (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. *Steluta castigoare* - In tabelul numerelor sunt afișate, inainte de startul runde, doua simboluri "Steluta", care determina un posibil castig suplimentar, dupa cum urmeaza:

- 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 "Steluta", 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 campului marcat cu Steluta, castigul este inmultit cu 3.

Simbolurile "Steluta" nu se regasesc intotdeauna in acelasi camp si nu pot fi anticipate.

*Pariuri pe runde consecutive* - jucatorul poate repeta acelasi pariu pentru doua pana la zece runde de afisare consecutive.

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

Miza minima acceptata pe un Bilet simplu este 1.90 lei (achitat = miza + taxe = 2,00 lei), iar in cazul Biletelor tip sistem, miza minima pe combinatie este 0.10 lei, iar miza minima totala pe bilet este 1.90 lei (achitat - 2 lei). Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita în asa fel încât câștigul din cursul indicat sa nu poata depasi câștigul maxim de 300.000 LEI, atat pentru un Bilet simplu, cat si pentru un Bilet combinat. Miza maxima jucata, admisa pe o rundă este de 952,38 lei (1.000 lei cu taxe - 47,62 lei). Pe un bilet se pot juca maximum 10 runde consecutive, ceea ce poate duce la miză maximă a biletului de 10.000 lei (952,38 lei X 10 + taxe - 476,19 lei).

Daca produsul dintre cota si suma pariata depaseste valoarea castigului maxim mentionat mai sus, **CASA PARIURILOR** va limita plata castigului la valoarea sumei maxime menționată mai sus, respectiv de 300.000 lei.

Castigul minim poate fi mai mic decat valoarea insumata a taxei administrative si a mizei puse in joc, in situatiile in care au fost jucate anumite pariuri de tip sistem.

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;



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 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;



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

- 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;

Dreptul pariorului la ridicarea premiului expiră după 15 zile calendaristice de la data terminării tragerii.

**17.14.** Programul software utilizat de **CASA PARIURILOR** poate acorda, in mod aleatoriu, pe biletele la cursele de caini si (sau) la și (sau) Lucky Six premii suplimentare, astfel: „Jackpot Local” – la nivel de agentie si „Jackpot Global” – la nivel national. Premiul Jackpot Global si premiul Jackpot Local se poate acorda la biletele efectuate la cursele de caini si (sau) la cele efectuate la Turbo 6 și (sau) Lucky Six. Premiul Jackpot Global poate fi divizat, conform criteriilor **CASA PARIURILOR**, in doua sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate in mod aleatoriu jucatorilor, in baza selectiei realizate de programul software. Fiind acordate in mod aleatoriu, premiile nu au o valoare minima sau maxima prestabilita de catre **CASA PARIURILOR**. **CASA PARIURILOR** isi rezerva dreptul de a elimina acordarea premiilor „Jackpot Global” si „Jackpot Local” în orice moment, cu condiția anunțării in prealabil a jucatorilor, respectiv cu 48 de ore înainte de eliminare si cu informarea si aprobarea in prealabil a Comitetului de Supraveghere al Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

## CAPITOLUL XIV Pariuri virtuale fotbal

### **18.1. Reguli generale**

Liga virtuala de fotbal este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea **CASA PARIURILOR**, 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 **CASA PARIURILOR** nici o terta persoana nu pot interveni in niciun fel.

Competitiile sunt generate in mod constant iar pariurile pot fi plasate chiar si pe parcursul unui sezon. Meciurile de fotbal virtual pot fi vizualizate pe monitoarele din punctele de lucru **CASA PARIURILOR** in care se accepta aceste pariuri. Castigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.

