

# “DIGITAL REVOLUTION” d.o.o. Niš-Crveni Krst

## Novoprojektovana - Industrijska zona Sever, Niš bb

Matični broj: 21166642

PIB: 109349907

Šifra delatnosti: 9200

Na osnovu člana 115. Zakona o igrama na sreću („Službeni glasnik RS“, br. 88/11/, 93/12 -dr.zakon ), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 129/04), Pravilnika o vrstama igara na sreću - katalog igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 75/13), osnivačkog akta Društva za trgovinu i usluge «DIGITAL REVOLUTION» d.o.o. Niš-Crveni krst, Novoprojektovana-Industrijska zona Sever Niš bb, i Odluke direktora društva broj 2911-01/2016 od 29.11.2016. godine, o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, direktor društva "DIGITAL REVOLUTION" d.o.o. Niš, dana 25.07.2019. godine donosi:

### PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE (prečišćen tekst)

#### Osnovne odredbe

##### Član 1.

Ovim pravilima uređuje se priređivanje posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i ona sadrže odredbe o priređivanju igara, uslovima za učešće u igri, fondu dobitaka, obaveštavanju igrača o pravilima igara, odgovornosti priređivača, uslovima i postupku registracije igrača, načinu korišćenja virtuelnog računa, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

##### Član 2.

Posebne igre na sreću preko sredstava elektronske komunikacije priređuje Društvo za trgovinu i usluge «DIGITAL REVOLUTION» d.o.o. sa sedištem u Nišu-Crveni krst, Novoprojektovana-Industrijska zona Sever Niš bb, PIB 109349907 (u daljem tekstu: priređivač).

##### Član 3.

Ova pravila obavezuju priređivača i igrača i oni su dužni da ih se u potpunosti pridržavaju.

##### Član 4.

Priređivač za obaveze prema učesnicima u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije – slot igre, draw poker, blackjack i francuski rulet, odgovara svojom celokupnom imovinom.

#### Termini, definicije i skraćenice

##### Član 5.

**Priređivač:** Organizator posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije,

**Igrač:** Fizičko lice koje, nakon procedurom propisane prijave, učestvuje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije,

**Sredstvo elektronske komunikacije:** personalni računar (fiksni ili prenosivi), mobilni uređaj (telefon, tablet računar i sl.) i drugi uređaji koji omogućavaju elektronsku komunikaciju igrača sa ponuđenim igrama na sreću priređivača.

**Nalog Igrača:** Nalog Igrača je lični elektronski nalog otvoren od strane fizičkog lica (“Igrač”) na aplikaciji priređivača koji Igraču omogućava učešće u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom Igrača,

**Sesija:** Skup aktivnosti i komunikacija koje se izvršavaju između autorizovanog igrača i sistema za igru u vremenskom intervalu između prijavljivanja igrača sistemu i njegovog odjavljivanja.

**Softver:** Skup instrukcija, programa i procedura koje se upućuju procesoru računara, na osnovu kojih on izvršava specifične operacije,

**Internet sajt priređivača:** Odnosi se na sve programe, fajlove, podatke ili na druge sadržaje na [www.circuscasino.rs](http://www.circuscasino.rs) ("Sajt") odnosno sadržaje vezane za druge Sajtove koje priređivač naknadno objavi sa istom namerom, koji su dizajnirani za pomoć Igračima pri izvršavanju nekog zadatka odnosno omogućavaju Igraču da učestvuje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije

**Korisničko ime:** je ime igrača koje predstavlja jedinstvenu kombinaciju znakova pod kojim se Igrač evidentira u sistemu i zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu za igru.

**Lozinka:** je kombinacija brojeva i slova poznata samo Igraču i predstavlja potvrdu identiteta Igrača prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja, koje je Igrač izabrao prilikom registrovanja na Sajt.

**Virtuelni račun** - jeste jedinstveni virtualni račun igrača dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar virtuelnog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije igara kao i svi podaci i parametri koje je igrač dostavio pri registraciji ili naknadno promenio.

**Bonusi** - predstavljaju sredstva za promociju igara koje dodeljuje priređivač na virtuelni račun igrača.

## Kreiranje Naloga

### Član 6.

Učešće u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije zahteva kreiranje ličnog Igračevog naloga na Sajtu priređivača popunjavanjem datog formulara za registraciju koji se nalazi na polju "Kreiraj nalog" i sadrži neophodna uputstva. Kako bi kreirao nalog, Igrač mora da potvrdi svoj identitet i da tačno popuni sledeće podatke:

Prezime, Ime, Mesto boravka, Državljanstvo, Datum rođenja, Zemlja boravka, Broj pasoša (ukoliko je strani državljanin) ili Matični broj (ukoliko je državljanin Republike Srbije), Broj fiksnog ili mobilnog telefona, Poštansku adresu, Email adresu ili bilo koje druge informacije koje se budu tražile tokom onlajn procesa registracije.

Ova polja su obavezna i proveravaju se.

Osim toga, Igrač mora da precizira sledeće detalje radi registracije:

- Korisničko ime po svom izboru (pod uslovom da ga neki drugi igrač već ne koristi)
- Lozinka po svom izboru.

Drugim igračima je vidljivo samo korisničko ime. Lozinka je poverljiva i strogo zaštićena. Priređivač zadržava pravo da zabrani upotrebu korisničkih imena koje smatra neumesnim.

Kada Igrač unese sve informacije, od Igrača se traži da prihvati ova Pravila i važeće propise o privatnosti tako što ćete obeležiti polje pored "Pročitao/la sam i prihvatom Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i važeće propise o privatnosti i izjavljujem da imam najmanje 18 godina". Proces registracije se ne može nastaviti dok se ne obeleži ovo polje.

Igrač tek tada može da pristupi svom nalogu i onlajn aplikacijama za igre na sreću i može ulagati novac.

Tokom registracije, Igraču će biti poslat aktivacioni email koji sadrži hyperlink na koji Igrač klikom mora da potvrdi svoju email adresu i da aktivira opciju podizanja novca. Stranica na [www.circuscasino.rs](http://www.circuscasino.rs) veb sajtu će onda informisati Igrača da je nalog proveren. Ukoliko je igrač strani državljanin, u obavezi je da prilikom aktivacije naloga pošalje Priređivaču kopiju dokumenta (pasoša) na osnovu koga se može izvršiti identifikacija i godište igrača.

Maloletnim licima nije dozvoljeno učešće u posebnim igrama na sreću preko interneta i samo fizička lica starija od 18 godina mogu kreirati lični Igračev nalog na Sajtu priređivača.

Priredivač ima pravo da zahteva dokaz o godištu igrača, kao i da proveri dobijene informacije u bilo kom trenutku. Nalog može biti blokiran sve dok Priredivač ne dobije zadovoljavajući dokaz o Igračevom godištu.

Priredivač će potvrditi prijem dokumenata koji su poslani i obavice sve tražene provere kako bi se potvrdilo da su podaci dati prilikom onlajn registracije u skladu sa prosleđenim dokumentima.

Ukoliko se ispostavi da prethodno pomenuti uslovi za registraciju nisu ispunjeni ili se ne mogu ispuniti, ili da date informacije nisu ili više nisu tačne/istinite/kompletne/aktualizovane, priredivač zadržava pravo da odbije da otvori, kao i da zatvori nalog Igrača.

### **Upravljanje nalogom**

#### **Član 7.**

Priredivač pruža Igraču mogućnost izmene i podešavanja korisničkog naloga kroz opcije: Moja Podešavanja (korisnički podaci), limit uplate i auto-isključenje Igrača.

U svakom trenutku Igraču je dostupan pregled svih transakcija na njegovom virtuelnom računu, uplate i isplate sa tačnim vremenom izvršenja i iznosom, načinom uplate i isplate kao i eventualnim ograničenjima.

### **Korisnički podaci**

#### **Član 8.**

Igrač može da pristupi svojim ličnim podacima i da ih menja u bilo kom trenutku, osim podataka vezanih za njegovo ime, mesto, datum rođenja i matični broj, tako što će kliknuti na "Moji podaci" na početnoj strani Sajta.

Igrač može registrovati samo jedan nalog na internet stranici priredivača. Igračev nalog se ne može preneti na treće lice, niti ga treće lice može koristiti. Priredivač zadržava pravo da u slučaju prepoznavanja takve zloupotrebe sve igračeve naloge trenutno ugasi i poništi sve transakcije sa tih naloga.

Igrač je lično odgovoran u svakom trenutku za svaku aktivnost na svom nalogu. Igrač je dužan čuvati informacije vezane za svoj nalog, posebno lozinku, kao i sve ostale detalje. Igrač sam snosi sav rizik eventualne zloupotrebe lozinke. Igrač preuzima na sebe obavezu da odmah obavesti priredivača na kontakt email adresu: [support@circuscasino.rs](mailto:support@circuscasino.rs) u slučaju bilo kakve neautorizovane upotrebe lozinke ili u slučaju bilo kakvog drugog narušavanja bezbednosti.

U slučaju da Igrač izgubi svoju lozinku, treba otići na link "ZABORAVLJENA" koji se nalazi na početnoj strani Sajta i uneti email adresu vezanu za svoj nalog. Priredivač će poslati email sa linkom koji će omogućiti formiranje nove lozinke.

Priredivač zadržava pravo da od Igrača zahteva da promeni svoju lozinku ukoliko smatra da više nije dovoljno sigurna.

Priredivač ne prihvata bilo kakvu odgovornost za bilo kakav gubitak ili štetu koju Igrač pretrpi kao rezultat neautorizovane upotrebe njegovih podataka od strane trećeg lica, čak i bez Igračevog znanja.

## Uplata i isplata

### Član 9.

Korišćenje Naloga od strane Igrača je ograničeno isključivo na njegovo učešće u onlajn igrama na sreću dostupno na Sajtu Priređivača i isključuje bilo kakvu drugu upotrebu, posebno upotrebu istog kao bankovnog računa.

Novčana sredstva u svrhu igre Igrač može uplatiti gotovinski ili podržanim bankarskim karticama, a priređivač novčana sredstva prosleđuje na Igračev račun. Uplaćenim sredstvima Igrač raspolaže nakon što se evidentiraju na virtuelnom računu Igrača. Pri uplati podržanim bankovnim karticama priređivač ne prikuplja podatke o karticama već samo evidentira izvršene i neizvršene transakcije tipom kartice i iznosom uplate.

Priređivač ne uzima nikakvu proviziju niti naplaćuje takse za uplaćivanje i podizanje novca, bez obzira na način plaćanja.

Priređivač zadržava pravo da traži bilo koje informacije ili dokumenta za koje smatra da su neophodni kako bi se proverile uplate i isplate novca.

Kada se zahtev Igrača jednom proveriti, uplate realizovane kreditnom karticom ili nekim drugim načinom plaćanja će odmah biti izvršene, ukoliko ne bude bilo nekih tehničkih problema.

Limit uplate po transakciji:

- Putem bankovnih kartica:
  - Min.: 500.00 RSD
  - Max.: 1,000,000.00 RSD
- Gotovinska uplata:
  - Min.: 200.00 RSD
  - Max.: 500,000.00 RSD

Limit isplate po transakciji:

- Putem bankovnog računa:
  - Min.: 1000.00 RSD
  - Max.: 1,000,000.00 RSD
- Gotovinska isplata:
  - Min.: 200.00 RSD
  - Max.: 50,000.00 RSD

U skladu sa svim delovima ovih Pravila priređivač preuzima obavezu da obavi svaku isplatu dobitka na prvi zahtev Igrača pod uslovom da saldo pokazuje da ima sredstava.

Isplata se obavlja na zahtev učesnika sa njegovog korisničkog naloga gotovinski na izabranoj blagajni priređivača ili na tekući račun učesnika.

U slučaju isplate na nekoj od blagajni priređivača, isplata se vrši odmah nakon potvrde Igračevog zahteva za isplatu od strane Priređivača a najkasnije u roku od tri dana od dana podnošenja zahteva sa naloga Igrača. Ukoliko Igrač želi da mu se sredstva sa virtuelnog računa isplate na tekući račun, dužan je da pre podnošenja zahteva za isplatu u polju za registraciju na svom korisničkom nalogu unese tačan broj tekućeg računa na koji želi da mu se izvrši isplata. Igrač je dužan da u polje za registraciju unese isključivo broj svog tekućeg računa, a zabranjeno je unošenje tuđih brojeva tekućih računa.

Priređivač ne snosi nikakvu odgovornost u slučaju greške učesnika prilikom unošenja broja tekućeg računa, ili usled greške za koju je odgovorna banka preko koje se vrši prenos sredstava.

Igrač može menjati tekući račun tokom važenja njegovog korisničkog naloga, ali će se isplata vršiti uvek na račun koji je naveden u polju za registraciju prilikom podnošenja zahteva za isplatu. Igrač može imati svakog trenutka samo jedan aktivan tekući račun na koji će se vršiti prenos sredstava.

Od trenutka podnošenja zahteva igrača za isplatu na njegov tekući račun, zahtevana sredstva za isplatu se rezervišu na virtuelnom računu igrača, i tim sredstvima igrač ne može raspolagati do trenutka izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa virtuelnog računa na tekući račun igrača se izvršava trenutkom potvrde banke da je izvršen prenos sredstava.

Period rezervacije sredstava učesnika opisan u prethodnom stavu, odnosno period prenosa sredstava od podnošenja zahteva igrača do realizacije prenosa na njegov tekući račun, zavisi isključivo od banke preko koje se vrši prenos sredstava i priređivač ne snosi bilo kakvu odgovornost za dužinu trajanja prenosa sredstava.

Podaci o tekućem računu igrača služe isključivo za isplatu sredstava od dobitaka. Priređivač nema nikakvu mogućnost raspolaganja sredstvima na tekućem računu igrača.

Priređivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na virtuelni račun Igrača ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvrši povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

### **Lična ograničenja Igrača**

#### **Član 10.**

Priređivač omogućava Igraču da preko svog naloga u polju MOJA PODEŠAVANJA postavi lična ograničenja igre, limit uplate na dnevnom, nedeljnom ili mesečnom nivou. Limit uplate predstavlja najviši mogući ukupan iznos svih uplata u zadatom vremenskom periodu. Igrač takođe ima mogućnost da odredi limit za igru prilikom odabira određene igre a pre pokretanja iste.

### **Samoisključenje**

#### **Član 11.**

Priređivač omogućava Igraču da preko svog naloga sprovede lično isključenje iz igre na određeni vremenski period. Samoisključenje nastupa ukoliko Igrač preko svog naloga u polju MOJA PODEŠAVANJA aktivira opciju AUTO-ISKLJUČENJE i podesi vremenski period. Za vreme trajanja samoisključenja Igrač će moći ograničeno upravljati svojim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate igara. Dobici iz igara uplaćeni pre, a ostvareni za vreme trajanja samoisključenja biće zabeleženi na virtuelnom računu Igrača.

### **Odgovorno priređivanje**

#### **Član 12.**

Priređivač informiše Igrača o tome da, kod nekih ljudi, produženo ili učestalo kockanje može prouzrokovati stanje zavisnosti ili može dovesti do određene mentalne krhkosti. Igrač treba da zna da zavisnost karakteriše neprikladna, uporna i ponovna navika. Zadovoljstvo kockanja se pretvara u jaku potrebu za kockanjem na račun ozbiljnih posledica po igrača i po ljude koji ga okružuju.

Igrač može da pročita deo pod nazivom "ODGOVORNO PRIREĐIVANJE" koji se nalazi na svim stranicama priređivača Sajta u bilo kom trenutku. U ovom odeljku, Igrač može videti sve mehanizme koji su primenjeni na sajtu, savete odeljenja za borbu protiv patološkog i preteranog kockanja u cilju smanjenja rizika od zavisnosti, procedure registrovanja i upisivanja na listu onih kojima je kockanje zabranjeno, kao i listu organizacija koje su specijalizovane za borbu protiv zavisnosti.

## **Ukidanje ili zatvaranje naloga igrača od strane Priređivača**

### **Član 13.**

Priređivač zadržava pravo da obustavi, otkaže registraciju i da, privremeno ili trajno, zatvori nalog nekog Igrača, bez prethodne najave, čak i u toku same igre, a posebno pod sledećim okolnostima ukoliko:

- je Igračev nalog neaktivan u kontinuitetu više od 12 meseci.
- Priređivač smatra da je korisnik prekršio jednu ili više odredbi ovih Pravila.
- Igrač nije dao svu traženu dokumentaciju kojom bi potvrdio svoj nalog u traženom roku.
- je dokumentacija koju je Priređivač tražio nekompletna i netačna.
- uslovi za registraciju nisu ispunjeni.
- Igrač nije potvrdio svoju mail adresu u roku naznačenom od dana kada je aktivacioni mejl poslat.
- je Igraču zabranjeno da se kocka.
- je u pitanju slučaj zloupotrebe procedure otvaranja naloga.
- je u pitanju slučaj zloupotrebe bonusa, promocija i/ili bilo koje druge ponude Priređivača,
- Priređivač posumnja na ili otkrije prevaru ili nelegalne aktivnosti počinjene od strane igrača ili pokušaj da se na nelegalan način koristi Sajt, Softver ili usluge igara na sreću, uključujući i upotrebu Igračevog naloga od strane nekog drugog Igrača ili korišćenje ukradenih kreditnih ili debitnih kartica.

Igrač će putem mejla biti obavešten o obustavi ili zatvaranju svog naloga.

Priređivač zadržava pravo da:

- obavesti nadležne organe, uključujući i organe vlasti o bilo kojim aktivnostima Igrača koje su, ili za koje se sumnja da su ilegalne;
- pokrene bilo kakve pravne mere koje se traže ili koje su od koristi sa ciljem da se zaustavi prekršaj za koji je Igrač okrivljen i da se ispravi šteta koju je Priređivač pretrpeo ili da se povрати bilo kakav dobitak koji je eventualno isplaćen Igraču nakon toga ili upravo zbog prekršaja za koji je optužen.

## **Zatvaranje naloga od strane Igrača**

### **Član 14.**

Igrač može da zatvori svoj nalog u bilo kom trenutku, bez navođenja razloga, tako što će poslati preporučeno pismo Priređivaču na adresu: Novoprojektovana-Industrijska zona Sever Niš bb, 18000 Niš-Crveni Krst, Srbija ili elektronskim putem na mejl [support@circuscasino.rs](mailto:support@circuscasino.rs).

## **Posledice zatvaranja Igračevog naloga**

### **Član 15.**

Otkazivanje Naloga znači da će Igrač:

- prekinuti svaku upotrebu Sajta, Softvera i igara, i
- izbrisati sve kopije istih iz svog kompjutera ili bilo kog drugog aparata.

Privremeno zatvaranje igračevog naloga podrazumeva neodložno blokiranje iznosa na igračevom nalogu istog trenutka.

Trajno zatvaranje igračevog naloga podrazumeva neodložnu isplatu iznosa sa igračevog naloga na igračev bankovni račun istog trenutka, pod uslovom da nosilac naloga nije počinio nikakvu prevaru koja je dovela do blokiranja računa.

Nemoguće je da zatvoreni nalog bude operativan. Iznosi koje Priređivač isplaćuje u vidu bonusa ili promotivnih ponuda će biti eliminisani.

Priređivač će Igrača informisati o zatvaranju putem mejla.

## Učešće u igrama

### Član 16.

#### 16.1. Opšte Smernice

Učešće u igrama je isključivo na daljinu i obavlja se preko Sajta upotrebom Igračevog korisničkog imena i lozinke.

Sajtu se može pristupiti svom kompjuterskom opremom, posebno PC računarom, mobilnim telefonom ili bilo kojim drugim aparatom sa Internet priključkom. Neke igre mogu tražiti učitavanje određenog softvera za igru.

Da bi se povezao na Sajt, Igrač razume i prihvata da mora da ima odgovarajuću hardversku i softversku opremu, kao i Internet priključak koji su kompatibilni sa uslovima pružanja usluga igara koje nudi Sajt.

#### 16.2. Igre

Igrač učestvuje u igri tako što vrši uplatu sa virtuelnog računa u vrednosti koja odgovara nekom od predloženih uloga. Igrač ima slobodan izbor uloga za svaku igru. Bilo koja uplata uloga se odmah evidentira kao finansijska transakcija koja umanjuje stanje na nalogu Igrača.

Ukoliko na Igračevom Nalogu nema dovoljno sredstava za izabrani ulog, Igrač neće moći da učestvuje u igri koju je izabrao.

Način objavljivanja dobitka je takav da sama igra prikazuje da li je učesnik ostvario dobitak u novcu-kreditima i koliki je njegov iznos; bilo kakav dobitak će odmah biti evidentiran na Igračevom Nalogu. Ukoliko sam Igrač prekine igru koja je u toku, odnosno pre nego se ona završi, gubi šansu za eventualni dobitak. Ukoliko se igra prekine pre kraja zbog tehničkih problema, Igrač mora odmah da kontaktira Korisnički Servis. Priređivač će analizirati tok igre i nastali tehnički problem, a zatim napisati tehnički izveštaj uzimajući u obzir primenljiva pravila igre. Tehnički izveštaj toka date igre će biti jedini dokaz koji će se uzeti u obzir za procenu gubitka ili dobitka.

**Uputstva vezana za Igre koje nudi priređivač podležu posebnim odredbama i uslovima korišćenja koje možete pogledati u svakoj igri.**

## Bonus i VIP Club

### Član 17.

#### 17.1. Bonus pravila

Bonusi predstavljaju sumu novca dodatog na nalog igrača pod određenim uslovima, a koji treba da se pretvori u pravi novac tako što će se koristiti kao ulog za igre na sreću ponuđene na sajtu, u skladu sa naznačenim faktorom promene.

#### Uslovi za dobijanje bonusa

Ulozi u pravom novcu moraju biti odigrani pre bilo kojih bonusa.

Bonusi su ponuđeni od strane Priređivača u cilju promovisanja sajta, igara i slično.

#### Da bi mogao da iskoristi bonuse, igrač mora da:

- poseduje validan nalog na sajtu Priređivača;
- se postara da ne zloupotrebljava bonuse (videti zloupotrebu bonusa);
- prihvati Pravila Priređivača, kao i propise vezane za trenutne bonuse;
- da tačne i ažurirane lične podatke.

Ukoliko igrač ne poštuje bilo koje od gore pomenutih uslova, njegov nalog će biti blokiran, a njegovi bonusi će biti otkazani.

Postoji nekoliko tipova bonusa, a pravila vezana za njih su dostupna na sajtu onda kada se ti bonusi izdaju.

Najčešći bonus je bonus prilikom uplate koji omogućava Igraču da primi, kao dodatak na njegovu uplaćenu sumu novca, određeni procenat uplaćenog iznosa u formi bonus novca.

### **Neprihvatanje Bonusa**

Igrač može izabrati mogućnost da ne prima bonuse uključanjem opcije "Ne želim da primam bonuse" na strani "Moja Podešavanja". Kada je ova opcija aktivirana biće otkazani svi primljeni bonusi.

### **Zaduženje bonus novca**

Prilikom stavljanja uloga na određenu igru, prvo se ulaže pravi novac sa naloga pa tek onda bonus novac.

### **Dobitak ostvaren bonus novcem**

Kada se na igračevom nalogu nalazi bonus novac, dobitak ostvaren tokom igranja biće pretvoren u bonus novac.

Kada igrač postavi ulog koji se sastoji bar delimično od bonus novca, dobitak će biti isplaćen u bonus novcu.

### **Konverzija bonus novca u pravi novac**

Bonus novac (početni bonus i dobitak u bonus novcu) se može pretvoriti u pravi novac kada se dostigne odigravanje aktivnih bonusa na nalogu igrača.

Odigravanje je broj puta koji treba da se uloži ili odigra iznos primljenog bonus novca da bi se pretvorio u pravi novac koji se može isplatiti.

Vrednost odigravanja koja mora biti dostignuta zavisi od vrste igre:

<b>Odigravanje bonusa</b>		
<b>Vrsta igre/Klađenje</b>	<b>Odigravanje</b>	<b>Koeficijent</b>
Klađenje sa kvotom preko 1,60	30	100%
Slot igre	30	100%
RNG table games(rulet itd.)	90	33%
Blackjack	30	100%

Ako nalog igrača sadrži manje od 10 RSD bonus novca, suma će biti pretvorena u pravi novac prilikom počinjanja sledeće igre ili postavljanja novog uloga.

### **Šta se dešava sa bonus novcem u slučaju zahteva za isplatu**

Svaki zahtev za isplatu rezultuje gubitkom bonus novca sa naloga igrača.

### **Ograničenja bonusa**

Bonusi igrača su lična stvar i ne mogu se prebaciti na nekog drugog igrača ili na treće lice. Priredivač može da izmeni uslove za svaki bonus, s tim što je dužan da o svim nastalim izmenama istakne obaveštenje igračim na sajtu.



## **Zloupotreba bonusa**

Priredivač može odbiti bilo koje podizanje novca i/ili otkazati sve dobitke ukoliko se ispostavi da je igrač imao veze sa aktivnostima koje su u suprotnosti sa, odnosno krše ova bonus pravila i propise.

Konkretno govoreći, do 'nepropisnog igranja igara na sreću' ili 'zloupotrebe bonusa' dolazi onda kada:

- igrač isplati novac koji je uplatio s ciljem da dobije bonus da bi igrao samo sa bonus kreditom koji nudi Priredivač.
- igrač uloži novac sa jednim ciljem da traži bonus, a nema nameru da igra.
- igrač stalno zloupotrebljava bonuse i promocije ponuđene od strane Priredivača tako što samo uplaćuje minimalan iznos kako bi mogao da igra sa bonusima.
- igrač otvara više naloga kako bi iskoristio iste promotivne ponude više puta.
- igrač otvara ili koristi više naloga na istom kompjuteru ili na istoj IP adresi kako bi iskoristio iste promotivne ponude više puta.

Kada Priredivač izjavi i proglasi da jedan igrač zloupotrebljava bonuse, taj igrač više neće moći da koristi bilo kakve promotivne bonuse.

## **17.2. VIP Club**

Priredivač može dodatno ponuditi Igraču šansu da učestvuje u loyalty programu (dalje u tekstu označenom kao "VIP Club"), čiji su sadržaj i način na koji funkcioniše opisani na VIP strani internet sajta priredivača.

VIP club ima za cilj da nagradi lojalnost Igrača za svaki stavljeni ulog tako što mu omogućava da dobije poklone ili bonuse.

Pravila vezana za VIP club su definisana u produžetku:

17.2.1. Registrovanjem na VIP club, Igrač potvrđuje da je pročitao i da prihvata uslove pod kojima VIP club funkcioniše.

Bilo kakav poklon koji se nudi u okviru VIP club-a podleže prihvatanju opštih odredbi i uslova korišćenja od strane Igrača; priredivač zadržava pravo da otkáže bilo koji od poklona ponuđenih Igraču u slučaju kršenja ovih odredbi i uslova, u slučaju da Igrač zloupotrebi VIP club ili u slučaju neke tehničke greške.

17.2.2. Bonusi koje priredivač nudi kao deo VIP club-a takođe podležu prethodno pomenutim pravilima vezanim za bonuse, osim ako u gore pomenutom programu nije drugačije određeno.

Posebna pravila vezana za određene promocije i akcije biće istaknuta na internet stranici priredivača pre početka istih.

