

REGULAMENT DE JOC

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA

REGULI GENERALE:

Organizatorul este S.C. SMART BET S.R.L. persoana juridica romana înregistrata la Registrul Comerțului sub nr. J40/13153/2013, C.U.I. 32393110, cu sediul social în București, sector 3, Str. Vlad Judetul, nr. 55, Corp A, parter, camera 3 (denumita în continuare "Organizator").

S.C. SMART BET S.R.L. este înregistrata ca operator date personale prin notificarea nr. 32015 și 32014 din 24.06.2014.

Acest regulament intră în vigoare începând cu data obținerii avizului Comisiei de Autorizare și va guverna toate pariurile acceptate de către Organizator.

Regulamentul de joc este pus la dispozitia participantilor la joc (în agentii, pe site-ul Organizatorului etc.) și va putea fi consultat de către fiecare Participant la joc înainte de efectuarea pariului. Accesul minorilor (nu au implinit 18 ani) nu este permis în agentii Organizatorului. Participantii la joc trebuie să citească și să înțeleagă regulile de mai jos. Prin deținerea unui bilet de pariere emis de către Organizator se prezuma în mod absolut cunoașterea și acceptarea de către participantul la joc a regulilor prevazute în prezentul Regulament.

Articolul 1

TERMENI ȘI CONDIȚII PENTRU EFECTUAREA PARIURILOR:

Aceste Reguli reprezintă în mod exclusiv temeiul legal pentru încheierea unui contract privind participarea la joc („Contract de Joc”).

(1) Pariul este jocul în care Participantul la joc indică rezultatele evenimentelor propuse de Organizator (denumite în continuare „Evenimente”), acesta hotărând în mod independent numărul și tipul evenimentelor pe care pariază și suma de care depinde valoarea eventualului câștig (denumită în continuare „Miză”).

(2) Contractul va fi încheiat între Organizator și Participantul la joc pe baza acceptării de către acesta din urmă de bună voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea plății Biletului de pariere (denumit în continuare „Bilet”). Prin înregistrarea Biletului de pariere, Participantul la joc este de acord ca Organizatorul să dezvăluie informații privind biletul câștigător, cuantumul câștigului precum și informații privind identitatea acestuia, în scopuri promotionale.

(3) Participantul la joc este persoana fizică majoră (care a implinit 18 ani) care nu cunoaște rezultatele evenimentelor pe care pariază și care nu are mijloacele de a le influența în niciun fel, care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit prin deținerea biletului. Înainte de tipărirea biletului, toate informațiile despre bilet vor fi înregistrate de către Organizator în baza de date.

(4) Aceste Reguli („Reguli Generale”) vor fi obligatorii pentru toate părțile care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu.

(5) Toate pariurile primite de către Organizator vor fi valabile doar dacă Regulile Jocului au fost respectate.

(6) După acceptarea unui pariu, Participantul la joc nu va avea dreptul să opereze modificări asupra biletului. În acest sens, Participantul la joc este obligat, în interes propriu, să-și verifice datele de pe bilet, iar în cazul în care constată existența unor date eronate, poate solicita remedierea (anularea/stornarea) acestora în cel mult 10 minute de la emiterea biletului. **Atentie! Nu se storneaza :**

- la pariuri sportive în situația în care cel puțin un eveniment de pe bilet a început deja.
- la pariuri pe numere în situația în care s-a depășit ora extragerii afisata în oferta.
- biletele efectuate la pariuri live (livebetting)
- biletele efectuate la Syncro Six (Smart 6)
- biletele efectuate la Syncro Dogs Racing (curse de caini)
- biletele efectuate la Syncro Keno (Smart Keno)
- biletele efectuate la Syncro Roulette (ruleta)

Articolul 2

MECANISMUL DE PARIERE

(1) Organizatorul va primi pariuri pentru următoarele evenimente: fotbal, baschet, handbal, hochei, tenis, formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, baseball, rugby, volei, polo, fotbal american, fotbal australian, fotbal pe plajă, fotbal în sală, snooker, darts, sporturi de iarnă, natație, gimnastică, curse de automobile, de motociclete etc.

(2) Organizatorul poate oferi și alte evenimente care nu sunt enumerate mai sus și care vor fi guvernate, de asemenea, de Regulile Generale.

(3) Fiecare Eveniment din OFERTA de pariere va avea un anumit coeficient (denumit în continuare „Cotă”) determinat de către Organizator. COTA fiecărui eveniment va fi determinată de către Organizator la discreția sa, luând în considerare informațiile de ultimă oră cu privire la acesta.

(4) Cotele pot fluctua înainte de acceptarea unui pariu.

(5) Numarul de evenimente maxim acceptat pe un bilet este de 30. Organizatorul, cu aprobarea Comitetului de supraveghere ONJN, poate modifica numarul de evenimente maxim acceptat pe un bilet.

(6) După ce Participantul la joc se hotărăște asupra evenimentelor pe care dorește să le parieze, el se prezintă în agentie la casierie cu aceste evenimente notate (nr. evenimentelor și pronosticurile pe care dorește să le joace) pentru ca acestea să fie introduse de către casier în program (soft de pariere) în vederea realizării efective a biletului de joc. După includerea evenimentelor în program, casierul împreună cu Participantul la joc verifică exactitatea informațiilor introduse și specificate de către acesta. Din momentul înregistrării biletului în sistem, acesta conține toate datele despre locație (agenție), momentul în care a fost efectuat (data/ora), toate informațiile despre evenimente (numerație, pronostic), cota, miza, eventualele comisioane de administrare (taxe) precum și câștigul eventual.

(7) În urma achitării biletului, Participantul la joc primește biletul de joc (ce conține toate informațiile de mai sus), a cărui copie magnetică se regăsește în memoria sistemului informatic.

Articolul 3

SISTEMUL DE PLATĂ A CÂȘTIGURILOR

(1) În conformitate cu Art. 110. din Legea 227/2015 privind Codul Fiscal :

- Veniturile din jocuri de noroc se impun prin reținere la sursă. Impozitul datorat se determină la fiecare plată, prin aplicarea următorului barem de impunere asupra fiecărui venit brut primit de un participant de joc, de la un organizator sau plătitor de venituri din jocuri de noroc:

Tranșe de venit brut - lei -	Impozit - lei -
până la 66.750, inclusiv	1%
peste 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

- Obligația calculării, reținerii și plății impozitului revine organizatorilor/plătitorilor de venituri.
- Impozitul calculat și reținut în momentul plății este impozit final.
- Impozitul pe venit astfel calculat și reținut se plătește la bugetul de stat până la data de 25 inclusiv a lunii următoare celei în care a fost reținut.

- Reținere la sursa numită și reținere prin stopaj la sursa- metodă de colectare a impozitelor și contribuțiilor sociale obligatorii prin care plătitorii de venituri au obligația, potrivit legii, de a le calcula, reține, declara și plăti;

Conform articolului 132. din Legea 227/2015 privind Codul Fiscal, plătitorii de venituri, cu regim de reținere la sursa a impozitelor, au obligația să depună o declarație privind calcularea și reținerea impozitului pentru fiecare beneficiar de venit la organul fiscal competent, până în ultima zi a lunii februarie inclusiv a anului curent pentru anul expirat.

La ridicarea câștigurilor este necesară prezentarea unui act de identitate, în vederea organizării unei evidențe care să permită determinarea câștigurilor totale și a impozitelor reținute ale Participantului la joc și respectarea normelor legale actuale.

(2) Informațiile personale de identificare ale câștigătorilor vor fi colectate și prelucrate de S.C. SMART BET S.R.L., în conformitate cu prevederile Legii nr. 677/ 2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date. Deținerea unui Bilet de pariare emis de către S.C. SMART BET S.R.L. implică acordul Participantului la joc de a fi inclus în baza de date a societății, scopul constituirii acesteia fiind aplicarea prevederilor Codului Fiscal actual.

(3) La plata câștigului se ia în considerare rezultatul care este înscris în evidența Organizatorului.

(4) Suma câștigătoare a unui bilet simplu va fi calculată prin înmulțirea cotei aplicabile la momentul acceptării pariului cu suma plătită ca miză.

(5) Participantii la joc, posesori de bilete câștigătoare, se vor prezenta cu acestea la casieria punctului de lucru unde a fost înregistrat (la solicitarea Participantului la joc și cu acordul Organizatorului se poate efectua plata câștigului și la sediul central al societății) și își pot ridica câștigurile în intervalul cuprins între validarea ultimului rezultat de pe bilet de către Organizator și 3 zile lucratoare de la terminarea tuturor evenimentelor. Dreptul Participantului la joc de a solicita achitarea câștigurilor se prescrie în termen de 30 zile de la data anunțării rezultatelor oficiale. În cazul câștigurilor mai mari de 30.000,00 lei, câștigătorului îi revine obligația de a se prezenta la casieria din București, sector 3, strada Vlad Judetel, nr. 55, corp A, parter, camera 3

(6) În cazul zilelor libere și a sărbătorilor legale plățile se fac în limita disponibilităților din fiecare punct de lucru, câștigurile neachitate urmând a se efectua în prima zi în care băncile pot onora ordinele de plată.

(7) În cazul în care pentru anumite evenimente, Organizatorul nu dispune de un rezultat oficial până în ziua următoare la ora 09:00, din cauza diferențelor de fus orar, omologarea rezultatelor se efectuează în maxim 36 de ore.

(8) Organizatorul va plăti câștigurile doar dacă Participantul la joc va prezenta la casierie biletul jucat. În cazul pierderii, distrugerii sau dacă din cauza Participantului la joc biletul devine ilizibil, Organizatorul își declină orice obligație de a plăti acest bilet indiferent de valoarea acestuia.

(9) Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor prezentului Regulament nu conferă Participantilor la joc care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în Regulament (ex: dreptul la restituirea mizei întrucât Participantul la joc pretinde că, din eroare, a crezut că pariul are un alt obiect; dreptul la câștig întrucât în opinia Participantului la joc, dar contrar Regulamentului, un pariu este câștigător

etc.). De asemenea, Organizatorul nu răspunde pentru confuziile și neînțelegerile cauzate de necunoașterea de către Participanții la joc a regulilor oficiale specifice unui eveniment pe care aceștia au pariat.

(10) Organizatorul va accepta pariuri doar până la ora de începere a evenimentului. Orice pariu primit după ce s-a dat startul evenimentului pentru care se pariază, indiferent de motiv, va fi nul și suma pariata va fi rambursată în cazul în care biletul conține numai evenimentul în cauză. În cazul în care biletul conține și alte evenimente valide pariul acceptat pe evenimentul în cauză va fi calculat cu cota 1.00 și se va recalcula valoarea câștigului.

(11) Reclamațiile la plata în numerar sunt posibile numai la ghișee în momentul preluării câștigului.

(12) Falsificarea biletelor atrage după sine anularea câștigului și pedeapsa corespunzătoare conform legilor în vigoare.

(13) Plata biletelor câștigătoare se efectuează pe teritoriul României în cadrul agențiilor unde biletul a fost emis. Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute va fi de minim 60% conform dispozițiilor legale, calculat pentru perioada de valabilitate a autorizației. Dacă câștigurile plătite Participanților la joc sunt mai mici decât 60% din totalul încasărilor brute, Organizatorul este obligat de a acorda diferența sub forma unor premii în cadrul unor campanii promotionale, prin tragerea la sorti a biletelor necâștigătoare. Regularizarile prin campanii promotionale se vor organiza la sfârșitul fiecărui an, organizarea acestora va fi anunțată Participanților la joc prin postarea unei note informative în punctele de pariere ale Organizatorului.