### **18.2. Descrierea Jocului:**

- (1) Competitiile oferite au urmatoarea structura:
- 16 echipe;



SPONSOR







Versiunea 1 Regulament de joc

- meciurile se joaca atat acasa cat si in deplasare;
  - 30 de etape;
  - se desfasoara 8 meciuri concomitent per etapa;
  - 240 de meciuri pe sezon.
- (2) Competitiile sunt organizate dupa cum urmeaza:
- pre-sezon: aproximativ 1 minut;
  - ciclul rundei: 30 de etape a cate aproximativ 6 minute si 20 de secunde fiecare;
  - post sezon: aproximativ 1 minut;
  - in total, aproximativ 192 de minute per sezon.
- (3) Ciclul rundei este structurat astfel:
- secventa de pariare: aproximativ 3 minute;
  - afisarea fazelor principale: aproximativ 2 minute si 20 de secunde;
  - afisarea rezultatelor: aproximativ 20 de secunde.

**18.3. Tipuri de pariere:**

Parierea este permisa cu pana la 10 secunde inainte de start. Nu vor fi oferite pariuri in timpul desfasurarii niciunui meci. Odata ce un eveniment a fost finalizat, optiunea aferenta de pariare va fi eliminata.

Tipurile de pariare pentru etape viitoare raman deschise.

CASA PARIURILOR ofera urmatoarele tipuri de pariare:

Optiuni de pariare	Descriere
<b>Pariuri pe meci</b>	
Rezultat final / 1X2	Scorul dupa 90 de minute - timpul regulamentar al meciului (1 - echipa gazda castiga, X - egal, 2 - echipa oaspete castiga)
Prima repriza / 1X2	Scorul la pauza (1 - echipa gazda conduce la pauza, X - egal la pauza, 2 - echipa oaspete conduce la pauza)
Total goluri	Numarul de goluri inscrise in meci: Sub / Peste 1.5, 2.5, 3.5 (S / P)
Handicap	Punctele de handicap sunt adaugate la scorul final al meciului, iar echipa castigatoare este cea careia i s-a aplicat acest avantaj (1 - echipa gazda castiga, X - egal, 2 - echipa oaspete castiga): Handicap 1: 0; 0; 1; 0; 2; 2: 0
Primul gol marcat	Primul gol al meciului (1 - echipa gazda marcheaza prima, X - nicio echipa nu marcheaza, 2 - echipa oaspete marcheaza prima)
Scor corect	Scorul exact dupa 90 de minute (0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 0:1, 0:2, 0:3, 3:0, 2:0, 1:0, 1:2, 1:3, 2:1, 3:1, 2:3, 3:2, altele)
Handicap asiatic	Handicapul asiatic se aplica echipei favorite si reduce numarul posibil de rezultate de la trei (in parierea traditionala 1X2) la doua prin eliminarea rezultatului de egalitate. Handicapul, care este fie un numar intreg, fie o jumătate sau o combinatie între cele doua, are ca scop echilibrarea rezultatului. In cazul in care un numar intreg este folosit pentru handicap, scorul final ajustat pentru handicap ar putea rezulta intr-o remiza, caz in care toti jucatorii isi vor primi miza inapoi, deoarece nu exista nici un castigator. Handicapurile pe sfert