## **Opisi igara**

### **Član 18.**

Priredivač priređuje posebne igre na sreću preko sredstava elektronske komunikacije sa sledećim opisom igara:

#### **1. Slot igre**

Slot igre su virtuelne igre koje se priređuju pomoću generatora slučajnosti.

Za svaku Slot igru igraču su ponuđene opcije odigravanja stvarne ili probne (demo) igre. U stvarnoj igri igrač može ostvariti navedeni dobitak, dok u probnoj igri navedeni dobitak igrač ne osvaja.

Uz svaku Slot igru nalaze se informacije koje se odnose na opis igre, uputstvo o načinu igranja i ostali detalji vezani za igru.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Ulog u pojedinu igru može se ostvariti prema naznačenim odnosima i denominacijama.

Igrač stiče pravo na dobitak onda kada u igri ostvari neku od kombinacija utvrđenih prema šemi dobitnih kombinacija. Dobitak koji igrač ostvari u Slot igri dodaje se na njegov virtualni račun.

Priređivač zadržava pravo određivanja postojanja raznih vrsta Jackpot dobitaka.

## **2. Draw poker**

Draw poker je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Draw poker se igra sa standardnim špilom od 52 karte. Delitelj ima pored sebe oznaku u obliku žetona koji se naziva "Dealer Button" koji se pomiče u smeru kazaljke na satu koji prikazuje nominalnog delitelja i da bi se mogao odrediti redosled ulaganja.

Jedan ili više igrača moraju postaviti osnovni ulog (engleski izraz: *pot*). Osnovni ulog može biti ulog na slepo (Blinds) koji postavljaju prva dva igrača ili ante, ulog koji plaćaju svi igrači na stolu da bi se stvorio osnovni ulog. Delitelj meša karte, i deli jednu po jednu igračima u smeru kazaljke sata. Svaki igrač dobiva pet ili više karata. Igrač može zameniti jednu ili više karti određen broj puta. Karte se dele zatvoreno (skriveno, okrenute prema dole). Nakon početnog deljenja počinje prvi krug klađenja. U svakom krugu se razvijaju ruke, često dodavanjem dodatnih karata ili zamenom dodeljenih karata. Nakon svakog kruga se ulozi skupljaju u centralni ulog. Ako jedan igrač postavi opkladu, ostali igrači su prisiljeni odustati, platiti opkladu ili je povisiti. Ako ni jedan protivnik ne plati opkladu, igrač koji je postavio opkladu dobiva pot, ne mora pokazati svoju ruku i započinje nova ruka. Mogućnost pobeđe bez pokazivanja ruke onda omogućuje i tzv. "blefiranje". Blefiranje - riskantan pokušaj uveravanja protivnika da igrač (koji blefira) ima jaču kombinaciju karata - omogućuje, znači, pobeđu slabijih ruku nad jačima, tj. ulog (pot) može osvojiti osoba sa slabijom kombinacijom karata od osobe koja ima jaču kombinaciju karata, ako je uspela kod ove izazvati utisak da protivnik možda ima jaču kombinaciju. Ako je više od dva igrača u igri nakon zadnjeg kruga klađenja dolazi do pokazivanja, gde igrači pokazuju svoje skrivene karte i upoređuju ruke međusobno. Pot osvaja osoba s najjačom kombinacijom karata ili osoba koja je povisila ulog, a ostali su odustali.

Ako je u pitanju poker automat, Igraču se pojavljuje pet karata slučajno izabranih. Igrač može zadržati željenu kombinaciju karata i nakon dodatnog deljenja dobiti kombinaciju karata koja može sadržati dobitak.

## **3. Blackjack**

Blackjack je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Blackjack je kartaška igra u kojoj igrač može steći blagu statističku prednost u odnosu na krupijea (delitelja).

Ulog - Pre početka deljenja, svaki igrač mora da uloži određenu količinu novca (čipova). Nakon toga, svakom igraču se dele po dve karte okrenute licem na gore, a krupije uzima jednu kartu, takođe okrenutu licem na gore i jednu kartu okrenutu licem na dole.

Cilj igre je da igrač napravi rezultat 21 ili što bliže tome. Ukoliko igrač prebaci 21, automatski gubi igru.

Vrednost karata - Karte sa brojevima vrede onoliko bodova koliki je broj, a žandar (J), dama (Q) i kralj (K) vrede po 10 bodova. Kec (A) vredi 11 bodova, ako je zbir drugih karata 10 ili manji; odnosno 1 bod ukoliko je zbir drugih karata 11 ili veći. Međutim, ako igrač ima dva asa (keca), jedan od njih mora vredeti 11 bodova, osim ako sve ostale karte zajedno vrede 10 ili više bodova.

Igra - Nakon deljenja, svaki od igrača se redom pita da li želi da stane na prvobitno podeljenim dvema kartama ("stand"), ili želi da uzme još jednu kartu ("hit").

**HIT** - Izvlačenje dodatne karte – Igrač može izvlačiti koliko god karata želi sve dok zbir izvučenih ne prelazi 21. Kada suma poena izvučenih karata pređe 21, igrač automatski gubi i oduzima mu se ulog.

**STAND** - Prestajanje izvlačenja karata – igrač izvlači karte sve dok ne odluči da mu je suma poena na izvučenim kartama dovoljna.

**DOUBLE** - Dupli ulog - Ukoliko igrač u zbiru početne dve karte ima 9,10 ili 11, nudi mu se mogućnost igre "Double". U tom slučaju igrač udvostručuje ulog, i od delioca dobija još samo jednu kartu.

**SPLIT** - Deljenje karata - Ako igrač dobije dve iste karte, može ih razdvojiti (split). Za razdvajanje mora uložiti iznos jednak svom početnom ulogu (kao double down). Nakon toga igra svaku kartu kao zaseban igrač. Ukoliko na jednoj od tih karata ponovo dobije dve iste karte, može ih opet razdvojiti.

**SURRENDER** - Predaja - Ukoliko ugrač posle početnog deljenja odluči da se preda, tada se ta igra za njega završava i krupije mu automatski uzima pola uložnog novca.

**BLACKJACK** - U slučaju da igrač u početnom deljenju dobije Asa i (10, J, Q ili K) automatski pobeđuje, njemu se isplaćuje 3:2 od uložnog (to se zove blackjack).

**INSURANCE** - Osiguranje - Kada krupije dobije Asa kao jednu od dve karte (kartu okrenutu licem na gore), otvara se mogućnost "osiguranja igrača". Igrač u tom slučaju može da uloži do polovine svog uloga da će krupije kao drugu kartu izvući 10, J, Q ili K. U tom slučaju, isplaćuje mu se u odnosu 2:1 (vrednost osiguranja se množi koeficijentom 2).

Krupijeova igra je strogo definisana. Krupije izvlači karte, ali po principu da na svaki zbir, do 16, on mora da povlači kartu, dok na iznose preko 16 ne sme da povuče dodatnu kartu.

Kad svi igrači završe svoj red, delitelj okreće svoju kartu licem Nagore. Zatim uzima nove karte sve dok ima 16 ili manje. Ako dobije 18-21, delitelj stane i drugi igrači uporede svoj broj bodova s njegovim. Ako ima više od 22, delitelj je automatski izgubio i svi preostali igrači dobijaju. Ako delitelj ima tvrdih 17 (nema asa ili ima asa i 16 bodova u drugim kartama), staje. Ako ima mekih 17 (as i 6 bodova u drugim kartama), tada njegova igra zavisi o unapred definisanim pravilima koja mogu biti varijabilna tj.od njih zavisi da li delitelj mora da izvlači ili ne još karata.

Kada se igra završi, upoređuju se karte. Ukoliko delitelj ima veći zbir od igrača, igrač gubi ulog, a ako delitelj ima manje od igrača, igrač dobija i dobitak mu se isplaćuje u odnosu 1:1. Ako igrač i delitelj imaju jednak broj bodova, igrač dobija svoj ulog nazad, ali bez dobitka, osim kada jedan od njih ima blackjack, a drugi normalnih 21, u kom slučaju dobija onaj s blackjacom.

#### **4. Francuski rulet**

Francuski rulet je virtuelna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Igrač se kladi i ulaže na broj na kome će se zaustaviti kuglica posle okretanja na rulet točku. Postoji više načina da se stave ulogi u Francuskom ruletu. Svaki ulog pokriva različit skup brojeva i ima raspodelu verovatnoće: Ulog na jedan broj plaća 35:1, ulog na dva broja plaća 17:1, ulog na tri broja plaća 11:1, ulog na četiri broja plaća 8:1, ulog na šest brojeva plaća 5:1, ulog na dvanaest brojeva plaća 2:1, ulog na osamnaest brojeva plaća 1:1.

**ULOZI:**

**PLEIN** (direktno na polje) - Ulog se može staviti na bilo koji broj, uključujući i nulu, stavljanjem žetona na sredinu tog polja. Maksimalni ulog na tu opkladu je naveden na stolu za rulet (pod oznakom MAX). Minimalni ulog važi za sve vrste uloga, što znači da vi ulogi na pozicijama dostupnim za ulaganje moraju biti barem jednaki minimalnoj vrednosti koja je označena na stolu.

**CHEVAL** (pocepani ulog) – Ulog se može staviti na dva broja stavljanjem žetona na liniju koja deli dva broja. Maksimalni ulog za tu opkladu je dvostruko veći od maksimalnog uloga na Plain.

**TRANSFERALE PLEINE** (Ulog na ulicu) - Ulog na niz od tri broja. Stavljaju se postavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda. Maksimalni ulog za tu opkladu trostruko je veći od maksimalnog uloga na Plein;

CARRE (ulog na ugao) - Ulog se može staviti na četiri broja stavljanjem žetona na ugao gde se ta četiri broja susreću. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na Plein;

TRANSFERSALE de QUATRE (ulog na četiri) - Ulog na brojeve 0, 1, 2 i 3 stavljanjem žetona na graničnu liniju gde se preseca linija između 0 i prvog reda. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na Plein;

TRANSFERSALE SIMPLE - (Ulog na liniju) - Ulog na dve „ulice“, tj, na 6 raznih brojeva u dva reda od po tri broja, stavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet gde se preseca linija koja deli ta dva reda. Maksimalni ulog za tu opkladu šestostruko je veći od maksimalnog uloga na Plein;

COLONNE (ulog na kolonu) - Na dnu svake kolone nalaze se tri neobeležene kućice, pa se postavljanjem uloga postiže stavljanje žetona na jednu od tih kućica. Ako se pogodi bilo koji broj od brojeva izabrane kolone, isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

DOUZAIN (ulog na dvanaest) - Ulog se može staviti na grupu od 12 brojeva stavljanjem žetona na jednu od tri kućice označene se P12, M12, ili D12. Ako se pogodi jedan od tih 12 brojeva isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plein.

Rouge/Noir, Pair/Impair, Manque 1-18, Passe 19-36, odnosno crveno-crno, par-nepar, Mali/veliki brojevi. Ulog se stavlja na jednu od kućica smeštenih duž strane stola koja pokriva polovinu brojeva na stolu za rulet (izuzev 0), pri čemu svaka kućica pokriva 18 brojeva. Za sve ove uloge isplata se obavlja u razmeri 1:1, dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu dvadesetosturuko je veći od maksimalnog uloga na Plain.

## 5. Kladjenje

Odredbe ovih pravila važe i primenjuju se na sva kladjenja iz ponude priređivača. Događaje koji mogu biti predmet kladjenja priređivač objavljuje u svojoj ponudi na internet stranici i to sa tačno određenim vremenskim periodima u kojima opklada može biti plasirana, kvotama, uputstvom, eventualnim posebnim uslovima za kladjenje u određenom pojedinačnom događaju kao i drugim informacijama od značaja za učestvovanje u igri.

Podaci u ponudi podložni su promenama.

Igrač se na način određen ovim pravilima može kladiti na:

- rezultate pojedinačnih ili grupnih sportskih događaja;
- određeni događaj u toku sportskog takmičenja (tačan rezultat, broj postignutih golova, broj golova na poluvremenu i na kraju utakmice, ko daje više ili manje golova, i sl.);
- uspeh učesnika u sportskim takmičenjima;
- uspeh kandidata na izborima;
- druge događaje koji se mogu naći u ponudi priređivača a koji nemaju unapred poznat ishod.

### 5.1 Definicije

“**Opklada**” je izbor jednog od više mogućih ishoda jednog događaja.

“**Market**” je vrsta ponude za opklade na određeni događaj.

„**Hendikep**” je prednost u golovima (koševima, poenima, procentima ili drugim veličinama koje su u vezi sa događajem koji je predmet kladjenja) koju priređivač unapred daje nekom učesniku sa liste programa sportskih događaja za kladjenje. Konačni ishod događaja sa hendikepom formira se tako što se broju golova, koševa ili poena označenih kao hendikep dodaju i golovi, koševi ili poeni koje je stvarno postigao tim kome je dat hendikep.

“**Kvota**” je decimalni broj koji unapred određuje priređivač za svaki događaj koji je predmet kladjenja.

“**Tiket**” je kladioničarski tiket koji sadrži informacije registrovane od strane igrača. On može sadržati jednu ili više opklada.

**“Singl tiket”** – se odnosi na kladioničarski tiket koji sadrži samo jednu opkladu. Ukoliko je izabrana opklada tačna, tiket je dobitan. Dobici “singl” tiketa se izračunavaju tako što se ulog množi sa kvotom povezanom sa izabranom opkladom.

**“Multi tiket”** – multi kladioničarski tiket je tiket koji sadrži od dve do osam različitih opklada, a da bi tiket bio dobitan, sve one moraju biti tačne. “Multi” kladioničarski tiket neće biti dobitan, čak i ako samo jedna opklada nije tačna. Koncept “multiplikatora” se koristi za izračunavanje ukupne kvote kladioničarskog tiketa, kao i potencijalnog dobitka. On se izračunava množenjem Vašeg uloga sa ukupnom kvotom na kladioničarskom tiketu.