Articolul 4

TERITORIUL PARIURILOR

Pariurile vor fi primite pe teritoriul României, la punctele de lucru ale Organizatorului legal înregistrate.

Articolul 5

SUME

(1) Suma maximă, generată de un bilet sau mai multe bilete identice sau similare, câștigată de un Participant la joc sau grupuri de Participanți la joc este stabilită în așa fel încât să nu poată depăși câștigul maxim de 50.000 lei, chiar dacă emiterea acestor bilete s-a efectuat în zile și/sau agenții diferite.

(2) Organizatorul poate percepe pentru fiecare pariu acceptat, între 0 și 5 % din miza, comisioane de administrare (taxe).

(3) Suma minimă pentru un bilet simplu este de 1 leu cu toate eventualele taxe incluse.

(4) Suma minimă pentru un bilet combinat este de 1 leu cu toate eventualele taxe incluse. Miza minimă pe fiecare combinație nu este stabilită, această miză pe fiecare combinație se calculează împărțind miza totală plătită de către Participantul la joc la numărul de combinații.

(5) În cazul în care câștigul eventual matematic calculat al unui bilet depășește câștigul maxim admis, biletul va fi tipărit cu câștigul maxim admis de 50.000 lei.

(6) Dacă Organizatorul dovedește că s-au produs greșeli sau falsuri pe lista de pariuri sau la plăți din cauze exterioare firmei, va acorda cota 1.00 (pariu nul), evenimentelor în cauză.

Articolul 6

DESCRIEREA BILETULUI

(1) Biletul care atestă efectuarea pariului va conține datele de identificare a Organizatorului, codul punctului de lucru, seria biletului, după caz și codul de bare al biletului, data și ora emiterii, miza, taxele de administrare, suma totală de plată, numărul și tipul de pariu al evenimentului, evenimentul propriu-zis, data și ora limită de pariere, cotele pentru fiecare eveniment, cota finală și câștigul eventual (câștigul eventual minim și maxim în cazul biletelor combinate și multisistem). Organizatorul își rezerva dreptul de a înscrie pe bilete, un cod propriu pentru evidența internă sau alte mențiuni, inclusiv publicitate.

(2) Toate pariurile acceptate vor fi înregistrate în baza de date a Organizatorului.

(3) Câștigul va fi calculat pe baza cotelor valide în momentul acceptării biletului și în funcție de datele existente în baza de date a Organizatorului. În cazul existenței unor bilete ale căror conținut diferă față de informațiile din baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera valide informațiile existente în baza de date (memoria sistemului informatic).

(4) Biletele vor fi imprimate conform Legilor în vigoare. Participantul la joc are obligația să prezinte, la ridicarea câștigului, biletul de pariere lizibil. Nu se vor achita câștigurile de pe biletele rupte, cu părți lipsă și nici ale biletelor ale căror serie nu mai este vizibilă. Din aceste motive, Participanții la joc au datoria de a feri biletele de pariere de surse de căldură și de umiditate excesivă. De asemenea se va evita contactul biletelor cu obiecte fierbinți din cauza tipăririi informațiilor de pe acestea pe hârtie termică, sensibilă la temperaturi mari. Organizatorul este absolvit de orice vină în cazul în care din diferite motive Participantul la joc prezintă pentru primirea câștigului un bilet deteriorat și este îndreptățit să refuze plata acestuia.

Articolul 7**SISTEMUL DE VERIFICARE SI OMOLOGARE**

(1) După terminarea tuturor evenimentelor pariate de către Participantul la joc, Organizatorul se obligă să transmită în termen de 24 de ore rezultatele oficiale ale evenimentelor disputate către toate punctele de lucru și de asemenea se obligă să le pună la dispoziția Participantilor la joc la cererea acestora. Când aceste rezultate nu sunt disponibile, vor fi folosite rezultatele majorității mijloacelor de informare independente sau rezultatele confirmate în cadrul industriei pariurilor sportive.

(2) Datele prezentate în oferta de pariere (vezi art.8, paragraful (1)) vor avea doar rol informativ. În cazul unei erori sau a unei modificări în oferta de pariere privind ora limită de pariere sau ora de începere a evenimentului/evenimentelor, pariurile vor rămâne valide pentru acelea efectuate până la ora reală de începere a evenimentului/evenimentelor în cauză.

(3) După prelucrarea rezultatelor, Organizatorul va pune la dispoziția Participantilor la joc la cererea acestora, rezultatele evenimentelor finalizate, în locurile de pariere (agenții). Rezultatele vor fi introduse după confirmarea din partea forurilor competente (UEFA, FIFA, IHF, ATP, WTA, FIA, FIBA, NBA etc). Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului regulamentar de joc (în afară de cazul în care Organizatorul hotărăște deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final – după reprize de prelungiri, lovituri de departajare, etc.). În cazul în care timpul regulamentar de joc al unui eveniment este diferit fata de valorile uzuale (ex.: fotbal 90 min.) prin decizia Organizatorilor respectivului eveniment (ex.: meci de fotbal amical sau de tineret cu timp regulamentar 80 min.), pariurile raman valabile.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrilor sau la "masa verde").

(4) În cazul omologării unor rezultate eronate, Organizatorul are dreptul la reomologarea rezultatelor, biletele platite până la momentul reomologării fiind valabile. Eventualele contestații sunt acceptate numai în baza biletului jucat. La sediul central se vor arhiva în format fizic toate rezultatele omologate/reomologate de către comisia de omologare a Organizatorului.

(5) Pariul nul este pariul care, din motive obiective, în conformitate cu prezentul Regulament de funcționare, primește ulterior efectuării sale Cota 1.00. Pariul nul este rambursabil integral la cererea Participantului la joc în cazul în care este singurul eveniment de pe bilet (excepție : Winner Rezultat Final si Winner Prima Repriza.(vezi art 18 alin. 20 si 21)). Pentru pariurile cu mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se la Cotă de 1.00 doar acea selecție declarată nulă.

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

Situații în care se aplică regula pariului nul:

1. Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00, în afară de părțile evenimentului încheiate înainte de întrerupere (prima repriză, primul sfert, prima perioadă, primul set, primul set-final, pauză sau final, marchează gol, nu marchează gol, total goluri, total puncte, total game-uri, prima repriză-final meci, scor corect, scor corect pe seturi ș.a.); În cazul pariurilor de genul „Cine continua competiția?”, „Cine câștigă cupa?”, „Total goluri etapa”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv. Dacă evenimentul nu se va rejuca și/sau trofeul (calificarea) este acordat/a la "masa verde", atunci evenimentul primește cota 1.00.
2. În cazul în care Organizatorul primește plata după începutul unui eveniment (eveniment a cărei schimbare de oră a aflat-o ulterior momentului în care s-a acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) și se calculează cota 1.00.
3. În cazul în care Organizatorul primește plata pe un eveniment care a fost întrerupt și se reia ulterior de la minutul și scorul la care a fost întrerupt (informație nespecificată în oferta de pariuri), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) și se calculează cota 1.00.
4. În cazul schimbării locului de disputare a evenimentului pe care Organizatorul nu a menționat-o sau nu a știut de ea, pariul va fi valabil numai în cazul în care evenimentul nu este în situația de fi jucat pe terenul oaspeților, iar în cazul acela pariul este anulat și se calculează cota 1.00.
5. În cazul definirii eronate a unui eveniment (ex.: Barcelona B nu este aceeași echipa ca Barcelona), pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și se calculează cota 1.00.
6. În cazul pariurilor care privesc calificarea ("cine merge mai departe", "cine se califică", etc.), dacă rezultatul este modificat de către o decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrilor sau la "masa verde"), pariurile se vor omologa cu cota 1.00.
7. În cazul greșelilor apărute la tipărirea ofertei sau la schimbările ulterioare, Organizatorul ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu (memoria sistemului informatic).

8. În caz de erori la tipărire, erori pe bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a considera pariurile ca fiind nule (se acorda cota 1.00) sau de a le valida la cotele normale existente pe piata, chiar dacă descoperirea erorilor apare după finalizarea evenimentului.
9. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat de 2 sau mai multe ori din cauza unor greșeli evidente (de exemplu, eveniment identic cu 2 numere diferite de ordine, etc.) prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celălalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1.00.
10. În cazul în care un eveniment din ofertă este acceptat pe bilet împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment (au același cod) sau evenimentele derivate între ele (ex: meci de bază 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 greșeli evidente prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va acorda evenimentelor în cauză cota 1.00.
11. În cazul tipurilor de pariuri Winner Rezultat Final și Winner Prima Repriza. (vezi art 18 alin. 20 și 21).
12. În cazul în care nu există sau nu sunt comunicate rezultate oficiale pentru unele pariuri speciale din cadrul unor anumite evenimente (exemplificarea nu este limitativă : ex.: lovitură de începere, număr cornere, primul aut etc), Organizatorul va acorda acestor pariuri cota 1.00.
13. Dacă există suspiciuni de fraudă asupra deznodământului unui eveniment/ competiție, organizatorul își rezervă dreptul de a acorda cota 1.00 tuturor cotelor evenimentelor în cauză.

Articolul 8

SISTEMUL DE ACCEPTARE A PARIURILOR

(1) Înainte de începutul fiecărei efectuări de pariuri, Organizatorul anunță public lista de pariuri. Lista de pariuri conține cel puțin următoarele date:

- data și ora până la care se poate efectua pariul;
- numărul și categoria evenimentului;
- informații despre categoria evenimentului;
- valoarea cotei pentru fiecare eveniment;

(2) Datele de pe lista de pariuri au caracter informativ. În cazul unor greșeli sau schimbări de pe lista de pariuri, Organizatorul va lua în considerare datele care sunt înregistrate în baza de date în momentul închiderii pariului.

(3) Efectuarea pariurilor este responsabilitatea exclusivă a casierilor, angajați cu contract de muncă de către Organizator. Totodată aceștia sunt responsabili pentru acceptarea de pariuri doar din partea persoanelor majore (peste 18 ani).

(4) Organizatorul decide momentul în care începe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar și încetarea efectuării de pariuri pe evenimentul respectiv. Aceste informații vor fi afișate pe panourile din agenții sau anunțate pe site-ul Organizatorului.

(5) Dacă Participantul la joc are neclarități cu privire la anumite evenimente din ofertă (denumiri asemănătoare, abrevieri, etc.) el este obligat să ceară informații despre evenimentele respective înainte să efectueze pariul. Reclamațiile ulterioare nu se mai iau în considerare.

(6) Organizatorul își rezervă dreptul de a limita miza și/sau câștigul acceptate pentru anumite evenimente, competiții, etc. sau de a nu accepta emiterea unui bilet sau pariuri identice pentru anumite evenimente, competiții fara a fi necesara motivarea acestei decizii.

(7) Organizatorul își rezervă dreptul de a limita numărul maxim sau minim de evenimente acceptat pe bilet.

(8) Organizatorul își rezervă dreptul de a impune restricții în ceea ce privește acceptarea pe același bilet de către Participantul la joc a unor evenimente din anumite competiții.

(9) Participantul la joc are responsabilitatea de a cunoaște durata unui eveniment și/sau modificările asupra programării evenimentelor.

Articolul 9

PUNEREA REGULAMENTULUI DE FUNCȚIONARE A JOCULUI LA DISPOZIȚIA PARTICIPANȚILOR LA JOC

(1) Aceste Reguli Generale vor fi puse la dispoziția Participanților la joc (în agenții, pe site-ul Organizatorului etc.) și vor putea fi consultate de către fiecare Participant la joc înainte de efectuarea pariului.