SPONSOR



Versiunea 1 Regulament de joc

	(¼) impart pariul in doua cele mai apropiate intervale (½) in care pariorul poate castiga si remiza (castiga ½ din pariu) sau poate pierde si remiza (pierde ½ din pariu). Miza este impartita automat si plasata in 2 pariuri separate. Optiunile de pariere pe handicap sunt incadrate intre -2 si 2. Cele mai echilibrate 3 variante sunt oferite spre pariere. Pentru mai multe detalii, consultati tabelul "Handicap Asiatic" de mai jos.
Prima repriza / Rezultat final	Combinatia dintre Prima repriza si Rezultat final, in care plasati un pariu combinat pe ambele rezultate (XX; 1X; 11; X1; 2X; 22; X2)
Sansa dubla	Scorul dupa 90 de minute - timpul regulamentar al meciului. Sansa dubla acopera doua din cele trei rezultate posibile (1X; X2; 12)
Sansa dubla la pauza	Scorul dupa prima repriza. Sansa dubla acopera doua din cele trei rezultate posibile (1X; X2; 12)
Ambele echipe sa inscrie	Scorul dupa 90 de minute - timpul regulamentar al meciului (Da - ambele echipe vor inscrie cel putin un gol; Nu - cel putin una dintre echipe nu va inscrie vreun gol)
Echipe sa inscrie (gazda / oaspete)	Scor dupa 90 de minute - timpul regulamentar de joc (1 - echipa gazda inscrie cel putin 1 gol; 2 - echipa oaspete inscrie cel putin 1 gol)
Repriza cu mai multe goluri	Scorul dupa 90 de minute - timpul regulamentar al meciului. Repriza in care se inscriu cele mai multe goluri (prima repriza, egal, a doua repriza)
Total goluri - echipa	Scorul dupa 90 de minute - timpul regulamentar al meciului. Numar de goluri marcate de echipa gazda / oaspete - Sub/Peste: 0.5, 1.5, 2.5 (S / P)
Total goluri - echipa gazda	Numar exact de goluri marcate de echipa gazda (0/1/2/3/4 +)
Total goluri - echipa oaspete	Numar exact de goluri marcate de echipa oaspete (0/1/2/3/4 +)
Total goluri	Numar exact de goluri marcate in meci (0/1/2/3/4/5/6 +)
Par / Impar total goluri	Scorul dupa 90 de minute - timpul regulamentar al meciului (par/impar numar total de goluri). Rezultatele meciurilor care se termina 0:0 vor fi considerate pare.
Victorie fara egal	Scorul dupa 90 de minute - timpul regulamentar al meciului (mizele sunt returnate in cazul in care meciul se termina la egalitate; 1 - echipa gazda castiga, 2 - echipa oaspete castiga)
Total goluri prima repriza	Sub / Peste 0.5, 1.5, 2.5 (S / P)
Handicap Asiatic prima repriza	Dezactivate in mod implicit / sunt incadrate intre -2 si 2. Cele mai echilibrate 3 variante sunt oferite spre pariere.
Total goluri asiatice	Dezactivate in mod implicit / sunt incadrate intre 0.5 si 5.5. Cele mai echilibrate 3 variante sunt oferite spre pariere.
Total goluri asiatice in prima repriza	Dezactivate in mod implicit / sunt incadrate intre 0.5 si 2.5. Cele mai echilibrate 3 variante sunt oferite spre pariere.



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

Combo 1X2 si Total goluri	Combinatia intre 1X2 si Total goluri (1 S / 1 P / X S / X P / 2 S / 2 P)
---------------------------	--

Handicap	Rezultat	Rezultat pariu	Handicap	Rezultat	Rezultat pariu
0	Castigator	Castigator	0	Castigator	Castigator
	Egalitate	Restituire miza		Egalitate	Restituire miza
	Pierzator	Pierzator		Pierzator	Pierzator
- 0.25	Castigator	Castigator	+ 0.25	Castigator	Castigator
	Egalitate	1/2 Pierzator		Egalitate	1/2 Castigator
	Pierzator	Pierzator		Pierzator	Pierzator
- 0.50	Castigator	Castigator	+ 0.50	Castigator	Castigator
	Egalitate	Pierzator		Egalitate	Castigator
	Pierzator	Pierzator		Pierzator	Pierzator
- 0.75	Castigator la 2+	Castigator	+ 0.75	Castigator	Castigator
	Castigator la 1	1/2 Castigator		Egalitate	Castigator
	Egalitate	Pierzator		Pierzator la 1	1/2 Pierzator
	Pierzator	Pierzator		Pierzator la 2+	Pierzator
- 1.00	Castigator la 2+	Castigator	+ 1.00	Castigator	Castigator
	Castigator la 1	Restituire miza		Egalitate	Castigator
	Egalitate	Pierzator		Pierzator la 1	Restituire miza
	Pierzator	Pierzator		Pierzator la 2+	Pierzator
- 1.25	Castigator la 2+	Castigator	+ 1.25	Castigator	Castigator
	Castigator la 1	1/2 Pierzator		Egalitate	Castigator
	Egalitate	Pierzator		Pierzator la 1	1/2 Castigator
	Pierzator	Pierzator		Pierzator la 2+	Pierzator
- 1.50	Castigator la 2+	Castigator	+ 1.50	Castigator	Castigator
	Castigator la 1	Pierzator		Egalitate	Castigator
	Egalitate	Pierzator		Pierzator la 1	Castigator
	Pierzator	Pierzator		Pierzator la 2+	Pierzator
- 1.75	Castigator la 3+	Castigator	+ 1.75	Castigator	Castigator
	Castigator la 2	1/2 Castigator		Egalitate	Castigator
	Castigator la 1	Pierzator		Pierzator la 1	Castigator
	Egalitate	Pierzator		Pierzator la 2	1/2 Pierzator
	Pierzator	Pierzator		Pierzator la 3+	Pierzator
- 2.00	Castigator la 3+	Castigator	+ 2.00	Castigator	Castigator
	Castigator la 2	Restituire miza		Egalitate	Castigator