Na primer: Igrač se kladi ulaganjem 50 rsd da će Standard pobediti Anderlecht (kvota=1.5) i da će Bruges pobediti Liverpool (kvota=2), ukupna kvota je  $1.5 \times 2 = 3$ , a ukupan dobitak će biti 150 rsd ( $50 \text{ rsd} \times 1.5 \times 2$ ) ukoliko i Standard i Bruges pobjede.

Ukoliko Anderlecht pobjedi a Bruges igra nerešeno, to će biti izgubljena opklada.

Ukoliko se neka od opklada na multi kladioničarskom tiketu otkáže, dobitak se onda računa na osnovu preostalih opklada ukoliko su te preostale opklade dobitne.

Primer: Igrač ulaže 50 rsd kladeći se da će Standard pobediti Anderlecht (kvota=1.5) i da će Bruges pobediti Liverpool (kvota=2) i da će Paris pobediti Toulouse (kvota=2.5).

Ukupna kvota je  $1.5 \times 2 \times 2.5 = 7.5$ , a ukupna dobit bi bila 375 rsd ( $50 \text{ rsd} \times 1.5 \times 2 \times 2.5$ ) ukoliko Standard, Bruges i Paris pobjede. Ukoliko se Standard-ova utakmica odloži za više od 48h, opklada će u tom slučaju biti validna samo za Bruges-ovu i Paris-ovu utakmicu. Tako da je krajnja kvota  $2 \times 2.5 = 5$ , a ukupna dobit bi bila 250 rsd ( $50 \text{ rsd} \times 2 \times 2.5$ ) ukoliko i Bruges i Paris pobjede.

**“Sistemski tiket”** – “Sistemski” kladioničarski tiket je specijalni kladioničarski tiket koji sadrži izbor od 3 do 8 različitih opklada.

Ovo je “najkompletniji” kladioničarski tiket. To je zbog toga što sa “sistemskim” kladioničarskim tiketom možete sakupiti ekvivalent mnogih kladioničarskih tiketa iz Vašeg izbora. Možete staviti ulog na višestruke opklade i na delimično višestruke opklade:

-Sa 3 opklade na kladioničarskom tiketu, možete napraviti 1 “multi” kladioničarski tiket sa 3 opklade i 3 “dvostruka parcijalna” kladioničarska tiketa (drugim rečima, 3 tiketa gde su 3 opklade kombinovane 2 po 2).

-Sa 4 opklade na kladioničarskom tiketu, možete napraviti 1 “multi” kladioničarski tiket sa 4 opklade, 6 “dvostrukih parcijalnih” kladioničarskih tiketa (drugim rečima, 6 tiketa gde su 4 opklade kombinovane 2 po 2) i 4 “trostruka parcijalna” kladioničarska tiketa (drugim rečima, 4 tiketa gde su 4 opklade kombinovane 3 po 3) itd.

Napomena! Za svaku liniju (dvostruku, trostruku, itd.) Vaš ulog se množi brojem mogućih rezultata. Na primer, ukoliko imate 6 opklada na svom tiketu i odlučite da stavite ulog na “četvorostruku” liniju, Vaš ulog će biti pomnožen sa 15 (zato što je moguće napraviti 15 kombinacija od 4 opklade iz izbora od 6 opklada) da bi Vam se povećala verovatnoća dobitka.

**“Specijalni sistemski tiketi”** – Na tabeli “Sistemskog” kladioničarskog tiketa, možete se kladiti na specijalne sisteme koji su svi zapravo predefinisane kombinacije, svaka od njih sa podjednakim ulogom. Tačne definicije su prikazane ispod.

Parova	Tip	Dvostruka	Trostruka	Četvorostruka	Petostruka	Šestostruka	Šedmostruka	Osmostruka	Ukupno
3	Trixie	3	1						4
4	Yankee	6	4	1					11
5	Canadian	10	10	5	1				26
6	Heinz	15	20	15	6	1			57
7	Super Heinz	21	35	35	21	7	1		120
8	Goliath	28	56	70	56	28	8	1	247

- Tako da, za izbor od 3 opklade, možete se kladiti odjednom na 4 različite kombinacije (Trixie).
- Za izbor od 4 opklade, možete izabrati "Yankee" koji pokriva ukupno 11 različitih kombinacija itd.

**"Trixie"** : sistem zasnovan na izboru 3 opklade koji sadrži tri dvostruke kombinacije i jednu trostruku kombinaciju (ukupno 4 opklade). Bar dve opklade moraju biti tačne da biste mogli da ostvarite bilo kakvu dobit. Tačan iznos Vaše dobiti zavisi od broja tačnih opklada.

**"Yankee"**: sistem zasnovan na izboru 4 opklade koji sadrži šest dvostrukih kombinacija, četiri trostruke kombinacije i jednu četvorostruku kombinaciju (ukupno 11 opklada). Bar dve opklade moraju biti tačne da biste mogli da ostvarite bilo kakvu dobit. Tačan iznos Vaše dobiti zavisi od broja tačnih opklada.

**"Canadian"**: sistem zasnovan na izboru 5 opklada koji sadrži deset dvostrukih kombinacija, deset trostrukih kombinacija, pet četvorostrukih kombinacija i jednu petostruku kombinaciju (ukupno 26 opklada). Bar dve opklade moraju biti tačne da biste mogli da ostvarite bilo kakvu dobit. Tačan iznos Vaše dobiti zavisi od broja tačnih opklada.

**"Heinz"**: sistem zasnovan na izboru 6 opklada koji sadrži petnaest dvostrukih kombinacija, dvadeset trostrukih kombinacija, petnaest četvorostrukih kombinacija, šest petostrukih kombinacija i jednu šestostruku kombinaciju (ukupno 57 opklada). Bar dve opklade moraju biti tačne da biste mogli da ostvarite bilo kakvu dobit. Tačan iznos Vaše dobiti zavisi od broja tačnih opklada.

**"Super Heinz"**: sistem zasnovan na izboru 7 opklada koji sadrži dvadeset i jednu dvostruku kombinaciju, trideset i pet trostrukih kombinacija, trideset i pet četvorostrukih kombinacija, dvadeset i jednu petostruku kombinaciju, sedam šestostrukih kombinacija i jednu sedmostruku kombinaciju (ukupno 120 opklada). Bar dve opklade moraju biti tačne da biste mogli da ostvarite bilo kakvu dobit. Tačan iznos Vaše dobiti zavisi od broja tačnih opklada.

**"Goliath"**: sistem zasnovan na izboru 8 opklada koji sadrži 28 dvostrukih kombinacija, 56 trostrukih kombinacija, 70 četvorostrukih kombinacija, 56 petostrukih kombinacija, 28 šestostrukih kombinacija, 8 sedmostrukih kombinacija i 1 osmostruku kombinaciju (ukupno 247 opklada). Bar dve opklade moraju biti tačne da biste mogli da ostvarite bilo kakvu dobit. Tačan iznos Vaše dobiti zavisi od broja tačnih opklada.

## 5.2 Registrovanje tiketa

Tiket se registruje tako što se postavi ulog u određenom iznosu, pri čemu je izbor opklada slobodan, a zatim se potvrdi tiket. Ukupna suma uloga za tiket se odmah umanjuje sa Igračevog Naloga. O ispravno plasiranoj opkladi, igrač dobija potvrdu o prijemu opklade.

Ukoliko na Igračevom Nalogu nema dovoljno sredstava za izabranu opkladu, Igrač neće moći da registruje tiket koji je izabrao/la. U slučaju da učesnik na evidencionom računu ne poseduje dovoljno sredstava za plasiranu opkladu, a takva opklada bude greškom prihvaćena, priređivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

Igrač sam snosi odgovornost za tačnost informacija unetih u opkladu. Od momenta prijema potvrde o prijemu opklade od strane priređivača, Igrač nije u mogućnosti da otkáže ili promeni plasiranu opkladu.

Jedina valuta koja se prihvata za klađenje na našem sajtu je RSD.

Igrači su obavezni da lično postavljaju opklade.

Potencijalni dobitak se određuje prema ulogu i ponuđenoj kvoti i može se odmah videti. Igrač će biti obavešten o rezultatu nakon završetka klađenja čim pre to bude bilo moguće; bilo kakva dobit će odmah biti prebaćena na Igračev Nalog.

Ukoliko se utvrdi da je rezultat netačan a Igrač je već bio obavešten o dobitku, Priređivač zadržava pravo da obavi potrebne ispravke bez prethodne najave. Priređivač zadržava pravo da ograniči iznos pojedinačnih ili grupnih uloga po opkladi i/ili po danu i/ili po mesecu.

### **5.3. Ispravljanje grešaka**

Svaka greška u ponudi vezana za kvote, učesnike, vreme i mesto odigravanja utakmica, slovna i brojna greška u ponudi koja je uticala na ispravnost klađenja smatra se očiglednom greškom, a priređivač zadržava pravo da poništi svaku opkladu koja je izvršena odnosno prihvaćena u okolnostima navedenih grešaka i uložena sredstva na ime takvih opklada refundira.

Sve kvote su podložne varijacijama i postaju konačne u trenutku kada se postavi opklada. Uprkos tome, Priređivač zadržava pravo da u bilo kom trenutku ispravi očigledne greške pri unosu kvota za opklade, ili da otkáže opklade na osnovu kvote koja je očigledno netačna, a uložena sredstva na ime takvih opklada će biti refundirana.

### **5.4. Ograničavanje uloga**

Minimalna pojedinačna cena kombinacije za klađenje iznosi 3,00 dinara.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 20,00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku za singl tiket iznosi 2.000.000,00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku za multi tiket iznosi 5.000.000,00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku za sistemski tiket iznosi 1.500.000,00 dinara.

### **5.5. Zakasnele opklade**

Igrač je dužan da plasira opkladu do početka događaja na koji se igrač kladi, osim ako priređivač nije odredio drugačije.

Bilo kakva pritužba od strane Igrača u vezi tačnog vremena kada je utakmica/takmičenje počelo, mora biti zasnovana na zvaničnim informacijama izdatim od strane organizatora utakmica koje će potvrditi tačno vreme početka istih.

### **5.6. Povraćaj uloga**

Ukoliko se za opkladu vrši povraćaj uloga, to znači da se opklada računa sa kvotom "1". U slučaju "Singl opklade" to znači da će Igrač povratiti iznos svog uloga. Za "Multi opklade" ili "Sistemske opklade", ukupni koeficijent će biti izmenjen uzimajući u obzir "povraćaj" koji utiče na jednu od opklada.

### **5.7. Otkazivanje događaja**

Jedan sportski događaj će biti smatran suspendovanim ukoliko je otkazan ranije od minimalnog vremena za igru tog takmičenja. Ukoliko je taj događaj trajno obustavljen, smatraće se da je otkazan i sve opklade će biti refundirane.

Osim toga, ukoliko je jedan događaj upravo otkazan ili odložen, opklade se mogu održati neko vreme od trenutka kada je sportski događaj trebalo da počne po rasporedu u skladu sa sportskim propisima za koje je realizovana opklada.

### **5.8. Promene početka sportskog događaja**

Ukoliko se vreme početka događaja promeni, sve opklade na ovaj događaj biće refundirane ukoliko nije drugačije precizirano od strane priređivača.

### **5.9. Promena mesta sportskog događaja**

Ukoliko se sportski događaj pomeri na mesto koje se smatra "neutralnom teritorijom", opklade će i dalje biti važeće i kvota će biti nepromenjena. Opklade će biti refundirane ukoliko se mesto održavanja sportskog događaja promeni na mesto koje pripada timu koji treba da bude gostujući tim. Opklade će biti važeće za događaje gde su takmičarski timovi iz istog mesta i događaj je pomeren na

drugu lokaciju u istom mestu. Za internacionalne događaje, opklade će jedino biti refundirane ukoliko se mesto održavanja sportskog događaja promeni na mesto koje pripada timu koji treba da bude gostujući tim.

#### 5.10. Rezultati klađenja

Priredivač će proveriti rezultate sportskog događaja oslanjajući se na zvanične rezultate objavljene na kraju takmičenja. Opklade će biti izračunate na osnovu rezultata objavljenih na sajtu Priredivača-a u delu naslovljenom "Rezultati". Međutim, u slučaju da se rezultati koje više izvora objavi razlikuju, ili u slučaju očigledne greške, Priredivač zadržava pravo da odredi krajnji rezultat prema konačnom zvaničnom objavljenom rezultatu.

Bilo kakve žalbe na verodostojnost rezultata prikazanih na sajtu Priredivača-a moraju biti zasnovane na zvaničnim rezultatima (posebno na rezultatima prikazanim na sajtovima zvaničnih tela odgovornih za sportski događaj u pitanju) i moraju isključiti bilo koji drugi izvor informacija.