(2) Organizatorul trebuie să permită Participanților la joc și oricăror persoane interesate să ia cunoștință de aceste Reguli Generale.

Articolul 10

INTERDICȚII PRIVIND PARTICIPAREA LA JOC

Organizatorul nu accepta pariuri de la persoanele care:

- 1) sunt minori (sub 18 ani);

- 2) sunt angajații Organizatorului sau rude de gradul I sau II;
- 3) sunt colaboratori ai Organizatorului sau angajați / rude de gradul I sau II ai colaboratorilor Organizatorului.
- 4) sunt sub influența băuturilor alcoolice, a substanțelor narcotice;
- 5) nu respectă regulile de bază ale jocurilor de noroc și ale prezentului Regulament de funcționare;
- 6) încalcă în mod repetat dispoziții ale Regulamentului de funcționare;
- 7) nu detin asupra lor un act de identitate valabil;

Dacă se va opri acceptarea de pariuri din cauza unor împrejurări externe, imprevizibile, Participanții la joc nu sunt îndreptățiți la primirea de despăgubiri.

Articolul 11

SOLUȚIONAREA LITIGIILOR

Eventualele litigii vor fi soluționate pe cale amiabilă în termen de 30 de zile calendaristice de la primirea sesizării scrise de către Organizator. Dacă nu este posibilă soluționarea pe cale amiabilă, aceasta cade în competența instanțelor judecătorești de pe raza localității în care își are sediul Organizatorul.

Articolul 12

MODIFICARI

Organizatorul 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, posibilitățile și dezvoltarea ulterioară a Organizatorului, cu aprobarea Comitetului de supraveghere ONJN.

Articolul 13

PARIURI LIVE (Livebetting)

Reguli generale

(1) Organizatorul, în punctele de lucru unde este posibil tehnic, va putea organiza pariuri pe parcursul desfășurării evenimentului (pariuri live / livebetting).

(2) Pariuri pe parcursul desfășurării pot fi: câștigător eveniment, câștigător restul meciului (indiferent de rezultatul înregistrat la momentul plasării pariului, se pariază ca și cum atunci ar fi scorul de 0-0, fiind luate în considerare doar golurile înscrise după acceptarea pariului, în timpul regulamentar de joc), winner (în caz de egalitate se returnează miza), primul gol marcat, următorul gol marcat, câștigător la handicap (avantajul unei echipe), câștigător primei reprize, câștigătorul reprizei secundă, numărul de goluri (sub/peste "n" goluri), număr de cornere, primul cartonaș galben, va fi penalty, va fi cartonaș (în cazul în care se acordă un cartonaș unui jucător după ce arbitrul fluiera finalul meciului, acesta nu va fi luat în considerare), cine va avea următorul corner, cine merge mai departe, total offside-uri în meci, alte posibilități. Pentru tipurile de pariu "total evenimente în meci" se vor lua în considerare doar cele acordate/executate și validate de către arbitru (ex.: un corner repetat în urma deciziei arbitrului se va lua în considerare doar o singură dată). Totodată se pot accepta pariuri pe tipuri de pariuri similare din alte discipline sportive precum tenis, baschet, hochei, handbal, volei, snooker etc. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similară cu explicația pariurilor sportive (Art.19 Discipline Sportive).

(3) Pe un bilet se pot paria mai multe evenimente cu mențiunea că se poate paria un singur tip de pariu din același eveniment.

(4) Cotele din lista de pariuri, se schimbă în timpul desfășurării evenimentului, iar informațiile privind fiecare schimbare de cota se transmit automat pe monitoarele din agenții.

(5) În cazul în care evenimentul se întrerupe (incidente în timpul meciului, timp nefavorabil etc.), este abandonat sau amanat, pariurile primite sunt valabile încă 48 ore, iar în cazul în care evenimentul nu se reia, nu se rejoacă, pariul este nul (cota 1.00).

(6) În cazul în care un pariu este plasat la o cotă incorectă datorită unei întârzieri în acoperirea "Live" a unui Eveniment și în cazul în care o echipă sau jucător a dobândit un avantaj semnificativ, respectivul pariu va fi validat la cota 1.00. Pariurile acceptate de către Organizator după ce a fost determinat rezultatul respectivului tip de pariu, sunt considerate nule și vor fi validate la cota 1.00.

(7) În cazul unor erori de tipărire, erori pe Biletele de pariere sau erori evidente privind datele introduse în baza de date a Organizatorului, acesta își rezervă dreptul de a le considera nule sau de a le valida la Cotele și rezultatele corecte, chiar dacă descoperirea erorilor are loc după încheierea Evenimentului. Cererile de anulare a unor pariuri afectate în acest fel vor fi luate în considerare numai dacă sunt făcute anterior începerii respectivului Eveniment.

(8) Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul NU poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.

(9) Cotele care au fost valabile în momentul primirii pariului se pot modifica până în momentul tipării efective a biletului.

(10) Câștigurile se plătesc în agenția în care a fost făcut pariul după terminarea evenimentului sau a unei părți din eveniment (prima repriză, primul set, cine marchează primul gol, etc).

(11) Dreptul de a pretinde plata câștigului live poate fi exercitat în termen de 15 zile.

(12) Costul minim al unui bilet la pariurile live este de 1 leu, cel maxim fiind 500 lei.

(13) Castigul maxim al unui bilet la pariurile live este 30.000 lei.

Reguli speciale:**Fotbal :**

- Daca un pariu ramane deschis (se poate paria pe el) din cauze tehnice evidente, dupa ce deja s-au intamplat : gol, cartonas rosu, cartonas galben/rosu, penalty, organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca un pariu a fost deschis fara a se valida un cartonas rosu sau cu o validare gresita a unui cartonas rosu, organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca au existat pariuri deschise concomitent cu afisarea eronata a minutului evenimentului (mai mare de 5 minute), organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca a fost introdus si afisat un scor eronat, toate pariurile afectuate pe perioada respectiva vor fi anulate.
- Daca un pariu a fost deschis afisand incorect numele echipei/jucatorului/turneului, pariurile vor fi anulate.
- un cartonas galben este considerat 1 cartonas, iar un cartonas rosu sau cartonas galben urmat de rosu se considera 2 cartonase. Al 2-lea cartonas galben (duce la primirea cartonasului rosu) luat de acelasi jucator, nu este luat in considerare. Asadar, un acelasi jucator nu poate provoca mai mult de 3 cartonase.
- cartonasele acordate dupa terminarea meciului nu sunt luate in considerare
- cartonasele acordate jucatorilor deja inlocuiti, antrenorilor sau rezervelor neutilizate, nu sunt luate in considerare
- cornelele acordate dar neexecutate, nu vor fi luate in considerare.

Tenis :

- Daca un jucator se retrage in timpul sau inaintea unui meci, toate pariurile vor fi anulate.
- Daca un meci este amanat, intrerupt (ploaie, intuneric etc), pariurile raman valabile pana la reluarea/terminarea meciului.
- Daca exista penalizari acordate de catre arbitru, pariurile raman valabile.
- Daca un meci este abandonat inainte de terminarea unui punct/game, pariurile pe aceste evenimente nu vor fi luate in considerare.
- Daca un pariu a fost deschis afisand incorect numele echipei/jucatorului/turneului, pariurile vor fi anulate.
- Daca a fost introdus si afisat un scor eronat, toate pariurile afectuate pe perioada respectiva vor fi anulate.
- Daca un jucator abandoneaza, toate pariurile neterminate vor fi anulate.
- Daca un meci este decis de un Match tie-break, atunci acesta va fi considerat al 3-lea set
- Orice tie-break sau Match tie-break (la dublu) se considera 1 game.

Baschet :

- Daca au existat pariuri deschise concomitent cu afisarea eronata a minutului evenimentului (mai mare de 2 minute), organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca a fost introdus si afisat un scor eronat, toate pariurile afectuate pe perioada respectiva vor fi anulate.

Hochei :

- Daca un pariu ramane deschis (se poate paria pe el) dupa ce deja s-au intamplat : gol, penalty, organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca au existat pariuri deschise concomitent cu afisarea eronata a minutului evenimentului (mai mare de 2 minute), organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca a fost introdus si afisat un scor eronat, toate pariurile afectuate pe perioada respectiva vor fi anulate.

Handbal:

- Daca au existat pariuri deschise concomitent cu afisarea eronata a minutului evenimentului (mai mare de 3 minute), organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca a fost introdus si afisat un scor eronat, toate pariurile afectuate pe perioada respectiva vor fi anulate.

Volei:

- Daca au existat pariuri deschise concomitent cu afisarea eronata a minutului evenimentului, organizatorul poate acorda cota 1.00 pariurilor in cauza.
- Daca a fost introdus si afisat un scor eronat, toate pariurile afectuate pe perioada respectiva vor fi anulate.
- Daca se joaca set de aur, acesta nu va fi luat in considerare.

Pentru alte discipline sportive (fotbal american, baseball, volei pe plaja, futsal, badminton, rugby, darts, snooker, tenis de masa, etc) pot exista evenimente in oferta si putem accepta pariuri pe tipuri de pariuri similare.

Articolul 14***PARIURI SYNCRO DOGS RACING (CURSE DE CAINI)***

(1) Pariurile pe curse de caini sunt tipurile de pariuri realizate de catre Participantul la joc pe evenimente constand in curse transmise de catre Organizatori si anume curse de caini preinregistrate si care se difuzeaza pe monitoarele TV instalate special in acest scop in agentie/punct de lucru.

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

(3) La fiecare cursă participă 6 (sase) câini, având înscrise numerele de concurs de la 1 la 6 (deosebiti si prin coduri de culoare)

(4) Programul de gestionare a activitatii de pariere, care contine si inregistrările curselor difuzate, este furnizat Organizatorului de catre firme specializate in domeniu, si este autorizat metrologic in tari ale Uniunii Europene.

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

(6) La fiecare 5 (cinci) minute, Participantul la joc este informat despre cotele de pariere, iar in cele 4 (patru) minute preliminarie fiecarei curse, este afisat pe monitoarele/ecranele speciale panoul de cote pentru cursa respectiva.

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

(8) Dupa fiecare cursa se informeaza Participantii la joc despre rezultatele cursei. Rezultatele curselor anterioare din ziua respectiva sunt afisate pe panoul de cote in bara de jos a monitorului sub forma de nr.cursa/ordinea cainilor care au trecut linia de sosire pe locurile 1 si 2.

(9) Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat după tipărirea acestuia.

(10) Castigurile se platesc numai in agentia in care a fost facut pariul dupa terminarea cursei. Dreptul de a pretinde plata castigului pariului pe curse de caini poate fi exercitat in termen de 15 zile de la momentul terminarii cursei.

(11) Costul minim al unui bilet pe cursele de caini este de 1 leu (miza minima 0.95 lei).

(12) Costul maxim al unui bilet pe cursele de caini este de 500 lei (miza minima 476.19 lei).

(13) Câștigul eventual maxim al unui bilet pe cūrsele de caini este de 40.000 lei.

(14) Tipurile de pariere sunt:

- pariuri solo (pe victorie), la care se pariază pe victoria unuia sau altuia din câinii participantii;

- pariul dublu, la care se pariază pe doi câini, în ordinea în care vor trece acestia linia de sosire, ocupând locul întâi, respectiv al doilea în cursa respectivă, cu mentiune ca pe acelasi bilet se pot juca cei 2 caini si in ordinea inversa pariului de mai sus ca vor trece linia de sosire. Ex.: pariul 1 : cainele 2 castiga cursa si cainele 4 termina pe locul 2, impreuna cu
pariul 2 : cainele 4 castiga cursa si cainele 2 termina pe locul 2

- pariul combinat, la care pot fi alese mai multe combinatii (maxim 36), atat pentru pariul solo, cat si pentru pariul dublu. Se pot juca tipuri de pariuri: un anumit caine ca va castiga si oricare din ceilalti 5 termina pe locul 2 sau oricare caine castiga si un anumit caine termina pe locul 2.