SPONSOR





Versiunea 1 Regulament de joc

	Castigator la 1	Pierzator		Pierzator la 1	Castigator
	Egalitate	Pierzator		Pierzator la 2	Restituire miza
	Pierzator	Pierzator		Pierzator la 3+	Pierzator

Optiuni de pariere	Descriere
Legate de etapa	
Total goluri - etapa	Numarul total de goluri marcate de toate echipele in cadrul unei etape (S / P)
Total goluri echipe gazda - etapa	Numarul total de goluri marcate de toate echipele gazda in cadrul unei etape (S / P)
Total goluri echipe oaspete - etapa	Numarul total de goluri marcate de toate echipele oaspete in cadrul unei etape (S / P)
Mai multe goluri – echipe gazda sau echipe oaspete	Care echipe inscriu mai multe goluri in cadrul unei etape - echipele gazda sau echipele oaspete (1 – echipele gazda, X - egal, 2 – echipele oaspete)
Numarul de victorii ale echipelor gazda	(S / P)
Numarul de remize	(S / P)
Numarul de victorii ale echipelor oaspete	(S / P)
Legate de competitie	
Castigatorul sezonului	Initial oferit pentru toate echipele jucatore, odata ce o echipa este eliminata, pariul pe aceasta va fi eliminata din oferta.
Top 5 clasament	Va termina echipa pe pozitia 1 ... 5? (Da / Nu)
Ultimele 3 clasate	Va termina echipa pe pozitia 14 ... 16? (Da / Nu)
Confruntare directa	Care echipa va termina pe o pozitie mai buna la finalul sezonului? 12 optiuni de pariere; limita: 20 de combinatii

#### 18.4. Specificatiile sistemului de pariere

- (1) In toate punctele de lucru **CASA PARIURILOR** ruleaza acelasi eveniment in acelasi timp.
- (2) Similarile de meciuri sunt create printr-o combinatie de inteligenta artificiala si generatoare de numere aleatoare independente. In acelasi timp, parametrii de performanta ai jucatorilor se bazeaza pe jucatorii profesionisti de fotbal (de exemplu, in ceea ce priveste numarul de goluri, starea de sanatate, statisticile meciurilor consecutive etc.).
- (3) Miza minima (pe bilet) este de 2 lei total iar miza maxima (pe bilet) este de 1,000 de lei total.
- (4) Castigul maxim potential (pe bilet) este de 300,000 de lei.
- (5) Valabilitatea unui bilet castigator este de 15 zile calendaristice.



SPONSOR



Hattrick Bet S.R.L.  
București, Sector 3, Splaiul Unirii nr.165, Cladirea TN offices 2, licență nr.  
RO3241L001361



---

Versiunea 1 Regulament de joc

Hattrick Bet S.R.L.,  
ADMINISTRATOR,

.....



SPONSOR