Rezultati klađenja će biti rešeni na osnovu informacija dobijenih sa sledećih zvaničnih sajtova:

[www.uefa.com](http://www.uefa.com)-Liga Šampiona, UEFA Kup, Odabrane utakmice i Evropsko Prvenstvo (fudbal)

[www.fifa.com](http://www.fifa.com) – Kup Konfederacija, Odabrane utakmice i Svetski Kup (fudbal)

[www.beto.gr](http://www.beto.gr) – Fudbal Grčka

[www.bundesliga.at](http://www.bundesliga.at) – Fudbal Austrija

[www.turkish-soccer.com](http://www.turkish-soccer.com) – Fudbal Turska

[www.rfpl.org](http://www.rfpl.org) – Fudbal Rusija

[www.premierleague.com](http://www.premierleague.com) – Fudbal Engleska

[www.sportinglife.com](http://www.sportinglife.com) – Fudbal Engleska

[www.gazzetta.it](http://www.gazzetta.it) – Fudbal Italija

[www.bundesliga.de](http://www.bundesliga.de) – Fudbal Nemačka

[www.marca.com](http://www.marca.com) – Fudbal Španija

[www.lfp.es](http://www.lfp.es) – Fudbal Španija

[www.lfp.fr](http://www.lfp.fr) – Fudbal Francuska

[www.mlsnet.com](http://www.mlsnet.com) – Fudbal USA [www.goalzz.com](http://www.goalzz.com) – Fudbal

[www.nfl.com](http://www.nfl.com) – Američki Fudbal

[www.basket.ru](http://www.basket.ru) – Košarka Rusija

[www.nba.com](http://www.nba.com) – Košarka (NBA)

[www.euroleague.com](http://www.euroleague.com) – Košarka Evropska Liga

[www.ulebcup.com](http://www.ulebcup.com) – Košarka (ULEB)

[www.nhl.com](http://www.nhl.com) – Hokej NHL

[www.fhr.ru](http://www.fhr.ru) – Hokej Rusija

[www.rusbandy.ru](http://www.rusbandy.ru) – Bendi Rusija

[www.atptennis.com](http://www.atptennis.com) – Tenis ATP

[www.wtatour.com](http://www.wtatour.com) – Tenis WTA

[www.mlb.com](http://www.mlb.com) – Bejzbol

[www.eurohandball.com](http://www.eurohandball.com) – Rukomet

[www.fide.com](http://www.fide.com) – Šah

[www.volley.ru](http://www.volley.ru) – Odbojka Rusija

Drugi izvori informacija se mogu koristiti za utvrđivanje rezultata ukoliko bude potrebno. Pod posebnim okolnostima, Priredivač zadržava pravo da koristi video snimke kako bi se utvrdio krajnji rezultat.

U toku sportskih događaja koji se uživo prenose, rezultati koji će se smatrati validnim će biti oni koji budu objavljeni odmah nakon završetka sportskog događaja/takmičenja. Bilo kakva naknadna promena ovih rezultata će biti zanemarena u trenutku utvrđivanja dobitnih opklada.



Ukoliko se tokom takmičenja proglasi više pobednika, dobitni faktor će biti podeljen brojem pobednika (ovaj faktor ne može biti manji od 1).

Ukoliko se sportski događaj/turnir obustavi, ovo obustavljanje neće uticati na opklade vezane za događaj/turnir (kao što su opklade de će neki igrač postići gol, ili ko će sledeći osvojiti odlučujuću utakmicu) onda kada rezultati ovih opklada budu poznati a odgovarajuće opklade postavljene.

Ukoliko se bude smatralo da je utakmica nezavršena, sve opklade na nju će biti otkazane i refundirane, ukoliko, čak i kada se rezultat vodi kao konačan nakon prekida.

Ukoliko se drugačije ne precizira u sportskim regulativama, rezultat objavljen na dan utakmice je u principu onaj koji će biti uzet u obzir u trenutku utvrđivanja dobitne opklade.

Bilo koja naknadna ispravka rezultata od strane zvaničnih ili disciplinskih nadležnih organa neće biti uzeta u obzir u trenutku utvrđivanja dobitnih opklada.

#### **5.11. Organizovano klađenje i integritet događaja**

U slučaju da od strane različitih učesnika primi više identičnih opklada priređivač zadržava pravo da poništi sve takve opklade, i uložena sredstva na ime takvih opklada refundira.

Priređivač ima pravo da odbije opkladu pojedinim licima ili grupama lica, a da ne navede razloge za to.

#### **5.12. Prevara**

Ukoliko se od strane zvaničnih institucija objavi da je došlo do prevare, nameštanja utakmica ili bilo koje druge neregularnosti koje mogu kompromitovati i ugroziti integritet sportskog događaja ili opklade, odnosno ukoliko se zvanično objavi da je bilo ko delovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju ovakvih događaja, sportski događaj u pitanju će biti skinut sa liste sportskih događaja i klađenja, a opklade na taj sportski događaj neće biti važeće. Opklade mogu biti otkazane, a uloženi novac refundiran.

#### **5.13. Neučesće na sportskom događaju**

Ukoliko drugačije nije utvrđeno u članu 5.15, u slučaju da učesnik ne može da učestvuje na takmičenju iz nekog razloga, a opklada je stavljena na taj sportski događaj, smatraće se da je opklada važeća.

Međutim, opklada će biti otkazana i refundirana u sledećim situacijama:

- sportski događaj/ turnir je otkazan.
- sportski događaj/ turnir je proglašen nevažećim.
- mesto sportskog događaja je promenjeno.
- sportski događaj/turnir je obustavljen.

Za bilo koju vrstu opklada tipa "koji god je veći", zahteva se rezultat sa dva podatka kako bi se utvrdila dobitna opklada. Ukoliko jedan od učesnika odbije da učestvuje u takmičenju/turniru, opklada će biti refundirana.

#### **5.14. Otkazivanje opklada**

Priređivač zadržava pravo da proglasi opkladu potpuno ili parcijalno nevažećom, u slučaju kada su opklade otvorene i/ili prihvaćene prilikom očigledne greške vezano za kvote, učesnike, vreme i mesto odigravanja utakmica, slovne i brojne greške u ponudi koje su uticale na ispravnost klađenja.

#### **5.15. Pravila vezana za sportove**

##### **AMERIČKI FUDBAL**

##### **Opšta pravila**

**A.** Produžeci se uzimaju u obzir prilikom izračunavanja ishoda, osim ako nije drugačije naznačeno.

- B.** Ako je meč prekinut ili odložen više od 48 sati, sve opklade se mogu povratiti, osim onih kod kojih je ishod jasno definisan do trenutka kada je meč prekinut.
- C.** Ako se prikaže pogrešan rezultat, zadržavamo pravo da poništimo opkladu za taj vremenski period.
- D.** Ako su timovi prikazani pogrešno, zadržavamo pravo da poništimo opkladu.

### **Pobednik**

Potrebno je pogoditi ishod meča. Ishod se računa uzimajući u obzir produžetke.

### **Ukupan broj poena**

Ukoliko ukupan broj postignutih poena bude jednak datoj margini, vrši se povraćaj uloga, računa se kvota 1. Isto se dešava sa ukupnim rezultatom tima ili igrača. Ishod se računa uzimajući u obzir produžetke.

### **Hendikep**

Ovaj market se obračunava po isteku regularnog vremena meča. Ako je meč prekinut pre okončanja regularnog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

### **Point Spread**

Ovaj market se obračunava uključujući i produžetke. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti.

### **Ukupan broj poena - par ili nepar**

Ovaj market se obračunava uključujući i produžetke. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti.

### **Poluvreme - Pobednik**

Ovaj market se obračunava isključivo za prvo poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za prvo poluvreme, onda će market biti poništen kao i opklade na isti.

### **Poluvreme/Kraj meča**

Ovaj market se obračunava po isteku regularnog vremena meča. Ako je meč prekinut pre okončanja regularnog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

### **Poluvreme sa najviše ostvarenih poena**

Ovaj market se obračunava po isteku regularnog vremena meča. U slučaju da oba poluvremena imaju isti najveći broj poena opklade će biti vraćene. Ako je meč prekinuta pre okončanja regularnog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

### **Četvrtina - sa najvećim brojem poena**

Ovaj market se obračunava po isteku regularnog vremena meča. U slučaju da dve ili više četvrtine imaju isti najviši rezultat, kao dobitne opklade će se računati sve opklade na te četvrtine. Ako je meč prekinut pre okončanja regularnog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

### **Prvi tim koji će postići pogodak**

Ukoliko je jedan od timova postigao pogodak i meč je prekinut, onda se opklada za taj market obračunava. Ukoliko je meč prekinut pre postizanja pogotka, onda će market biti poništen kao i opklade na isti.

### **Poslednji tim koji će postići pogodak**

Ovaj market se obračunava po isteku regularnog vremena meča. Ako je meč prekinut pre okončanja regularnog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

### **Tim koji prvi postigne pogodak i pobeđuje na meču**

Ovaj market se obračunava po isteku regularnog vremena meča. Ako je meč prekinut pre okončanja regularnog vremena, onda će market biti poništen kao i opklade na isti bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

### **Prvo poluvreme - Hendikep**

Ovaj market se obračunava isključivo za prvo poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za prvo poluvreme, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

#### **Prvo poluvreme - Money Line**

Ovaj market se obračunava isključivo za prvo poluvreme. Ako se poluvreme završi nerešenim rezultatom, onda će market biti poništen. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za prvo poluvreme, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

#### **Prvo poluvreme - Point Spread**

Ovaj market se obračunava isključivo za prvo poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za prvo poluvreme, onda će market biti poništen kao I opklade na isti.

#### **Prvo poluvreme – Ukupno poena**

Ovaj market se obračunava isključivo za prvo poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za prvo poluvreme, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

#### **1.čtvrtna - 4.čtvrtnine Money Line**

Ovaj market se obračunava isključivo za zadatu četvrtinu. Ukoliko se četvrtina završi nerešenim rezultatom market će biti poništen. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za datu četvrtinu, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

#### **1.čtvrtnine - 4.čtvrtnine Point Spread**

Ovaj market se obračunava isključivo za zadatu četvrtinu. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za datu četvrtinu, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod u trenutku prekida.

#### **1.čtvrtnine – 4.čtvrtnine Ukupno poena**

Ovaj market se obračunava isključivo za zadatu četvrtinu. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za datu četvrtinu, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod u trenutku prekida.

#### **Drugo poluvreme Money Line**

Ovaj market se obračunava isključivo za drugo poluvreme. Ako se drugo poluvreme završi nerešenim rezultatom, onda će market biti poništen. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za drugo poluvreme, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

#### **Drugo poluvreme Point Spread**

Ovaj market se obračunava isključivo za drugo poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za drugo poluvreme, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

#### **Drugo poluvreme – Ukupno poena**

Ovaj market se obračunava isključivo za drugo poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka predviđenog vremena za drugo poluvreme, onda će market biti poništen kao I opklade na isti, bez obzira na ishod meča u trenutku prekida.

## **AUSTRALIJSKI FUDBAL**

### **Opšta pravila**

**A.** Regularno vreme trajanja meča se uzima u obzir prilikom obračunavanja za sve markete, isključujući produžetke ali uključujući svaku dodatnu nadoknadu vremena ili zaustavno vreme.

**B.** Mečevi koji su prekinuti na duže od 48 sati nakon što je izveden početni kickoff, biće povučeni i sve opklade će biti poništene. Za sve mečeve koji su prekinuti manje od 48 sati, sve opklade će biti otvorene i obračunaće se nakon završetka meča.

**C.** Ukoliko se lokacija meča promeni, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

**D.** Ako su ponuđene kvote sa neispravnim vremenom meča (više od 2 minuta), ili ako su imena timova i kategorija neispravno prikazani, zadržavamo pravo na poništavanje opklada.

### **Hendikep**

Ukoliko se meč prekine pre isteka regularnog vremena, sve opklade će biti poništene, bez obzira da li je ishod meča već bio određen.

### **Ukupno poena – par/nepar, Poluvreme/Kraj meča, Poluvreme sa više pogodaka**

Ukoliko se meč prekine pre isteka regularnog vremena sve opklade će biti poništene.

### **Poluvreme - Pobjednik**

Ukoliko se meč prekine pre isteka vremena predviđenog za prvo poluvreme, sve opklade biće poništene. Ako se prvo poluvreme završi nerešenim rezultatom sve opklade će biti poništene.

### **Poluvreme - Hendikep**

Ukoliko se meč prekine pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, sve opklade će biti poništene.

### **Četvrtina sa najvećim brojem poena**

U slučaju da dve ili više četvrtina imaju isti najveći rezultat, kao dobitne opklade će se računati sve opklade na te četvrtine. Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, sve opklade će biti poništene.

### **Prvi tim koji će postići pogodak**

Ukoliko se meč prekine pre nego bilo koji od timova postigne pogodak, sve opklade će biti poništene. Ako je meč prekinut nakon što je neki od timova postigao pogodak, onda je opklada važeća.

### **1. Četvrtina - Pobjednik**

Ukoliko se meč prekine pre isteka 1.četvrtine, sve opklade će biti poništene. Ukoliko se 1.četvrtina završi nerešenim rezultatom, sve opklade će biti poništene.

### **1. Četvrtina - Hendikep**

Ukoliko je meč prekinut pre isteka 1.četvrtine, sve opklade će biti poništene, bez obzira da li je ishod već bio određen.

## **Badminton**

Prihvataju se sledeći načini kladjenja na badmintonu:

### **Četvrtine - Hendikep**

- Ako je meč prekinut ili odložen i ne nastavi se u roku od 48 sati, opklade će biti poništene.
- Ako marketi ostaju prikazani sa netačnim rezultatima, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.
- Ukoliko se tim povuče sa meča, svi marketi smatraju se nevažećim.
- Ukoliko su igrači/timovi prikazani nepravilno, zadržavamo pravo da poništimo opklade.
- Zvanično oduzimanje poena će biti uzeto u obzir za sve otvorene markete. Marketi koji su već utvrđeni neće uzimati oduzimanje poena u obzir.
- U slučaju da je jedan od navedenih učesnika zamenjen drugim učesnikom pre početka meča, opklade na takav market će biti vraćene.

### **Pobjednik meča**

Neophodno je odrediti pobjednika meča.

### **Pobjednik seta**

Neophodno je odrediti pobjednika seta.

### **Ukupno poena**

Neophodno je odrediti ukupan broj poena koji će se postići u igri. Službeno oduzimanje poena će se uzeti u obzir za sve neutvrđene markete. Marketi koji su već utvrđeni, neće uzimati u obzir oduzimanje poena.