Articolul 15***PARIURI SPECIALE******GRILA SMART BONUS***

Grila Smart BONUS se activează atunci când pariezi cel puțin 5 evenimente cu cotă minimă de 1,20, iar **MAXIM** jumătate dintre evenimente sunt de tipul rezultat final, pauză sau final, șansă dublă sau evenimente speciale (marcator, offside-uri, cornere etc.)

5 evenimente	5%
6 evenimente	10%
7 evenimente	10%
8 evenimente	15%
9 evenimente	20%
10 evenimente	25%
11 evenimente	25%
12 evenimente	30%
13 evenimente	30%
14 evenimente	35%
15 evenimente	40%
16 evenimente	50%
17-20 evenimente	55%
21-25 evenimente	60%
26-30 evenimente	65%

In funcție de evenimentele cărora li se atribuie cotă 1, se stabilește și grila de bonusare astfel:

Dacă după acordarea cotei 1, numărul de evenimente pe care ai pariat rezultat final, pauză sau final, șansă dublă sau evenimente speciale (marcator, offside-uri, cornere etc.) este mai mare de jumătate, atunci biletele **NU** se mai supun sistemului de bonusare.

Dacă după acordarea cotei 1, numărul de evenimente pe care ai pariat rezultat final, pauză sau final, șansă dublă sau evenimente speciale (marcator, offside-uri, cornere etc.) este mai mic de jumătate, atunci se aplică Grila Smart BONUS pentru numărul de evenimente de pe bilet rămas cu cotă minimă 1,20.

Exemplu: Dacă pariezi 14 evenimente: 7 pariuri rezultat final, pauză sau final, șansă dublă sau evenimente speciale (marcator, offside-uri, cornere etc.) și 7 pariuri cu alte derivate, iar două evenimente pe care s-a pariat rezultat final, pauză sau final, șansă dublă primesc cotă 1, atunci se aplică Grila Smart BONUS pentru 12 evenimente, crescând câștigul cu 30%.

Bonusul Smart 200

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

Pentru a primi acest bonus trebuie ca pe bilet sa existe doar cote mai mici sau egale cu 10.

In cazul in care un bilet indeplineste conditiile pentru Pariul Sansa dar si pentru Bonus 200, se va acorda bonusul valoric mai mare. Nu se acorda Bonus 200 pe bilete combinate.

Bonusul Pariu Sansa

In cazul in care pe un bilet simplu se gasesc minim 11 evenimente, fiecare cu cota de minim 1.30 si Participantul la joc pierde doar pe un singur eveniment, atunci Participantul la joc va primi 15% din castigul recalculat, fara cota evenimentului pierdut. Pentru bonusul Pariu Sansa nu se va mai aplica alta grila de bonusare.

Nu se acorda bonusul pentru Pariul Sansa pe bilete combinate.

Bonusul Smart Cota

Zilnic se vor stabili câteva evenimente cu cote speciale, cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12 și se pot juca solo, in bilet simplu sau in bilet combinat. Se pot juca unul sau mai multe evenimente din cadrul Smart Cota pe același bilet.

Bonusul Smart Extra (+5)

Se vor stabili evenimente cărora li se acordă o cotă specială cu opțiuni de pariere: 1, x, 2, 1x, x2, 12. Se poate juca un singur eveniment din categoria Smart EXTRA, dar cu încă minim 5 alte evenimente din oferta clasica sau chiar Smart COTA. Se poate juca in bilet simplu sau combinat (minim 6 evenimente /varianta).

Organizatorul isi rezerva dreptul de a adauga si alte bonusuri, explicate in oferta SmartBet.

Articolul 16

TIPURI DE PARIURI:

(1) Pentru evenimente cu 2 rezultate posibile (1 - câștigător gazde, 2 - câștigător oaspeți).

(2) Pentru evenimente cu 3 rezultate posibile (1,X,2 unde X-reprezintă remiza, egalitate). La acest tip de pariu se încadrează și pariul de tip șansă dublă (1X - unde gazdele nu pierd, 12 - unde nu există remiză, X2 - unde oaspeții nu pierd).

(3) Pentru evenimente de tip câștigător sau loc/poziție într-un clasament final al evenimentului respectiv (motorsport, atletism, turnee finale, schi, etc.).

(4) Pariuri speciale:

- pariuri pe dueluri fictive (între echipe/competitori angrenate/angrenați în competiții/meciuri diferite);
- pariuri pe evoluția evenimentului (prima repriză/final meci, primul set/câștigător meci (pentru tenis) pleacă din pole-position/câștigă cursa (pentru motorsport), prima perioadă/final meci, primul sfert/final meci etc);
- pariuri pe număr de goluri într-un meci sau într-o etapă;
- pariuri pe scor corect;

- pariuri pe marcator în meci;
- pariuri pe golgheter la sfârșitul competiției/campionatului;
- pariuri de tip handicap;
- pariuri pe evenimente deosebite petrecute în timpul regulamentar (cartonaș roșu, penalty, nr. de cornere în meci, nr. de offside-uri în meci, nr. de cartonașe galbene, lovitura de început, cum se marchează primul gol, minutul primului gol etc); Pentru tipurile de pariu "total evenimente in meci" se vor lua in considerare doar cele acordate/executate si validate de catre arbitru (ex.: un corner repetat in urma deciziei arbitrului se va lua in considerare doar o singura data);
- alte tipuri de pariuri anunțate în oferta de pariere.

Articolul 17

PARIURI COMBINATE

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

(2) Pariurile combinate sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematică a numărului dat de evenimente pariate. Pariorul alege între 2-20 evenimente din ofertă (notate cu A, B, C, D, etc.) și specifică să fie combinate câte "n". Calculatorul generează toate combinațiile posibile ca și bilete independente, dar eliberează un singur bilet pe care figurează toate evenimentele alese. Există posibilitatea de a cuprinde în acest pariu și evenimente "fixe" (îngroșate pe bilet) care vor fi conținute pe fiecare combinație.

(3) Numărul de evenimente pariate în combinații ("mobile") va fi între 2-20 evenimente, iar numărul evenimentelor "fixe" (îngroșate) poate fi oricât în limita numărului maxim de evenimente admis pe bilet.

(4) Pariul combinat simplu presupune indicarea corectă a nr. de pronosticuri minim ales, în acest caz castigul maxim calculandu-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit pronosticurile exacte. Cu cât pronosticurile exacte sunt mai multe față de minimul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.

(5) Pariul combinat cu "fixe" presupune selectarea pe lângă evenimentele din combinații (pentru care se respectă condiția de minim) a unui număr de evenimente (între 1 și 28) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact. Acest pariu este o combinație între pariul simplu și pariul combinat simplu, câștigul maxim fiind funcție de miza jucată, de produsul cotelor evenimentelor selectate în sistem și a cotei calculate conform alin. anterior pentru evenimentele din combinații.

Exemplu de calcul al câștigului pentru un bilet combinat :

Dacă un Participant la joc joacă 5 evenimente și joacă SISTEM 4 din 5 înseamnă (conform formulei Combinari de "n" luate câte "k"), ca a jucat 5 combinații. Să presupunem că, cele 5 evenimente au cotele c1,c2,c3,c4,c5, iar miza jucată pe bilet este 5 Ron, înseamnă că el a jucat pe o combinație 5 ron/5 combinații = 1 ron (miza pe combinație). Cele 5 combinații vor fi:

$C2 * C3 * C4 * C5 * 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Castig 1

$C1 * C3 * C4 * C5 * 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Castig 2

$C1 * C2 * C4 * C5 * 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Castig 3

$C1 * C2 * C3 * C5 * 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Castig 4

$C1 * C2 * C3 * C4 * 1$ (miza pe combinație) + BONUS (dacă e cazul) = Castig 5

Dacă Participantul la joc nimereste toate pronosticurile și nu va avea nici o cota de 1 atunci el va atinge câștigul maxim:

Castig 1+ Castig 2+ Castig 3+ Castig 4+ Castig 5

Dacă va pierde un eveniment, atunci el va câștiga $4(k)/4$ (numărul pronosticurilor ghicite) = 1 combinația câștigătoare

Dacă va pierde 2 evenimente biletul este necâștigător.

În general numărul combinațiilor câștigătoare pe un bilet cu "n" evenimente și sistem "k" din "n" se calculează ca fiind k împărțit la numărul evenimentelor câștigate de către Participantul la joc.

Exemplu: dacă un Participant la joc joacă un sistem 5 din 9 = 126 variante și nimereste 7 pronosticuri corecte, atunci numărul variantelor câștigătoare va fi calculat după formula 5 din 7 = 21 variante câștigătoare.

(6) Câștigul unui bilet combinat se calculează prin adunarea tuturor combinațiilor câștigătoare. Având în vedere acest calcul deducem de aici că orice eveniment care primește cota 1.00 nu influențează omologarea biletului. În cazul în care un eveniment primește cota 1.00, Participantul la joc nu pierde biletul ci doar i se micșorează câștigul (eventual și treapta de bonusare unde este cazul).

(7) Suma minimă pentru un bilet combinat este de 1 leu cu toate eventualele taxe incluse. Miza minimă pe fiecare combinație nu este stabilă, această miză pe fiecare combinație se calculează împărțind miza totală plătită de către Participantul la joc la numărul de combinații.

(8) Câștigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 50.000 lei (vezi art 5 alin.(1)).

(9) Incluziunea unor evenimente de pariu în pariurile combinate, intră în competența Organizatorului.

(10) Organizatorul își rezervă dreptul de a limita acceptarea unor evenimente în pariurile combinate, de a modifica miza minimă acceptată pentru un bilet combinat, de a stabili o miza minimă pe combinație, de a modifica numărul de evenimente "mobile" sau de a limita numărul maxim de combinații. Aceste mize minime stabilite de către Organizator vor putea fi consultate în agenții.

(11) Câștigurile se achită abia după publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor de pariu, incluse în pariurile combinate.

Articolul 18**DISCIPLINE SPORTIVE****FOTBAL**

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

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

Există mai multe tipuri de pariuri:

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

1 (victorie gazde)

X (rezultat de egalitate)

2 (victorie oaspeți)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Champions League

	1	X	2
Milan – Barcelona	2.40	3.15	2.90

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

(2) Pariul de tip NORMAL (meci de bază)/SANSĂ DUBLĂ în care Participantul la joc poate miza pe 3 variante (timp regulamentar):

1X (victorie gazde sau rezultat de egalitate)

X2 (rezultat de egalitate sau victorie oaspeți)

12 (victorie gazde sau victorie oaspeți)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – Champions League

	FINAL			SANSĂ DUBLĂ		
	1	X	2	1X	X2	12
Milan – Barcelona	2.40	3.15	2.90	1.36	1.51	1.31

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

(3) Pariul de tip PRIMA REPRIZĂ (intervalul min 0-45 plus eventualele prelungiri acordate pana la pauza) în care Participantul la joc poate miza pe 3 variante:

- 1 (gazdele conduc la pauză)
- X (rezultat de egalitate la pauză)
- 2 (oaspeții conduc la pauză)

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – PRIMA REPRIZĂ

	FINAL PR			SANSA DUBLA PR		
	1	X	2	1X	X2	12
Milan – Barcelona	2.95	2.05	3.36	1.20	1.27	1.57

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

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

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

- 1 (gazdele câștigă a doua repriză)
- X (rezultat de egalitate în a doua repriză)
- 2 (oaspeții câștigă a doua repriză)

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

Exemplu:

Organizatorul poate avea în ofertă următorul eveniment:

FOTBAL – A DOUA REPRIZĂ

	FINAL DR			SANSA DUBLA DR		
	1	X	2	1X	X2	12
Milan – Barcelona	2.70	2.35	3.05	1.25	1.32	1.43

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

De asemenea la a doua repriză Participantul la joc poate miza pe 1X X2 12 urmând ca acest pariu de tip șansă dublă/a doua repriză să funcționeze în același mod ca și pentru pariul normal/șansă dublă.

(5) Pariul de tip TOTAL GOLURI în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante oferite de catre Organizator:

- 0-1 – in meci se marcheaza maxim 1 gol
- 0-2 – in meci se marcheaza maxim 2 goluri
- 0-3 – in meci se marcheaza maxim 3 goluri
- 1-2 – in meci se marcheaza 1 sau 2 goluri
- 1-3 – in meci se marcheaza 1,2 sau 3 goluri
- 2-3 – in meci se marcheaza 2 sau 3 goluri
- 2-4 – in meci se marcheaza 2,3 sau 4 goluri
- 2-5 – in meci se marcheaza 2,3,4 sau 5 goluri
- 3-4 – in meci se marcheaza 3 sau 4 goluri

3-5 – in meci se marcheaza 3,4 sau 5 goluri
 4-6 – in meci se marcheaza 4,5 sau 6 goluri
 2G – in meci se marcheaza exact 2 goluri
 3G – in meci se marcheaza exact 3 goluri
 n+ - in meci se marcheaza "n" sau mai multe goluri
 PAR - suma golurilor inscrise in meci este un numar par (inclusiv scorul de 0-0)
 IMPAR - suma golurilor inscrise in meci este un numar impar

(6) Pariul de tip TOTAL GOLURI in PRIMA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante oferite de catre Organizator:

PR 0-1 – in prima repriza se marcheaza maxim 1 gol
 PR 2-3 – in prima repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri
 PR n+ – in prima repriza se marcheaza "n" sau mai multe goluri

(7) Pariul de tip TOTAL GOLURI in A DOUA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante oferite de catre Organizator:

DR 0-1 – in a doua repriza se marcheaza maxim 1 gol
 DR 2-3 – in a doua repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri
 DR n+ - in a doua repriza se marcheaza "n" sau mai multe goluri

(8) Pariul de tip MARCHEAZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante:

GM – gazdele marcheaza
 OM – oaspetii marcheaza
 GN – gazdele nu marcheaza
 ON – oaspetii nu marcheaza
 GG – ambele echipe marcheaza
 NG – doar o echipa marcheaza sau niciuna
 GMON – gazdele marcheaza, oaspetii nu marcheaza
 GNOM – gazdele nu marcheaza, oaspetii marcheaza.
 GMPDr – gazdele marcheaza in ambele reprize
 OMPDr – oaspetii marcheaza in ambele reprize
 GM n+ – gazdele marcheaza "n" sau mai multe goluri in meci
 OM n+ – oaspetii marcheaza "n" sau mai multe goluri in meci
 GG n+ – ambele echipe marcheaza si in meci se inscriu "n" sau mai multe goluri

(9) Pariul de tip MARCHEAZA in PRIMA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante:

GMPr n+ – gazdele marcheaza in prima repriza "n" sau mai multe goluri
 OMPr n+ – oaspetii marcheaza in prima repriza "n" sau mai multe goluri
 GGPr – ambele echipe marcheaza in prima repriza

(10) Pariul de tip MARCHEAZA in A DOUA REPRIZA în care Participantul la joc poate miza pe mai multe variante:

GMDr n+ – gazdele marcheaza in a doua repriza "n" sau mai multe goluri
 OMDr n+ – oaspetii marcheaza in a doua repriza "n" sau mai multe goluri
 GGDDr – ambele echipe marcheaza in a doua repriza

(11) Pariul de tip HANDICAP

FOTBAL – HANDICAP

	1	X	2
(0:n)Milan – Barcelona	4.88	3.70	1.51

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

dacă Milan câștigă la n+1 sau mai multe goluri diferență atunci semnul câștigător va fi 1;
 dacă Milan câștigă la n goluri diferență atunci semnul câștigător va fi X;
 dacă meciul se termină la egalitate sau Barcelona câștigă, semnul câștigător va fi 2.

(12) Pariul de tip SCOR CORECT în care Participantul la joc trebuie să indice scorul exact de la sfârșitul meciului.

(13) Pariul de tip SCOR CORECT PRIMA REPRIZA în care Participantul la joc trebuie să indice scorul exact de la sfârșitul primei reprize (intervalul min 0-45 plus eventualele prelungiri acordate pana la pauza)

(14) Pariul de tip SCOR CORECT MULTIPLU este un pariu impartit pe multiple optiuni de scor corect în care Participantul la joc trebuie să indice scorul de la sfârșitul meciului.

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

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

- gazdele conduc la pauză și câștigă la final (1/1)
- gazdele conduc la pauză, egal la final (1/X)
- gazdele conduc la pauză, oaspeții câștigă la final (1/2)
- egal la pauză, gazdele câștigă la final (X/1)
- egal atât la pauză cât și la final (X/X)
- egal la pauză, oaspeții câștigă la final (X/2)
- oaspeții conduc la pauză, gazdele câștigă la final (2/1)
- oaspeții conduc la pauză, egal la final (2/X)
- oaspeții conduc la pauză și câștigă la final (2/2)

(16) Pariul de tip PAUZĂ sau FINAL în care Participantul la joc trebuie să indice pronosticul ori la pauză ori la final.

Precizare: În cazul pariului de tip PAUZĂ sau FINAL dacă Participantul la joc pariază pronostic 1 gazdele trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final pentru ca pariul să fie câștigător. Dacă Participantul la joc pariază X, meciul trebuie să fie la egalitate la pauză sau la final. Pentru pronostic 2 oaspeții trebuie să conducă la pauză sau să câștige la final.

(17) Mai multe goluri

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

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

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

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

(18) Primul gol

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

(19) Victorie dubla

Participantul la joc poate miza pe doua variante:

1 (gazdele castiga prima repriza si castiga si a doua repriza)

2 (oaspetii castiga prima repriza si castiga si a doua repriza)

(20) Winner REZULTAT FINAL

Participantul la joc poate miza pe doua variante:

1 (victorie gazde)

2 (victorie oaspeti)

Daca meciul se termina egal se returneaza miza.

(21) Winner PRIMA REPRIZA

Participantul la joc poate miza pe doua variante:

1 (gazdele conduc la pauza)

2 (oaspetii conduc la pauza)

Daca la pauza este egalitate se returneaza miza.

(22) SmartBet Combo

pariul este castigator daca se indeplinesc simultan doua conditii :

- | | |
|-----------|---|
| 1&3+ | (victorie gazde si numărul golurilor va fi 3 sau mai mare) |
| 2&3+ | (victorie oaspeti si numărul golurilor va fi 3 sau mai mare) |
| 1&2-3 | (victorie gazde si numărul golurilor va fi de la 2 la 3) |
| 2&2-3 | (victorie oaspeti si numărul golurilor va fi de la 2 la 3) |
| 1&4+ | (victorie gazde si in meci se marcheaza 4 sau mai multe goluri) |
| 2&4+ | (victorie oaspeti si in meci se marcheaza 4 sau mai multe goluri) |
| 1/1&3+ | (victorie gazde atat la pauza cat si la final si nr.golurilor va fi 3 sau mai mare) |
| 2/2&3+ | (victorie oaspeti atat la pauza cat si la final si nr.golurilor va fi 3 sau mai mare) |
| 1/1&Pr2+ | (victorie gazde atat la pauza cat si la final si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri) |
| 2/2&Pr2+ | (victorie oaspeti atat la pauza cat si la final si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri) |
| 1&GM2+ | (victorie gazde si gazdele marcheaza 2 sau mai multe goluri) |
| 2&OM2+ | (victorie oaspeti si oaspetii marcheaza 2 sau mai multe goluri) |
| Pr1+&Dr1+ | (in prima repriza se marcheaza 1 sau mai multe goluri si in a doua repriza se marcheaza 1 sau mai multe goluri) |
| Pr1+&Dr2+ | (in prima repriza se marcheaza 1 sau mai multe goluri si in a doua repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri) |
| 1&GG | (victorie gazde si ambele echipe marcheaza) |
| 2&GG | (victorie oaspeti si ambele echipe marcheaza) |

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA

1&Pr2+	(victorie gazde si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)
2&Pr2+	(victorie oaspeti si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)
1&Dr2-3	(victorie gazde si in a doua repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri)
2&Dr2-3	(victorie oaspeti si in a doua repriza se marcheaza 2 sau 3 goluri)
1&GGPr	(victorie gazde si ambele echipe marcheaza in prima repriza)
2&GGPr	(victorie oaspeti si ambele echipe marcheaza in prima repriza)
1&GGDr	(victorie gazde si ambele echipe marcheaza in a doua repriza)
2&GGDr	(victorie oaspeti si ambele echipe marcheaza in a doua repriza)
X&GG	(egalitate cu goluri)

Pot exista mai multe variante de tipuri de pariu SmartBet Combo care vor fi explicate in agentii prin documente explicative.

(23) Pariul de tip MINUTUL/INTERVALUL PRIMULUI GOL MARCAT

În ce interval de timp se produce deschiderea scorului?

La acest tip de pariu, Participantul la joc trebuie să indice corect intervalul de timp în care se marchează primul gol.

Ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă cote pt următoarele intervale:

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

sau de tipul (n.5) unde se poate paria pe 2 variante : 1 = sub (n.5) adica golul se marcheaza in intervalul 0-n, si 2 = peste (n.5) adica golul se marcheaza in intervalul n+1 – finalul meciului. Atentie : daca golul se marcheaza in intervalul n:01 – n+1:00, conform explicatiei de mai sus, minutul este n+1. Exemplu : primul gol se marcheaza in minutul 27 si 18 secunde = minutul 28.

(24) Pariul de tip CINE MERGE MAI DEPARTE/ CONTINUA COMPETITIA?

În cazul acestui tip de pariuri (cine merge mai departe, cine câștigă cupa, cine câștigă competiția, cine promovează, cine retrogradează, etc.) va conta rezultatul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri dar acest lucru va fi anunțat din timp de către Organizatori.

În cazul acestui tip de pariuri, Participantul la joc poate miza pe 2 variante:

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

(25) Pariul de tip EVENIMENTE SPECIALE ÎN MECI

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

PCG – PRIMUL CARTONAȘ GALBEN

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

TCG – TOTAL CARTONAȘ GALBENE

Este tipul de pariu în care Participantul la joc poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub "n" cartonașe galbene)
 2. (în meci se acordă peste "n" cartonașe galbene)
- unde "n" poate avea diferite valori (de exemplu: 3.5; 4.5; 5.5; etc.) anunțate de Organizator în ofertă.
- cartonașele acordate după terminarea meciului nu sunt luate în considerare
 - cartonașele acordate jucătorilor deja înlocuitori, antrenorilor sau rezervelor neutilizate, nu sunt luate în considerare

MMCG – CINE PRIMEȘTE MAI MULTE CARTONAȘ GALBENE?