### **Rezultat meča (hendikep poeni)**

Službeno oduzimanje poena će se uzeti u obzir za sve neutvrđene markete. Marketi koji su već utvrđeni neće uzimati u obzir oduzimanje poena.

### **Tačan rezultat**

Neophodno je odrediti tačan rezultat meča. Službeno oduzimanje poena će se uzeti u obzir za sve neutvrđene markete. Marketi koji su već utvrđeni neće uzimati u obzir oduzimanje poena.

#### **Prvi do X poena**

Neophodno je odrediti koji igrač postiže određeni broj poena. Službeno oduzimanje poena će se uzeti u obzir za sve neutvrđene markete. Marketi koji su već utvrđeni neće uzimati u obzir oduzimanje poena.

Ako se set završi pre nego što se dostigne X poena, ovaj market će se smatrati nevažećim i sve oplade će biti poništene.

#### **Par/Nepar**

Neophodno je odrediti da li će ukupan broj poena u setu biti paran ili neparan broj. Službeno oduzimanje poena će se uzeti u obzir za sve neutvrđene markete. Marketi koji su već utvrđeni neće uzimati u obzir oduzimanje poena.

#### **Više/Manje**

Neophodno je odrediti da li će ukupan broj poena biti veći ili manji od zadate margine. Marketi koji su već utvrđeni neće uzimati u obzir oduzimanje poena.

#### **Poeni u setu**

Neophodno je odrediti broj poena koji će se odigrati u setu. Marketi koji su već utvrđeni neće uzimati u obzir oduzimanje poena.

### **BEJZBOL**

#### **Opšta pravila**

**A.** Svi marketi na meču koji je odložen na duže od 48 sati, će se poništiti kao i sve oplade. Međutim ako je meč odložen na manje od 48 sati, novo početno vreme meča će biti ažurirano, svi marketi ostaju otvoreni a sve oplade validne.

**B.** Pravilo za bacače: Ako jedan ili oba startna bacača se zamene pre početka meča, mi ćemo poništiti sve markete vezane za bacače i kreirati nove markete za nove startne bacače. Ako najavljeni bacači sa liste ne počnu meč, svi marketi za bacače biće poništeni.

**C.** Mogućnost dodatnih inning-a se ne razmatra ni za jedan market, osim ako nije drugačije naznačeno.

#### **Money Line**

Ovaj market u svoj ishod uključuje i produžetke. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za isti, market se poništava.

#### **Run Line**

Ovaj market u svoj ishod uključuje i produžetke. Ukoliko je meč prekinut, market će biti poništen bez obzira da li je ishod već utvrđen.

#### **Ukupno poena – Par / Nepar**

Ovaj market u svoj ishod uključuje i produžetke. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za isti, market se poništava.

#### **Ukupno Run-a - Više/Manje**

Ovaj market u svoj ishod uključuje i produžetke. Ukoliko je meč prekinut, market će biti poništen bez obzira da li je ishod već utvrđen.

#### **Dupla šansa**

Ovaj market se utvrđuje na osnovu rezultata nakon 5 inning-a i na osnovu konačnog rezultata meča. Imajte na umu da je produžetak uključen u ishod ovog marketa. Ako je meč prekinut, market će biti poništen bez obzira da li je ishod već utvrđen.

#### **Prvi će poentirati na meču**

Ovaj market u svoj ishod uključuje i produžetke. Ako je meč prekinut pre nego što je neka od ekipa poentirala, onda će market biti poništen. Ako je meč prekinut nakon što je neki od timova poentirao, onda su market i sve oplade na njemu validne i taj tim je pobednik.

#### **Poslednji će poentirati na meču**

Ovaj market u svoj ishod uključuje i produžetke. Ako je meč prekinut pre isteka vremena, market i sve opklade na isti će biti poništene.

### **1. Inning - Pobednik**

Ovaj market se obračunava na kraju prvog inning-a. Ako je meč prekinut pre završetka prvog inning-a, onda će market biti poništen.

### **Prvih 5 Inning-a - Money Line**

Ovaj market se obračunava na kraju 5 inning-a. Ako posle 5 inning-a rezultat bude nerešen, market će biti poništen. Ako je meč prekinut pre završetka 5. inning-a, onda će market biti poništen.

### **Prvih 5 Inning-a Run Line - Ukupno Run-a Više/Manje**

Ovaj market se obračunava na kraju 5 inning-a. Ako je meč prekinut pre završetka 5 inning-a, onda će market biti poništen, bez obzira da li je ishod već bio određen.

### **Koji tim će prvi osvojiti "X" poena? / Koji tim će prvi osvojiti "X." poen (uključujući produžetke)**

Ako se inning završi pre nego se dostigne zadata margina poena ( uključujući dodatni inning), ovaj market će biti poništen.

### **Kada će meč biti odlučan?**

Market će biti računat kao "Bilo koji dodatni inning" ako se na kraju regularnog vremena (nakon 9 punih inning-a), meč završi nerešenim rezultatom, bez obzira na to da li se igra nadoknada (dodatni inning) ili ne.

### **Da li će biti produžetaka?**

Market će biti računat kao "DA" ako na kraju regularnog vremena (Posle 9 punih Inning-a) meč se završi nerešenim rezultatom, bez obzira da li se igra produžetak (dodatni inning-a) ili ne.

## **KOŠARKA**

### **Opšta pravila**

- A.** Rezultati za sve opklade na meč se formiraju ne uzimajući u obzir produžetke, osim ako nije drugačije navedeno.
- B.** U slučajevima ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena i nije nastavljen u roku od 48 sati, na svim opkladama za taj meč čiji ishod nije definisan do trenutka prekida meča, vrši se povratak opklada.
- C.** U slučaju da se meč prekine na manje od 5 minuta do kraja, sve opklade na ovaj meč ostaju važeće. Ukoliko se meč prekine na više od 5 minuta pre regularnog kraja meča i ne nastavi se u narednih 24 sata, vrši se povratak za sve opklade na ovaj meč čiji ishod nije određen do trenutka prekida meča. Sve opklade čiji se ishod zna u trenutku prekida utakmice ostaju važeće. U slučaju opklada uživo, ukoliko je utakmica prekinuta, vrši se računanje samo onih kvota čiji je ishod određen u tom trenutku, a sve ostale opklade se vraćaju.
- D.** U slučaju da se početak meča pomeri za više od 15 sati, sve opklade na ovaj meč će biti vraćene, u suprotnom, opklade ostaju važeće.
- E.** Ako su kvote ponuđene sa neispravnim vremenom meča (više od 2 minuta), zadržavamo pravo da poništimo opklade.
- F.** Ako marketi ostaju otvoreni sa netačno prikazanim rezultatom, i značajno utiču na dobitak, zadržavamo pravo da poništimo opklade.
- G.** U slučaju da se meč ne završi nerešeno ali se produžetak igra zbog kvalifikacionih propozicija, marketi će biti ustanovljeni prema rezultatu u regularnom vremenu.
- H.** Opklade na ukupan broj poena igrača/poređenje statistika igrača se uzimaju u obzir uključujući produžetke, ukoliko drugačije nije naznačeno.
- I.** U slučaju klađenja na statistike igrača (više/manje skokova, faula, asistencija, blokova, ukradenih lopti), ukoliko određeni igrač nije učestvovao na meču, vrši se povratak opklada. U slučaju upoređivanja statistika igrača (koji igrač će imati više skokova/asistencija/faula/blokova/ukradenih lopti), ukoliko jedan od naznačenih učesnika na ovoj poziciji nije učestvovao na meču, vrši se povratak opklada.

U ponudi su sledeće opklade na košarku:

### **Money line**

Potrebno je odrediti ishod meča. Ovaj market uzima u obzir produžetke. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen.

### **Ukupno poena**

Potrebno je odrediti broj poena koji će biti postignut. Ovaj market uključuje I produžetke. Ako je zbir postignutih poena jednak zadatoj margini, ulog se vraća. Isto važi i za klađenje na to koliko će jedan tim postići poena ili igrač na meču. Ako je meč prekinut market će se poništiti bez obzira da li je ishod već utvrđen.

### **Hendikep**

Ovaj market se obračunava na kraju regularnog vremena. U slučaju nerešenog rezultata uzevši u obzir hendikep, dolazi do povraćaja uplate (bez obzira na period koji je bio u ponudi za klađenje). Slično tome za poređenje statistika igrača (poeni/faulovi/blokade/skokovi/asistencije I drugih parametara), ako je meč prekinut pre završetka regularnog vremena onda će svi marketi biti poništeni bez obzira da li je ishod već bio određen.

### **Hendikep na poluvremenu**

Ovaj market se obračunava na kraju poluvremena. Ako je meč prekinut pre završetka poluvremena, onda će market biti poništen, bez obzira da li je ishod već određen.

### **Hendikep na četvrtini**

Ovaj market se obračunava na kraju određene četvrtine. Ako je meč prekinut pre završetka četvrtine, onda će market biti poništen, bez obzira da li je ishod već određen.

### **Ukupno poena – Par/Nepar**

Neophodno je utvrditi da li će ukupan broj poena / određenog perioda (poluvreme/ četvrtina / ceo meč ) biti paran ili neparan. Ovaj market uključuje I produžetke. Ako je meč prekinut pre okončanja vremena predviđenog za određeni period, marketi I opklade na isti će biti poništeni.

### **Da li će biti produžetaka?**

Market će biti računat kao “Da” ako na kraju regularnog vremena predviđenog za meč rezultat bude nerešen, bez obzira da li se produžetak igra ili ne.

### **Pobednik na poluvremenu**

Ovaj market se obračunava na kraju prvog poluvremena. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, onda će market biti poništen.

### **Poluvreme/Kraj meča**

Ovaj market se obračunava nakon isteka regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, opklade na ovaj market će biti poništene.

### **Poluvreme sa više poena**

Ovaj market se obračunava nakon isteka regularnog vremena predviđenog za meč. U slučaju da oba poluvremena imaju isti broj poena, sve opklade na ovaj market se računaju kao dobitne. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, opklade na ovaj market će biti poništene.

### **Četvrtina sa najvećim brojem poena**

Ovaj market se obračunava nakon isteka regularnog vremena predviđenog za meč. U slučaju da dve ili više četvrtina imaju isti najveći broj poena, sve opklade na te četvrtine računaju se kao dobitne. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, opklade na ovaj market će biti poništene.

### **Koji tim će prvi postići poene (četvrtina/poluvreme/meč)**

Neophodno je odrediti koji tim će postići prvi poene za određeni period meča. Ovaj market se obračunava nakon isteka regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre postizanja poena onda će market I opklade na njega biti poništene. Ako je meč prekinut nakon što je neka od ekipa prva postigla poene , onda će opklade na taj market biti validne.

### **Koji tim će poslednji postići poene (četvrtina/poluvreme/meč)**

Neophodno je odrediti koji tim će postići poslednje poene za određeni period meča. Ovaj market uključuje i produžetke . Ako je meč prekinut pre vremena predviđenog za njegov završetak, sve opklade na ovaj market se poništavaju.

### **Više / Manje skokova (asistencija / blokada) od strane tima**

Potrebno je odrediti da li će broj skokova (asistencija/blokada) igrača nekog tima biti veći ili manji od određenog parametra. Odbijanje učešća na meču/diskvalifikacija/povreda individualnih igrača, ne utiče na izračunavanje kvota na datom marketu. Osim ukoliko nije drugačije određeno, kvote za ovaj market se primaju uzimajući u obzir produžetke. Ukoliko se meč prekine pre isteka vremena predviđenog za taj meč, sve opklade na ovim marketima se povlače.

#### **Više/Manje skokova (asistencija/blokada/ukradenih lopti/poena ) od strane određenog igrača**

Potrebno je odrediti broj (asistencija/ukradenih lopti/poena/blokada) koje je imao određeni igrač. Skraćen naziv tima je stavljen pored imena igrača isključivo informativno. Bilo kakve greške vezane za skraćen naziv tima neće uticati na izračunavanje kvota. U slučaju da određeni igrač nije učestvovao na meču, vrši se povraćaj. Ukoliko nije drugačije naznačeno, kvote za ovaj market se obračunavaju uzimajući u obzir produžetke.

Ukoliko se meč prekine pre nego što je dostignut određen broj opklade, sve opklade na ovim marketima se povlače.

#### **Koji tim će ostvariti veći broj skokova (ukradene lopte/ blokade)?**

Ukoliko se meč jednog tima odloži/ prekine i ne nastavi u roku od 24 sata, povratak uplata se vrši po ovom marketu. Vršer se poređenja samo onih utakmica koje su određene na liniji turnira. U obračunavanje ovih marketa ulaze i produžetci. Ako igrači postignu isti broj skokova (asistencija/blokada/ukradenih lopti), sve opklade za taj market se vraćaju. U obračunavanje ovih marketa ulaze i produžetci, osim ako nije drugačije naznačeno. Ukoliko se meč prekine pre nego što je dostignut određen broj opklade, sve opklade na ovim marketima se povlače.

#### **Ko će postići 10 poena na meču(u određenoj četvrtini/u određenom poluvremenu na meču)?**

Potrebno je odrediti koji tim će prvi postići 10 (20) poena u određenom delu meča ( u toku meča/u toku četvrtine/u toku poluvremena). Za četvrtine meča ne uzimaju se u obzir produžeci. Ukoliko u naznačenom periodu meča nije postignut određeni broj poena, vrši se povraćaj za sve opklade na ovoj poziciji. Ukoliko se meč prekine pre isteka vremena predviđenog za određeni period meča, sve opklade na ovim marketima se vraćaju.