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

TOTAL OFFSIDE-URI / SUTURI PE POARTA/ FAULTURI / POSESIE ÎN MECI

Este tipul de pariu în care Participantul la joc poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub "n" offside-uri)
 2. (în meci se acordă peste "n" offside-uri)
- unde "n" poate avea diferite valori (de exemplu: 7.5; 8.5; 9.5; etc.) anunțate de Organizator în ofertă.
- se vor lua în considerare inclusiv eventualele reprize de prelungiri.

CR – VA FI CARTONAȘ ROSU?

PEN – VA FI PENALTY ?

unde Participantul la joc poate paria pe două variante:

1. va fi

2. nu va fi

- cartonasele acordate după terminarea meciului nu sunt luate în considerare
- cartonasele acordate jucătorilor deja înlocuiți, antrenorilor sau rezervelor neutilizate, nu sunt luate în considerare

PC – CINE VA AVEA PRIMUL CORNER?

- 1- primul corner îi este acordat echipei gazda;
 - X- nu se acordă niciun corner în meci;
 - 2 - primul corner îi este acordat echipei oaspete.
- cornerlele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare

TC – TOTAL CORNERE ÎN MECI

Este tipul de pariu în care Participantul la joc poate miza pe două variante:

1. (în meci se acordă sub "n" cornele)
 2. (în meci se acordă peste "n" cornele)
- unde "n" poate avea diferite valori (de exemplu: 10.5; 11.5; 12.5; etc.) anunțate de Organizator în ofertă.
- cornerlele acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare

(26) Pariul de tip MARCATOR

În cazul acestui tip de pariu, se poate paria pe jucătorul care marchează în meci (timp regulamentar). Există 5 tipuri de pariuri:

	GOL	PR.G	ULT.G	DUBLĂ	TRIPLĂ
Lionel Messi/Milan-Barcelona	2.50	6.50	6.50	10.00	30.00

ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă următoarele cote:

- 2.50 - Lionel Messi marchează în meciul Milan-Barcelona (GOL);
- 6.50 - Lionel Messi marchează primul gol al meciului Milan-Barcelona (PR.G);
- 6.50 - Lionel Messi marchează ultimul gol al meciului Milan-Barcelona (ULT.G);
- 10.00 - Lionel Messi marchează două goluri în meciul Milan-Barcelona (DUBLĂ);
- 30.00 - Lionel Messi marchează trei goluri în meciul Milan-Barcelona (TRIPLĂ).

Autogolul nu se ia în considerare la acest tip de pariu. Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00. La acest tip de pariu se iau în considerare doar golurile marcate în timpul regulamentar (90 min.).

(27) Pariul de tip CUM SE MARCHEAZĂ PRIMUL GOL?

În cazul acestui tip de pariu, se poate paria pe tipul de acțiune prin care se produce deschiderea scorului.

TIPG/Milan – Barcelona

Șut	LovL	Cap	Pen	AutG	0:0
1.55	15.00	5.50	12.00	22.00	8.25

Ceea ce înseamnă ca Organizatorul oferă următoarele cote:

- 1.55 - primul gol se marchează prin șut (lovirea balonului cu piciorul sau oricare parte a corpului în afară de cap);(Șut)
- 15.00 - primul gol se marchează direct din lovitura liberă directă;(LovL)
- 5.50 - primul gol se marchează prin lovirea balonului cu capul;(Cap)
- 12.00 - primul gol se marchează direct din penalty;(Pen)
- 22.00 - primul gol se marchează prin introducerea balonului în proprie poartă(autogol);(AutG)
- 8.25 - nu se marchează niciun gol în meci (echivalentul lui 0:0 scor corect)(0:0)

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

Futsal, Fotbal pe plajă

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afară de cazul în care Organizatorul hotărăște deja în ofertă că, pentru anumite evenimente, contează rezultatul final. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuală sau a vreunei comisii. Și pentru aceste sporturi pot exista pariuri tip handicap, total goluri sau Smart Bet combo care se vor desfășura respectând aceleași reguli explicate la secțiunea fotbal.

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00. Se vor valida conform rezultatului (în momentul întreruperii) de pe teren doar acele tipuri de pariuri pentru care situația este clară. În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe?”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redispunerea evenimentului respectiv.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

Hochei

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

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

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA



Echipa gazdă primește la acest pariu n.5 goluri avantaj sau dezavantaj de la începutul meciului.
La rezultatul meciului se adună acest avantaj sau dezavantaj pentru a obține rezultatul pariurilor cu handicap.
Exemplu : (0:1.5) GAZDE - OASPETI

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

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

Atenție:

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

Tipul de pariu total goluri - suma golurilor realizate in evenimentul respectiv.

Participantul la joc poate miza pe 2 variante:

1. (in meci se marcheaza sub n.5 goluri, unde n.5 desemneaza intervalul de goluri stabilit de care Organizator pentru fiecare eveniment in parte si care se regaseste in oferta pe coloana TG din sectiunea TOTAL GOLURI)
2. (in meci se marcheaza peste n.5 goluri)

Tipul de pariu "cine castiga meciul ? "

Participantul la joc poate miza pe 2 variante:

- 1 - meciul il castiga gazdele ori in timp regulamentar ori dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar lovituri de departajare
 - 2 - meciul il castiga oaspetii ori in timp regulamentar ori dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar lovituri de departajare
- daca un eveniment se termina la egalitate si nu se joaca prelungiri, sau daca dupa prelungiri rezultatul final este egalitate, pariurile sunt considerate nule si primesc cota 1.00

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

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00, și se vor valida conform rezultatului (în momentul întreruperii) de pe teren doar acele tipuri de pariuri pentru care situația este clară. În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe?”, „Cine câștigă cupa?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redispunerea evenimentului respectiv.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

Baschet

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

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

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

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00. Se vor valida conform rezultatului (în momentul întreruperii) de pe teren doar acele tipuri de pariuri pentru care situația este clară. În cazul pariurilor de genul „Cine merge mai departe?”, „Cine câștigă cupa?”, etc și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redispunerea evenimentului respectiv.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

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

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

Tenis

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

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

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

Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către Organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplică regula celor 36 ore existentă la celelalte sporturi) se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar se calculează cota 1.00.

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

Primul set:

În cazul acestui tip de pariuri, Participantul la joc poate miza pe 2 variante:

Exemplu:

TENIS – PRIMUL SET

	1	2
1S/R.Federer – J.Del Potro	1.75	1.95

ceea ce înseamnă că Organizatorul oferă o cotă de 1.75 ca R.Federer va castiga primul set si o cota de 1.95 ca J.Del Potro va castiga primul set.

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

Scor corect:

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

Exemplu:

TENIS – SCOR CORECT (2 DIN 3)

	2:0	2:1	1:2	0:2
2D3/R.Federer – J.Del Potro	2.45	3.95	4.80	3.15

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

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

Primul set/Final:

- la acest pariu trebuie indicata situatia dupa primul set si la de sfârșitul meciului

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

Daca un meci este decis de un Match tie-break, atunci acesta va fi considerat al 3-lea set

Orice tie-break sau Match tie-break (la dublu) se considera 1 game.

Remarca : daca un eveniment este intrerupt (ex.: abandonul unui jucator) si nu se reia, se vor valida conform rezultatului (in momentul intreruperii) de pe teren doar acele tipuri de pariuri pentru care situatia este clara.

Baseball, Softball, Volei

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar pariu pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00 (nu se aplică regula celor 36 de ore). În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?”, „Cine câștigă cupa ?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.

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

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

Dacă există posibilitatea terminării la egalitate a unui eveniment, pariul este nul și se calculează cota 1.00.

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

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

Handbal, Rugby, Fotbal american, Polo, Hochei pe iarbă

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

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

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

Dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului de joc regulamentar și nu este reluat în decurs de 36 de ore, pariul pentru acest eveniment este nul și se calculează cota 1.00. Se vor valida conform rezultatului (in momentul intreruperii) de pe teren doar acele tipuri de pariuri pentru care situatia este clara. În cazul pariurilor de genul „ Cine merge mai departe ?”, „Cine câștigă cupa ?”, etc. și în general al pariurilor pe termen lung se așteaptă până la redisputarea evenimentului respectiv.

Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

La acest sport se poate paria și pe numărul de puncte înscris de un jucător în meci (se iau în considerare punctele marcate de jucător în meci, inclusiv eventualele perioade de prelungiri conform IHF, EHF, FRH, etc.). Dacă jucătorul nu intră în meci primește cota 1.00.

Automobilism, motociclism, ciclism

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

Dacă evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia în decurs de 36 de ore, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculează cota 1.00. Dacă evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucători, se calculează cota 1.00.

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

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

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

Dacă evenimentul se reia pe același circuit în decursul a 36 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

Formula 1

Victorie - câștigător.

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

În primii "n" - primul, al doilea, al treilea..... al "n"-lea.

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

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

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

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

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

Avans timp câștigător cursă - diferența de timp dintre câștigătorul cursei și al doilea clasat.

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

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

Motociclism

Victorie - câștigător.

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

În primii "n" - primul, al doilea, al treilea..... al "n"-lea.

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

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

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

Ciclism

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

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

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

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

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

Sporturi de iarna

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

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

Dacă evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia în decurs de 36 de ore, se calculează cota 1.00.

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

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

Dacă evenimentul are loc în decurs de 36 de ore pe aceeași pârtie, trambulină, traseu se iau în considerare cotele jucate.

Victorie - câștigător.

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

În primii "n" - primul, al doilea, al treilea..... al "n"-lea.

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

Snooker, Darts, Tenis de masa

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

Dacă evenimentul este întrerupt din diferite motive de către Organizatori și nu depășește sfârșitul oficial al turneului (nu se aplică regula celor 36 ore existentă la celelalte sporturi) se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar se calculează cota 1.00.

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

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

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

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

Sporturi de contact

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

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

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

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

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 36 de ore se va calcula cota 1.00. Dacă evenimentul se reia în cursul a 36 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

Atletism

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

Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia în decursul a 36 de ore, se va calcula cota 1.00.

Dacă evenimentul se reia în decurs de 36 de ore, se iau în considerare cotele jucate.

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

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

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

Pariul Duel

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

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

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

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

Pariuri pe termen lung

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

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

Participantul la joc poate paria pe: câștigător competiție, câștigător campionat, golgheter competiție, câștigător grupă, câștigător trofeu, etc.

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

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

Articolul 19

PARIURI PE EVENIMENTE NONSPORTIVE

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

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

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA



In cazul in care un eveniment este anulat, Organizatorul va calcula cursul 1.00.

Prevederile generale ale regulamentului de functionare se aplica in orice caz neacoperit de regulile specifice ale pariurilor pe evenimente nonsportive.

Articolul 20

PARIURI PE NUMERE

Pariuri pe numere sunt pariuri in cota fixa pentru evenimente ce nu au caracter sportiv. In cadrul pariurilor pe numerele ce urmează a fi extrase la loterie, plasarea unui bilet nu presupune o participare a Participantului la joc la acea loterie ci reprezintă un pariu efectuat la SmartBet pe extragerile (rezultatele oficiale, omologate) loteriilor internationale respective.

Acest tip de pariu se va efectua in baza ofertei pusa la dispozitie de Organizator in toate punctele de lucru, website, publicatii si nu presupune participarea efectiva a Participantilor la joc la loterii. Se poate paria pe numere la oricare din loteriile internationale din oferta SmartBet, mai putin extragerile organizate de catre Compania Naționala Loteria Română, urmand a castiga numărul sau numerele pe care s-a pariat in urma extragerii. Selecțiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariare și nici nu se pot combina două sau mai multe extrageri pe același bilet.

Pentru fiecare pariu pe numere, trebuie selectata doar o Loterie din lista loteriilor internationale și tipul de pariu. In cazul in care un pariu a fost efectuat dupa ora reala a extragerii loteriei in cauza, pariul se considera nul, anulat (cota 1.00).

Ora reala de extragere a unei loterii poate fi diferita de ora maxima de acceptare a pariurilor pe respectiva loterie.

Pentru omologarea castigurilor se iau in calcul rezultatele oficiale comunicate pe site-urile Organizatorilor loteriilor. Nu se vor lua in considerare la omologarea castigurilor numerele suplimentare extrase cu caracter de joker sau alta clasificare.

In cazul in care Organizatorii unei loterii efectueaza mai multe extrageri in aceeași zi, va fi luata in considerare pentru omologarea pariului, rezultatul primei extrageri din ziua respectiva. Exceptie fac cazurile in care in oferta de pariuri se specifica in mod explicit faptul ca se accepta pariuri pentru mai multe extrageri de la aceeași loterie in aceeași zi.

In cazul in care, indiferent de motiv, extragerea la o anumita loterie nu are loc, pariurile efectuate pe acea loterie raman valabile 24 de ore, urmand ca, dupa expirarea acestei perioade, pariurile pe acea loterie sa devina nule, anulate (cota 1.00).

Fiecare loterie detine propriul sistem de extragere a numerelor.

In cazul in care Organizatorii unei loterii modifica sistemul de extragere iar Organizatorul a acceptat deja pariuri pentru respectiva extragere, pariurile se considera nule, anulate (cota 1.00).

Pariul pe numere se imparte in doua categorii: pariul simplu și pariul sistem.

PARIUL SIMPLU

Pentru pariul simplu trebuie să indicați corect toate numerele pentru care ați optat. Puteți opta pentru minim 1 număr și maxim 5 numere pentru extragerile de tipul 5/35, 6/42, 6/44, 6/45, 6/48, 6/49, 6/50, 6/52, 6/54, 6/90, 7/39, 7/45, 7/49 iar pentru minim 1 număr și maxim 4 numere pentru extragerile de tipul 5/39, 5/41, 5/49, 5/50, 5/75, 5/90. Puteți opta pentru minim 1 număr și maxim 8 numere pentru extragerile de tipul „Keno” (10/20, 20/62, 20/70, 20/80)

Suma minima acceptata pe un bilet simplu este de 1 leu.

Castigul maxim acordat pentru un bilet simplu este de 50.000 lei.

PARIUL SISTEM

În cazul pariului sistem puteți câștiga și dacă nu indicați corect toate numere, dar ați impus o condiție minimă de câștig. Sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 și sistemul maxim este 5 din 15 cu excepția loteriilor cu extragere de tipul 5/39, 5/41, 5/49, 5/50, 5/75 și 5/90, pentru care sistemul maxim este 4 din 15. Pentru extragerile de tip „Keno” (10/20, 20/62, 20/70, 20/80) sistemul minim pe care se poate paria este 1 din 2 și sistemul maxim este 8 din 15.

Suma minima acceptata pe un bilet combinat este de 1 leu.

Castigul maxim acordat pentru un bilet combinat este de 50.000 lei.

Pe biletele combinate se pot juca simultan mai multe combinatii.

Participantul la joc este obligat, în interes propriu, să-și verifice datele de pe bilet, iar în cazul în care constată existența unor date eronate, poate solicita remedierea (anularea/stornarea) acestora în cel mult 10 minute de la emiterea biletului cu conditia sa nu se depaseasca ora extragerii afisata in oferta.

ALTE TIPURI DE PARIURI

Participantul la joc va avea posibilitatea de a alege din oferta 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.

Prevederile generale ale regulamentului de functionare se aplica in orice caz neacoperit de regulile specifice ale pariurilor pe numere.

Articolul 21

MECANISMUL DE PARIERE PRIN INTERMEDIUL TERMINALULUI DE PARIERE

Terminalul de pariere:

Definitie:

Terminalul de pariere reprezinta un aparat de efectuare si acceptare automata a pariurilor si se constituie intr-un sistem unitar si independent prin intermediul caruia Participantii la joc isi pot realiza si emite singuri biletul de pariare, fara a avea nevoie de interventia operatorului.

Terminalul de pariare utilizeaza si este permanent corelat la programul software de pariare al Organizatorului, functioneaza respectand aceleasi principii/reguli explicate in prezentul Regulament de Functionare si utilizeaza aceleasi resurse precum aplicatia de casier din fiecare agentie a Organizatorului.

Astfel, intr-un mediu total securizat, Participantul la joc isi poate realiza/emite/achita singur biletul de pariare.

Terminalul de pariare este compus din :

- componenta software (program software corelat permanent la programul de pariare al Organizatorului) cu care se face, in timp real, conectarea securizata cu serverul central al Organizatorului.
- componente hardware : interfata terminalului de pariare (ecran, ecran tactil, butoane dupa caz), acceptatorul de moneda cu ajutorul caruia Participantul la joc introduce in sistem sumele pe care doreste sa le parieze, imprimanta pentru tiparirea biletului de pariare folosita la emiterea biletului de pariare de catre Participantul la joc in momentul plasarii/efectuării biletului.
- sistemul hardware pe care este instalat si pe care ruleaza programul software de pariare
- conexiunea securizata prin care aparatul de efectuare si acceptare automata a pariurilor este conectat permanent la serverul central al Organizatorului unde se realizeaza si se accepta/omologheaza biletele de pariare.

Efectuarea unui bilet prin intermediul terminalului de pariare se poate face, fie direct de catre Participantul la joc, fie, daca acesta solicita, prin intermediul unui operator.

Articolul 22

PARIUL SYNCRO SIX (SMART 6)

- **SYNCRO SIX** este un pariu pe numere în cotă fixă, pe evenimente virtuale. Evenimentele sunt redade simultan și pot fi vizualizate în toate agențiile în care acest pariu este disponibil. Extragerile sunt redade aleator printr-un sistem computerizat special (hardware securizat, asupra caruia nu se poate interveni)
- Extragerile se realizează o dată la maxim 5 minute, pe tot parcursul programului de lucru.
- Se extrag 35 de numere dintr-un total de 49.
- Pe un bilet poți să pariezi minimum 6 numere și maximum 10, pe care poți să le alegi tu sau, dacă dorești, ți le va alege sistemul de pariare în mod aleatoriu.
- Suma minimă pe care poți sa o pariezi pe bilet este 1 leu, iar suma minimă pe combinație acceptată este de 0,1 lei.
- Valoarea câștigurilor se determină întodeauna prin înmulțirea cotei celui de-al șaselea număr extras cu miza pariată. Câștigul maxim acordat pe un bilet Syncro Six este de 50.000 lei.
- Biletele efectuate la Syncro Six NU se pot anula (storna)

Cum pariezi?

Pariul simplu

Pariul simplu este cel mai usor de înțeles: pe un bilet pariezi 6 numere de la 1 la 49.

Biletul tău este câștigător, dacă toate cele 6 numere pe care le-ai indicat se regăsesc printre cele 35 de numere extrase.

Pentru biletul simplu, suma biletului pariat este de minim 1 leu (miza minimă 0.95 lei)

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

Exemplul 1: Să presupunem că pariezi 2 lei pe numerele tale norocoase: 1, 5, 11, 16, 31, 42.

Urmărești extragerea pe ecran și observi ca s-au extras toate cele 6 numere pe care le-ai ales. Ultimul număr, cel de-al șaselea extras, dintre cele indicate pe bilet este 1, cu o cotă aferentă 500. Prin urmare, câștigul tău este 2 lei (suma) x 500 (cota indicată de ultimul număr extras) = 1000 lei.

Pariul combinat

Pariul combinat îți oferă mai multe șanse de câștig, iar variantele posibil câștigătoare se pot obține prin pariarea mai multor numere sau a mai multor grupuri de numere. În cazul pariurilor combinate, câștigul se calculează înmulțind miza pe combinație cu cota ultimului număr câștigător extras pentru combinații formate din șase numere. Miza pe combinație este dată de miza pe bilet împărțită la numărul de combinații. Dacă sunt mai multe combinații câștigătoare, atunci acestea se însumează pentru a afla câștigul final pe bilet.

Poți paria mai mult de 6 numere pe bilet, dar maximum 10.

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

Suma minimă pe combinație este de 0,1 lei.

Exemplul 2: Să presupunem că pariezi pe un bilet 8 numere: 1, 5, 11, 13, 16, 24, 31, 42 cu o sumă pe combinație de 1 leu

Aceasta înseamnă că ai 28 de posibilități de câștig, a câte șase numere fiecare.

Urmărind extragerile de pe monitor, observăm că ai indicat corect 7 numere, acest lucru înseamnă că ai șapte combinații câștigătoare:

- o combinație formată din numerele: 11, 16, 5, 42, 31, 1. Pentru prima combinație de șase numere, ultimul număr extras este 1, în acest caz avem o cotă de 500.

Câștigul pe această combinație este 500 lei (1 leu x 500).

- o altă combinație formată din alte numere: 11, 16, 5, 42, 31, 13. Aceasta este cea de-a doua combinație a câte 6 numere care se poate forma,

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA

iar în acest caz ultimul număr extras dintre cele alese este 13, cu o cotă de 50. Câștigul pe această combinație este 50 lei (1 leu x 50).

• mai avem alte cinci combinații câștigătoare a câte 6 numere formate astfel:

- 11, 16, 5, 42, 1, 13
- 11, 16, 5, 31, 1, 13
- 11, 5, 42, 31, 1, 13
- 11, 16, 42, 31, 1, 13
- 16, 5, 42, 31, 1, 13.

Observăm că pentru fiecare combinație ultimul număr extras (cel de-al șaselea din combinație) în ordinea extragerii este 13, câștigul pe fiecare combinație în parte fiind 50 (1 leu x 50).

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

b. Poți paria mai multe seturi/ grupuri de numere pentru o extragere.

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

Exemplul 3: Să presupunem că pariezi pe un bilet doua seturi de numere: 1, 5, 11, 16, 24, 31, 42 și 1, 3, 5, 8, 9, 31, 33, 48.

Pe acest bilet ai 35 șanse la castig: 7 variante de castig generate de primul set de 7 numere si 28 de variante de castig generate de cel de-al doilea set de 8 numere. Ca si in exemplul anterior, castigul se calculeaza in acelasi mod: miza pe combinatie se inmulteste cu cota indicata pe ultimul numar extras pentru combinatii formate din 6 numere. Daca exista mai multe variante castigatoare, acestea se insumeaza.

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

Și mai multe variante de pariere:

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

În biletul alăturat am optat pentru un pariu simplu pentru 5 evenimente consecutive.

Exemplul 5: Poți să optezi chiar pentru un bilet mai complex și să alegi mai multe grupuri de numere pe care să le pariezi pe mai multe evenimente succesive. În pariu alăturat am optat pentru două grupuri de numere (de 7 respectiv 8 numere) și 5 evenimente consecutive.

De reținut:

- Se pot alege maxim 10 grupuri de numere și maxim 10 evenimente consecutive.
- Indiferent de tipul pariului ales, întotdeauna numerele pariate se urmăresc pe liniile de pe bilet, fiecare linie comportându-se ca un pariu independent. De aceea în dreptul fiecărei linii apare și numerotarea care indică numărul pariurilor independente.
- Câștigul pe bilet se calculează întotdeauna prin înmulțirea mizei pe eveniment sau pe combinație cu cota indicată de cel de-al șaselea număr extras, exact în ordinea extragerii.