#### **Pobednik grupe (konferencije/divizije).**

Da bi opklade bile važeće za ovaj market, moraju se odigrati svi mečevi u grupi (takmičenju/ligi). U suprotnom, opklade za ovu poziciju će biti vraćene. Izuzetak su opklade na tim koji, sa bilo kojim mogućim ishodom meča (uključujući i optimalni ishod za dati tim), nema nikakvu teoretsku šansu da bude pobednik grupe, smatraće se da je igrač izgubio takve opklade.

#### **Pobednik Playoff-a (Bolji iz 3 meča/ Bolji iz 5 mečeva/ Bolji iz 7 mečeva).**

Ukoliko broj mečeva potreban za pobedu nije odigran u skladu sa propisima, vrši se povraćaj za sve opklade na ovoj poziciji.

#### **Pobednik turnira**

U slučaju da više timova bude proglašeno pobednikom turnira, opklade na pobednički tim se dele brojem pobednika.

#### **Prvo isključenje na meču**

Uzimaju se u obzir samo isključenja koja su posledica 5 ili 6 faula (u zavisnosti od propisa određenog takmičenja) koja je dobio jedan igrač. Ne uzimaju se u obzir isključenja koja su posledica tehničkih i nesportskih ličnih grešaka.

#### **Plasiraće se u sledeću rundu**

Kvota se izračunavaju prema rezultatu koji se određuje odmah nakon poslednjeg meča određenog kruga playoff-a, bez obzira na naknadne sudijske/disciplinske odluke.

U slučaju da neki od navedenih timova nije u mogućnosti da učestvuje u ovom krugu (uključujući diskvalifikaciju, odbijanje učešća, itd.), protivniku ovog tima se dodeljuje pobjeda i prolaz u sledeći krug. Sve opklade ostaju važeće.

#### **Da li će prvi poeni utakmice biti postignuti šutem za 3 poena, šutem za 2 poena ili penala?**

Uzima se u obzir samo šut koji sudija zvanično proglasi.

U ovom datom sportu, drugi ishodi mogu biti ponuđeni odvojeno od onoga što je gore pomenuto.



## ODBOJKA NA PESKU

### Opšta pravila

- A. U slučaju da se meč ne završi svi ponuđeni marketi biće poništeni.
- B. Zlatni set nije uzet u obzir ni u jednom od pomenutih marketa.
- C. Ako je meč prekinut ili odložen I ne nastavi se u roku od 48 sati nakon početnog starta, sve opklade će biti nevažeće.
- D. Ukoliko su marketi ostali otvoreni I prikazani sa netačnim rezultatima koji znatno utiču na dobitak igrača, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.
- E. Ako se tim povuče sa meča svi otvoreni marketi smatraće se nevažećim.
- F. Službeno oduzeti poeni biće uzeti u obzir samo za markete koji su otvoreni. Marketi koji su već određeni ne uzimaju u obzir oduzimanje poena.

Marketi koji su ponuđeni za sport Odbojka na pesku:

### Pobednik

Potrebno je odrediti pobednika meča.

### Ukupan broj poena

Ukoliko ukupan broj postignutih poena bude jednak zadatoj granici, vrši se povraćaj.

### Tačan broj setova

Potrebno je odrediti da li će timovi odigrati veći ili manji broj setova od naznačenog. U slučaju da se meč prekine i ne nastavi se, po opkladama za ovu poziciju vrši se povraćaj.

### 1.set Marketi: Pobednik / Hendikep / Ukupno poena / Prvi do "X" poena / Par-Nepar

Ovaj market se obračunava na kraju prvog seta. Ukoliko se prvi set prekine I ne nastavi se, sve uplate biće vraćene.

### 2./3. Set - Pobednik

Ovaj market se obračunava na kraju drugog i trećeg seta. Ukoliko se set prekine I ne nastavi se, sve uplate biće vraćene.

### Ko će osvojiti [X] poen u setu [y]

Ukoliko se set završi pre nego se dođe do "X" poena, onda će market biti poništen.

### Koliko setova će biti odlučeno dodatnim poenom?(set koji se igra na razliku)

### Tačan rezultat

## BOKS

### Opšta pravila

- A. Ako se meč odloži na najviše 28 dana od prvobitno planiranog datuma, sve opklade ostaju važeće. Ukoliko se u roku od 28 dana taj meč ne održi sve opklade biće poništene i vraćene.
- B. Ukoliko se meč prebaci na drugu lokaciju, drugu arenu ili ring, sve opklade na meč će i dalje biti važeće.
- C. Smatra se da je meč počeo nakon prvog gonga. U slučaju igre na pobedu jednog od učesnika, „pobeda“ će se smatrati pobedom na poene, nokautom, tehničkim nokautom ili ukoliko protivnik bude diskvalifikovan ili odustane od učešća.
- D. „Predviđena pobeda“ podrazumeva nokaut, tehnički nokaut, disvalifikaciju protivnika ili odbijanje učešća nekog od boraca.
- E. „Pobeda na poene“ podrazumeva pobedu koju proglaše sudije nakon završetka svih rundi.
- F. U slučaju da bokser ne izađe u ring na početku naredne runde nakon gonga, smatra se da je meč završen u prethodnoj rundi pobedom protivnika pomenutog borca.
- G. Ukoliko se promeni predviđeni broj rundi, sve opklade stavljene na ishod borbe su i dalje važeće, ali će opklade na broj rundi biti vraćene.
- H. U slučaju da jedan od boraca bude zamenjen nekim drugim, sve opklade na ovaj meč će biti vraćene.

U ponudi su opklade za sledeće pozicije:

### **Pobednik meča**

Potrebno je odrediti ishod meča: pobedu jednog od učesnika ili nerešeni ishod meča (način na koji je postignuta pobeda nije od suštinskog značaja za ishod „pobeda“: na osnovu broja postignutih poena, nokautom, tehničkim nokautom, diskvalifikacijom protivnika ili odbijanjem učešća istog). Opklade će se računati prema zvaničnim rezultatima proglašenim u ringu (uključujući i moguću promenu poena koju su sudije zabeležile u izveštajima). Naknadne sudijske i disciplinarne odluke donete od strane nadležnih organa neće imati značaja pri izračunavanju kvota. U slučaju da se meč završi nerešenim rezultatom, a kvote za sličan ishod nisu bili ponuđene, onda će sve opklade na ovaj market biti nevažeće i izvršiće se povraćaj istih.

### **Specijali**

Za sve specijalne opklade uključujući I nokaut, sudija mora borcu da dodeli zvanični poen. Uslovi se primenjuju na sledeći nokaut:

Zvanični nokaut se proglašava kada je borac dobio udarac I :

- a) I deo njegovog/njenog tela osim stopala dodiruje pod (zadnjica ili rukavice)
- b) kada se borac drži za konopce (npr. borac bi pao da konopaca nema)
- c) kada se borac drži za konopce ili je izmđu njih
- d) ne može da se brani, iz bilo kog razloga, ili se dovede u položaj u kojem ne može pasti.

### **U kojoj rundi će se završiti borba**

Potrebno je odrediti da li će pobednik meča biti proglašen u jednoj od ponuđenih rundi ili će pobednik meča biti proglašen odlukom sudija nakon završetka svih regularnih rundi meča. U slučaju da jedan od boraca ne izađe u ring na početku naredne runde nakon gonga, smatra se da je meč završen u prethodnoj rundi.

### **<Određeni bokser> dobiti nokdaun i pobediti**

Računaju se samo nokauti na osnovu kojih sudija otvara/započinje odbrojavanje. Ukoliko je pod klizav I borac padne kao I slični incidenti se ne uzimaju u razmatranje.

### **Da li će oba borca biti u nokdaunu**

Računaju se samo nokauti na osnovu kojih sudija otvara/započinje odbrojavanje. Ukoliko je pod klizav I borac padne kao I slični incidenti se ne uzimaju u razmatranje.

### **Ukupan broj rundi u meču**

U slučaju da borac ne izađe u ring na početku naredne runde nakon gonga, smatra se da je meč završen u prethodnoj rundi pobedom protivnika pomenutog borca. Ukoliko se promeni predviđeni broj regularnih rundi, opklade za ovu poziciju će biti vraćene. Uzima se u obzir broj potpuno odrađenih rundi.

### **Da li će <određeni bokser> biti nokdaun i dobiti meč**

Ponuđene opcije su:

„ Da “ – određeni borac će tokom meča dobiti bar jedan nokdaun i biće proglašen pobednikom prema rezultatima meča.

„ Ne “ – u bilo kom drugom slučaju.

Računaju se isključivo nokdauni zbog kojih sudija započne odbrojavanje.

Padovi zbog klizavog poda i slične nezgode se ne uzimaju u obzir.

U slučaju da meč bude otkazan ili prekinut iz tehničkih razloga, vrši se povraćaj za sve opklade na ovim pozicijama.

### **Da li će neki od boraca biti u nokdaunu u prvoj rundi**

Kladite se na određenog borca, da će u prvoj rundi biti srušen na pod. U slučaju nokauta, sve opklade na kasnije runde koje se još nisu dogodile smatraće se gubitnim.

### **Tačan način pobede:**

Kladite se na to: Koji borac će pobediti I na koji način (npr. A.Khan će pobediti nokautom)

Za zvanični rezultat uzima se u obzir oficijalni rezultat koji progłosi sudija nakon završetka borbe:

KO = Knockout/Nokaut - (Obično je borac srušen na pod I ne može da ustane dok mu sudija odbrojava vreme predviđeno za ustajanje.)

TKO = Technical Knockout/Tehnički nokaut - (Obično je borac srušen na pod međutim uspe da ustane

dok mu sudija odbrojava, ali sudija zaustavlja borbu jer smatra da borac nije sposoban da nastavi borbu ili ako sudija oseti da borac prima previše udaraca i iz tog razloga zaustavi borbu.)

RTD = Opponent Retired/Povlačenje - (Obično je to kada se borac nakon završene runde vrati u svoj ugao, ali se ne vrati u ring kada sudija da znak za sledeću rundu, jer su ljudi iz boksa ili doktor smatrali da borac nije u stanju da nastavi borbu.)

UD = Unanimous Decision/Jednoglasna odluka - (Ovo je kada sva trojica sudija slože i odrede porednika borbe poenima. Ovo se dešava ako nakon svih odrađenih rundi ne bude bilo porednika.)

SD = Split Decision/ Podeljena odluka - (Ovo je kada dvojica od trojice sudija proglaše jednog od borca porednikom dok treći proglašava drugog borca za porednika, naravno poenima, nakon svih odrađenih rundi.)

MD = Majority Decision/ Većinska odluka - (Ovo je kada dvojica od trojice sudija proglaše za porednika jednog od boraca a treći sudija pokaže nerešen rezultat u poenima. Ovo je moguće samo nakon svih odrađenih rundi.)

TD = Technical Decision/Tehnička odluka – (Obično je to kada borba mora da se zaustavi, zbog slučajnog sudaranja glavama, pa borac ne može da nastavi borbu zbog povrede. Borba mora proći kroz određeni broj rundi predviđenih pravilima za to takmičenje i zatim borbu odlučuju sudije koje dodeljuju poene i na taj način odlučuju porednika do trenutka kada je borba prekinuta. Ukoliko borci ne odrade predviđen broj rundi za predviđeni meč onda je borba završena “tehnički nerešeno”.)

DQ = Opponent Disqualified/Protivnik je diskvalifikovan – (Obično je to zbog toga što jedan od protivnika više puta prekršio isto pravilo borbe ili namerno koristio nedozvoljene udarce na protivniku ili prekršio druga pravila. Ako su oba borca diskvalifikovana, borba se proglašava spornom i nema porednika.)

### **Ukupno nokdauna**

Kladi te se na to koliko će nokdauna biti u borbi, ispod ili iznad izabrane margine. Za sva pitanja u vezi sa onima šta se računa kao nokdaun, molimo vas da pogledate naša pravila u vezi sa nokdaunima.

### **Borac će dobiti borbu u 1. minutu meča**

Uzima se u obzir vreme od trenutka kada gong označi početak meča, uključujući 59-tu sekundu susreta.

### **Da li će u borbi biti odrađene sve runde**

Kladite se na: Da li će u borbi biti odrađen predviđen broj rundi za taj meč.

Ako se broj predviđenih rundi za borbu razlikuje od broja rundi koje borci odrade, onda su sve opklade nevažeće.

## **ŠAH**

### **Opšta pravila**

**A.** U slučaju odlaganja meča, sve opklade na ishod meča biće vraćene. Ukoliko je meč prekinut, sve opklade na meč će biti vraćene, osim opklada čiji je ishod jasno određen do trenutka odlaganja meča.

**B.** Opklade se računaju prema zvaničnim rezultatima turnira. U slučaju da se jedan igrač zameni drugim, sve opklade će biti nevažeće i izvršice se povraćaj istih.

U ponudi su sledeće opklade na šah:

### **Pobednik meča**

Potrebno je odrediti ishod meča. U slučaju da jedan od igrača odbije da učestvuje u meču ili bude diskvalifikovan pre nego se napravi prvi potez na datom meču, sve opklade na ovaj meč će biti vraćene.

### **Pobednik turnira**

Ukoliko više učesnika bude proglašeno porednicima turnira, koeficijent kvote za ovaj tim se deli brojem porednika. U slučaju da dva ili više igrača završi turnir sa istim brojem poena, izračunavanje opklade se vrši prema igraču koji će biti proglašen za porednika turnira od strane nadležnog rukovodećeg organa turnira.