Pariul **PAR/IMPAR** – primul numar extras.

Se poate paria daca prima bila trasa este un numar par sau un numar impar.

Pariul **CULOARE** – prima bila extrasa.

Bilele sunt impartite in 7 culori si anume:

albastru
mov
rosu
verde
galben
portocaliu
negru

Participantul la joc pariaza o singura culoare pentru prima bila extrasa, biletul fiind castigator cand culoarea pariată de Participantul la joc corespunde cu culoarea primei bile extrase.

Pariul **PESTE/SUB** – primul numar extras

Participantul la joc pariaza pe prima bila extrasa daca este **PESTE/SUB** limita de 24.5

In cazul in care Participantul la joc pariaza SUB, biletul este castigator daca prima bila extrasa este orice numar de la 1 la 24.

In cazul in care Participantul la joc pariaza PESTE, biletul este castigator daca prima bila extrasa este orice numar de la 25 la 49.

Pariul **PESTE/SUB SUMA PRIMELOR 5 NUMERE EXTRASE** – suma primelor 5 numere extrase

Participantul la joc pariaza ca suma primelor 5 numere extrase este **PESTE/SUB** limita de 124.5

In cazul in care Participantul la joc pariaza SUB, biletul este castigator daca suma primelor 5 bile extrase este de la 15 la 124.

In cazul in care Participantul la joc pariaza PESTE, biletul este castigator daca suma primelor bile extrase este orice numar de la 125 la 235.

• Fie că optezi pentru un pariu simplu sau alegi varianta combinată, cotele sunt foarte atractive și îți aduc sume însemnate. Mai mult câștigul și se va achita imediat după terminarea evenimentului sau a succesiunii de evenimente.

Pariază pe Syncro Six și vei descoperi cea mai ușoară modalitate să câștigi!

BONUS

Dacă pariezi pe Syncro Six, ai posibilitatea de a câștiga și BONUS-ul, indiferent dacă biletul tău este câștigător sau necâștigător.

BONUS-ul este un câștig suplimentar surpriză care se acordă în mod aleatoriu, biletelor pariate în desfășurare.

Câștigul suplimentar se constituie prin cumularea valorilor subunitare ale biletelor câștigătoare, pariate pe evenimentele virtuale. (Ex: în cazul unui câștig teoretic de 173,59 lei, suma de 0,59 lei se reține pentru constituirea fondului de câștig suplimentar).

Numărul biletului pentru care se acordă premiul este afișat simultan pe ecranul televizoarelor din toate agențiile în care rulează pariuri virtuale.

Urmărește evenimentele virtuale să afli valoarea BONUS-ului și dacă ești câștigător!

Câștigurile se plătesc imediat după terminarea extragerii, dar în cazuri excepționale, plata poate fi făcută în maxim 15 zile de la data efectuării extragerii.

Prevederile generale ale regulamentului de funcționare se aplică în orice caz neacoperit de regulile specifice ale pariului Syncro Six.

Articolul 23

PARIUL DE TIP SYNCRO KENO (SMART KENO)

In toate agențiile va fi afișată concomitent aceeași rundă, durata aproximativă între runde fiind de 3 minute.

Extragerea sunt redată aleator printr-un sistem computerizat special (hardware securizat, asupra caruia nu se poate interveni) Programul de joc este aleator și cuprinde următoarele faze:

- faza de efectuare a pariurilor și de afișare BONUS și instrucțiuni;
- extragerea numerelor;
- faza de afișare și validare a rezultatelor;
- începerea următoarei runde;

I. REGULI PENTRU JOC

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

Fiecare Participant la joc își poate alege pe bilet între 1 număr și maxim 10 numere.

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

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

II. MODUL DE JOC

În casierie este replicată secțiunea de joc cu numerele între 1 – 80.

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

Suma maximă acceptată pentru mai multe runde consecutive și mai multe bilete pe rundă este de 1000 lei.

Pe o singură rundă se pot pune maxim 10 bilete.

Participantul la joc poate să parieze pe maxim 10 runde în avans, dar nu mai mult de 25 de bilete în total.

III. TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA

1. Se alege 1 număr pe bilet
 - 1 număr câștigător => cota este **3.5**
2. Se aleg 2 numere pe bilet
 - 1 număr câștigător => cota este **1**
 - 2 numere câștigătoare => cota este **8**
3. Se aleg 3 numere pe bilet
 - 2 numere câștigătoare => cota este **3**
 - 3 numere câștigătoare => cota este **30**
4. Se aleg 4 numere pe bilet
 - 2 numere câștigătoare => cota este **1**
 - 3 numere câștigătoare => cota este **10**
 - 4 numere câștigătoare => cota este **60**
5. Se aleg 5 numere pe bilet
 - 2 numere câștigătoare => cota este **1**
 - 3 numere câștigătoare => cota este **3**
 - 4 numere câștigătoare => cota este **20**
 - 5 numere câștigătoare => cota este **150**
6. Se aleg 6 numere pe bilet
 - 3 numere câștigătoare => cota este **2**
 - 4 numere câștigătoare => cota este **15**
 - 5 numere câștigătoare => cota este **60**
 - 6 numere câștigătoare => cota este **500**
7. Se aleg 7 numere pe bilet
 - niciun număr câștigător => cota este **1**
 - 3 numere câștigătoare => cota este **2**
 - 4 numere câștigătoare => cota este **4**

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA

- 5 numere castigatoare => cota este **20**
 - 6 numere castigatoare => cota este **80**
 - 7 numere castigatoare => cota este **1000**
8. Se aleg 8 numere pe bilet
- niciun numar castigator => cota este **1**
 - 4 numere castigatoare => cota este **5**
 - 5 numere castigatoare => cota este **15**
 - 6 numere castigatoare => cota este **50**
 - 7 numere castigatoare => cota este **200**
 - 8 numere castigatoare => cota este **1800**
9. Se aleg 9 numere pe bilet
- niciun numar castigator => cota este **1**
 - 4 numere castigatoare => cota este **2**
 - 5 numere castigatoare => cota este **10**
 - 6 numere castigatoare => cota este **25**
 - 7 numere castigatoare => cota este **150**
 - 8 numere castigatoare => cota este **2000**
 - 9 numere castigatoare => cota este **3000**
10. Se aleg 10 numere pe bilet
- niciun numar castigator => cota este **2**
 - 5 numere castigatoare => cota este **5**
 - 6 numere castigatoare => cota este **20**
 - 7 numere castigatoare => cota este **100**
 - 8 numere castigatoare => cota este **1000**
 - 9 numere castigatoare => cota este **3000**
 - 10 numere castigatoare => cota este **5000**

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

IV. SISTEMUL DE BONUS

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

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

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

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

V. DISPOZITII FINALE

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

Articolul 24

PARIUL SYNCRO ROULETTE (ruleta)

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

Rundele sunt redade aleator printr-un sistem computerizat special (hardware securizat, asupra caruia nu se poate interveni)

REGULAMENT DE FUNCȚIONARE A JOCULUI PENTRU PARIURI IN COTA FIXA

Programul de joc este aleator și cuprinde următoarele faze:

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

I. REGULI PENTRU JOC

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

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

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

II. MODUL DE JOC

În casierie este replicată secțiunea de joc cu toate tipurile de pariuri. Participantul la joc își alege din aceste tipuri de pariuri.

Costul minim al unui bilet este de 2 lei, iar suma maximă care se poate paria pe un singur bilet este de 500 lei.

Suma minimă care se poate paria pe un tip de pariu este de 0,25 lei. Pe un bilet se pot pune mai multe tipuri de pariuri, astfel încât suma minimă să fie de 2 lei, iar cea maximă de 500 lei.

Suma maximă acceptată pentru mai multe runde consecutive și mai multe bilete per rundă este de 1000 lei.

Pe o singură rundă se pot pune maxim 10 bilete.

Participantul la joc poate să parieze pe maxim 10 runde în avans, dar nu mai mult de 25 de bilete în total.

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

Biletele înregistrate nu se pot storna.

III. TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA

1. Parierea directă

Se pariază pe un singur număr între 0 și 36.

Cota fixă pentru pariare directă este 36.

2. Parierea pe două numere

Aceasta este atunci când se pune pariul pe linia care separă 2 numere.

Cota fixă pentru acest tip de pariare este 18.

3. Parierea pe trei numere

Se pariază ca unul din cele 3 numere va ieși câștigător.

Cota fixă pentru acest tip de pariu este de 12.

4. Parierea pe patru numere

Se pariază ca unul din cele 4 numere va ieși câștigător.

Cota fixă pentru acest tip de pariare este 9.

5. Parierea în linie consecutivă

Se pariază pe 6 numere diferite în două rânduri adiacente.

Cota fixă pentru acest tip de pariu este 6.

6. Parierea negru / roșu

Se pariază ce culoare va ieși câștigătoare: negru sau roșu.

Cota fixă este 2.

7. Parierea par / impar

Se pariază ca numărul să fie par, sau impar.

Cota fixă este 2.

8. Parierea mare / mic

Se pariază ca numărul câștigător va fi mic (între 1 -18), sau mare (între 19 - 36).

Cota fixă este 2.

9. Parierea pe grupe de numere

Se pariază pe 3 grupe a câte 12 numere : 1 - 12, 13 - 24, 25 - 36.

Cota fixă este 3.

10. Parierea pe coloana

Se pariază pe una din cele trei coloane posibile.

Cota fixă este 2.

11. Pariul trio

Se pariază pe una din combinațiile 0,1,2 / 0,2,3

Cota fixă este 12.

12. Pariuri speciale

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

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

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

Sectorul IV: 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35

Cota fixa este in functie de combinatia numerelor specifica fiecarui tip de pariuri in parte.

Cand bila se opreste in 0, toate pariurile, in afara de cei care au mizat pe 0, sunt necastigatoare.

IV. SISTEMUL DE BONUS

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

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

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

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

Dispozitii finale:

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

Daca exista suspiciuni de fraudă asupra deznodământului unui eveniment/ competiție, organizatorul își rezerva dreptul de a acorda cota 1.00 tuturor cotelor evenimentelor în cauză.

Participantul la joc poate formula plângere în termen de până la 7 zile de la anunțarea rezultatelor valabile, în scris (prin scrisoare recomandată) sau personal, direct la sediul Organizatorului. Conducerea Organizatorului va proceda conform prevederilor legale valabile. Rezultatul soluționării va fi anunțat reclamantului în scris, în termenul de 30 de zile. Termenul de prescriere a dreptului de a solicita plata câștigului se va întrerupe în momentul formulării plângerii.

Organizatorul, cu aprobarea Comitetului de supraveghere ONJN poate aduce îmbunătățiri ale ofertei (tipuri noi de pariuri, bonusuri, etc), adăugiri care vor fi din timp anunțate și însoțite de documente explicative (modalități de pariere, exemplificări ale validărilor etc.) și puse la dispoziția Participantilor la joc.

Lista tipurilor de sporturi precum și a tipurilor de pariuri sportive nu este limitativă, ea putând fi completată și cu alte discipline sportive însoțite de documente explicative (modalități de pariere, exemplificări ale validărilor etc.) și puse la dispoziția Participantilor la joc.

S.C SMART BET S.R.L., cu aprobarea Comitetului de supraveghere ONJN poate stabili, completa și schimba cotațiile, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și câștigul maxim, în funcție de evoluția competițiilor posibile și dezvoltarea ulterioară a societății.