## BICIKLIZAM

### Opšta pravila

- A.** Pobjednik trke ili etape biće vozač koji bude proglašen pobjednikom na pobjedničkom podijumu. Ako ne postoji pobjednički podijum u obzir se uzima rezultat objavljen od strane zvaničnog organizacionog tela. Sve opklade na vozače će biti ne važeće ukoliko vozač ne započne trku ili etapu. Imajte na umu da će opklade biti važeće ukoliko vozač započne trku ili etapu I u toku istih iz bilo kog razloga napusti trku ili određenu etapu.
- B.** Ukoliko učesnik nije prešao startnu liniju, sve opklade stavljene na njega se vraćaju.
- C.** U slučaju da se određene etape trke prekinu, sve opklade se mogu povratiti, osim onih čiji je ishod jasno određen.
- D.** U slučaju da je određena trka prekinuta (nije sproveden određeni broj etapa u skladu sa propisima), sve opklade će biti vraćene, osim onih čiji je ishod jasno određen.
- E.** Ukoliko se početak trke ili etape odloži na više od 30 sati, sve opklade na ovu trku ili etapu će biti vraćene.

U ponudi su sledeće opklade na biciklističke trke:

#### **Pobjednik etape**

Ovaj market se rezultuje na kraju etape. Ako dva vozača pređu liniju koja označava kraj etape u isto vreme, onda će se opklade na pobjednika te etape rezultirati kao dobitne za oba vozača. Ako se etapa prekine iz bilo kog razloga, ovaj market će biti poništen.

U slučaju diskvalifikacije, kvote će biti izračunate na osnovu rezultata koji se objave u trenutku proglašenja pobjednika trke.

Ukoliko ni jedan od vozača ne završi trku, vozač koji je završio najveći broj etapa smatraće se pobjednikom. Ako dva vozača imaju izvožen jednak broj etapa, onaj koji je bolje plasiran na poslednjoj izvoženoj etapi smatraće se pobjednikom.

#### **Pobjednik trke**

U slučaju diskvalifikacije, kvote će biti izračunate na osnovu rezultata koji se objave u trenutku proglašenja pobjednika trke.

Ukoliko ni jedan od vozača ne završi trku, vozač koji je završio najveći broj etapa smatraće se pobjednikom. Ako dva vozača imaju izvožen jednak broj etapa, onaj koji je bolje plasiran na poslednjoj izvoženoj etapi smatraće se pobjednikom.

#### **Pobjednički podijum ( Top3)**

Ovaj market se rezultuje na kraju etape. Ukoliko je etapa iz nekog razloga prekinuta pre kraja opklade na ovaj market biće poništene.

#### **Koji tim će pobediti**

Ovaj market se rezultuje na kraju etape. Ukoliko je etapa iz nekog razloga prekinuta pre kraja opklade na ovaj market biće poništene.

#### **Ko se plasirao bolje (na osnovu rezultata trke)**

Potrebno je odrediti koji trkač će osvojiti više mesto u opštoj klasifikaciji na osnovu rezultata trke. Da bi se opklade na ovoj poziciji smatrale važećim, oba trkača naznačena na datoj poziciji moraju započeti trku.

Bar jedan od trkača navedenih na datoj poziciji mora da pređe cilj (završnu liniju). U suprotnom, sve opklade za ovu poziciju će biti vraćene.

Ukoliko samo jedan od trkača navedenih na ovoj poziciji stigne do cilja, pri izračunavanju kvota će se smatrati da je taj trkač osvojio više mesto u kvalifikacijama.

#### **Ko se plasirao bolje (na osnovu rezultat etape)**

Potrebno je odrediti koji trkač će osvojiti više mesto na osnovu rezultata određene etape.

Ukoliko jedan od navedenih trkača ne učestvuje u ovoj etapi, opklade za tu poziciju će biti vraćene. Bar jedan od trkača navedenih na datoj poziciji mora da pređe cilj (završnu liniju) u toj etapi da bi se kvote smatrale važećim. U suprotnom, sve opklade za ovu poziciju će biti vraćene.

Da bi se kvote na ovoj poziciji smatrale važećim, bar jedan od trkača naznačenih na datoj poziciji moraju započeti trku.

Ukoliko samo jedan od trkača navedenih na ovoj poziciji stigne do cilja, pri izračunavanju kvota će se smatrati da je taj trkač osvojio više mesto u kvalifikacijama.

#### **Koji tim se plasirao bolje (na osnovu rezultata trke)**

Potrebno je odrediti koji od navedenih timova će osvojiti više mesto u opštoj klasifikaciji na osnovu rezultata trke.

Da bi se kvote na ovoj poziciji smatrale važećim, bar jedan od timova naznačenih na datoj poziciji mora započeti trku.

Bar jedan od timova navedenih na datoj poziciji mora da pređe cilj (završnu liniju) da bi se kvote smatrale važećim. U suprotnom, sve opklade za ovu poziciju će biti vraćene.

Ukoliko samo jedan od timova navedenih na ovoj poziciji stigne do cilja, pri izračunavanju kvota će se smatrati da je taj tim osvojio više mesto u kvalifikacijama.

#### **Koji tim se plasirao bolje (na osnovu rezultata etape)**

Potrebno je odrediti koji od navedenih timova će osvojiti više mesto na osnovu rezultata određene etape.

Ukoliko jedan od navedenih timova ne učestvuje u ovoj etapi, opklade za tu poziciju će biti vraćene.

Bar jedan od timova navedenih na datoj poziciji mora da pređe cilj (završnu liniju) u toj etapi da bi se kvote smatrale važećim. U suprotnom, sve opklade za ovu poziciju će biti vraćene.

Da bi se kvote na ovoj poziciji smatrale važećim, bar jedan od timova naznačenih na datoj poziciji mora započeti trku.

Ukoliko samo jedan od timova navedenih na ovoj poziciji stigne do cilja, pri izračunavanju kvota će se smatrati da je taj tim osvojio više mesto u kvalifikacijama.

#### **Kralj planine**

Izračunavanje kvota se vrši prema zvaničnom izveštaju nadležnog organa/federacije ovih takmičenja. Bilo kakve izmene u izračunavanju rezultata, kao i diskvalifikacije nakon sastavljanja prvobitnog protokola trke/etape, neće uticati na izračunavanje kvota.

#### **Klasifikacija na osnovu poena**

Potrebno je odrediti koji će trkač osvojiti maksimalni broj poena u klasifikaciji.

Izračunavanje kvota se vrši prema zvaničnom izveštaju nadležnog organa/federacije ovih takmičenja. Bilo kakve izmene u izračunavanju rezultata, kao i diskvalifikacije nakon sastavljanja prvobitnog protokola trke, neće uticati na izračunavanje kvota.

#### **Ko će se popeti na pobjednički podijum**

Potrebno je odrediti koji učesnik će se plasirati među prva tri trkača (Top 3).

Izračunavanje kvota se vrši prema zvaničnom izveštaju nadležnog organa/federacije ovih takmičenja. Bilo kakve izmene u izračunavanju rezultata, kao i diskvalifikacije nakon sastavljanja prvobitnog protokola trke, neće uticati na izračunavanje kvota.

U ovoj konkretnoj vrsti sporta, osim gore pomenutih, mogu se ponuditi i drugi ishodi.

## **PIKADO**

### **Opšta pravila**

**A.** Svi marketi na odloženom meču će se tretirati kao nevažeći ukoliko se meč odloži na više od 48 sati. Međutim ukoliko se meč odloži na manje od 48 sati, svi marketi ostaju otvoreni a sve opklade važeće.

**B.** Ukoliko su marketi ostali otvoreni I prikazani sa netačnim rezultatom koji značajno utiče na kvote, zadržavamo pravo da poništimo opkladu.

**C.** Ako su igrači/ timovi prikazani pogrešno, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

**D.** Bullseye/ Cenar se računa kao crvena boja.

### **Pobednik meča (Nema nerešenog ishoda)**

Ovaj market se rezultuje na kraju meča. U slučaju da se meč započne I ne završi, igrač koji se plasira u sledeću rundu tačnije bude mu dodeljena pobjeda, smatraće se I zvaničnim pobednikom meča.

Ukoliko je meč prekinut pre njegovog zvaničnog završetka, ovaj market će biti poništen.

### **Pobednik meča (Sa mogućim nerešenim ishodom) / Winner (Draw No Bet )/ Tačan rezultat**

Ovaj market se rezultuje nakon završetka meča. Ako je meč prekinut pre zvaničnog završetka, onda će ovaj market biti poništen.

### **Hendikep/Hendikep(BezProdužetka)/UkupnoLeg-a Više-Manje/Ukupno Seta Više-Manje/Ukupno 180s Više-Manje**

Ovaj market se rezultuje nakon završetka meča. Ako je meč prekinut pre zvaničnog završetka, onda će ovaj market biti poništen, bez obzira da li je ishod već bio određen.

### **Tačan rezultat posle četvrtog Leg-a**

Ovaj market se rezultuje nakon završetka četvrtog Leg-a. Ako je meč prekinut pre zvaničnog završetka četvrtog Leg-a, onda će ovaj market biti poništen.

### **Pobednik prvog Leg-a**

Ovaj market se rezultuje nakon završetka prvog Leg-a. Ako je meč prekinut pre zvaničnog završetka prvog Leg-a, onda će ovaj market biti poništen.

### **Pobednik prvog seta**

Ovaj market se rezultuje nakon završetka prvog seta. Ako je meč prekinut pre zvaničnog završetka prvog seta, onda će ovaj market biti poništen.

## **FUDBAL**

### **Opšta pravila**

**A.** Svi marketi (osim poluvremena, marketa za prvo poluvreme, produžetaka, I izvođenje penala) se obračunavaju u regularnom vremenu, osim ako nije drugačije naznačeno. Ovo uključuje I vreme za koje sudija produži regularni deo, ali ne uključuje produžetke, vreme za izvođenje penala ili vreme za zlatni pogodak.

**B.** Bilo koji meč koji se prekine pre kraja zvanično određenog regularnog vremena i koji se ne nastavi u narednih 48 sati će se smatrati neuspelim, bez obzira na odluku sudija. Kvote čiji je ishod bio jasno određen do trenutka prekida meča, ostaju važeće i izračunavaju se u skladu sa ovim pravilima, a na ostalim marketima koji nisu odlučeni opklade će biti vraćene.

**C.** Svi dobijeni kartoni/isključenja i događaji koji se dese nakon poslednjeg sudijskog zvižduka se ne uzimaju u obzir za opklade. Svi dobijeni kartoni i isključenja koji se dogode u intervalu između prvog i drugog poluvremena se uzimaju u obzir u celokupnom rezultatu meča, ali se ne uzimaju u obzir za opklade na prvo ili drugo poluvreme.

Žuti karton se računa kao jedan karton, a crveni ili drugi žuti pa crveni se računaju kao 2 kartona. Drugu žuti karton koji dobije isti igrač koji već ima jedan karton I taj drugi ga vodi do crvenog kartona, se ne računa. Kao posledica toga jedan igrač ne može da ima više od 3 kartona. Kartoni za igrače koji ne igraju (rezervne igrače na klupi, trenere, I već zamenjene igrače) se ne računaju.

**D.** Rezervisani marketi (dodeljivanje poena na osnovu kartona):

Žuti karton se računa kao jedan karton, a crveni ili žuti pa crveni se računaju kao 2 kartona. Drugi žuti karton koji dobije isti igrač koji već ima jedan karton I taj drugi ga vodi do crvenog kartona, se ne računa. Kao posledica toga jedan igrač ne može da ima više od 3 kartona.

Obračunavanje se vrši na kraju iseka regularnog vremena od 90 minuta. Kartoni pokazani nakon završetka meča se ne uzimaju u obračunavanje. Kartoni za igrače koji ne igraju (rezervne igrače na klupi, trenere, I već zamenjene igrače) se ne računaju. Žuti karton se računa kao 10 poena, a crveni ili žuti pa crveni se računaju kao 25 poena. Drugi žuti karton koji dobije isti igrač koji već ima jedan karton I taj drugi ga vodi do crvenog kartona, se ne računa. Kao posledica toga jedan igrač ne može da ima više od 35 poena po meču.

### **Krajnje odluke I pravila o poništavanju opklada**

**A.** Ako market ostane otvoren kada su se desili sledeći događaji: golovi, crveni ili žuti kartoni I penali, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

**B.** Ako market ostane otvoren sa nedostajućim ili netačno prikazanim crvenim kartonom, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

C. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom odigravanja meča (više od 5 minuta ), zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

D. Ako je prikazan pogrešan rezultat, svi marketi će biti poništeni za vreme kada je pogrešan rezultat bio pogrešno prikazan.

E. Ako je meč prekinut ili odložen I ne nastavi se u roku od 48 sati od početka meča, klađenje će biti poništeno.

F. Ako su imena timova ili kategorija, prikazani pogrešno, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

### **Pobednik**

Potrebno je odrediti ishod meča. Prihvataju se opklade na regularno vreme meča.

### **Ukupno Golova (više /manje)**

U slučaju da ukupan broj postignutih golova bude jednak zadatoj granici vrši se povraćaj, isto je i ukoliko postignut broj golova na meču nije bio dat u ponudi „tačan <određeni broj>golova “. Slično se dešava za ukupan individualni rezultat tima ili igrača. Ovde smo da damo objašnjenje za sledeću situaciju. Ako je meč prekinut nakon njegovog početka, svi marketi koji do prekida nisu zatvoreni tj rešeni biće poništeni. Imajte na umu da se auto golovi računaju.

### **Hendikep**

Ovaj market se rezultuje nakon isteka regularnog vremena. Ukoliko hendikep ima samo 2 opcije (samo hendikep 1 ili hendikep 2, bez opcije za nerešen ishod), u slučaju nerešenog rezultata, uzimajući u obzir hendikep, vrši se povraćaj sa koeficijentom 1 (bez obzira na period ili deo utakmice za koji se nudi opklada). Slično važi za hendikep kartona/kornera i drugih parametara. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena a nakon početka, onda će market biti poništen.

### **Dupla ishod**

Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena posle početka meča, onda će market biti poništen.

Mogući su sledeći ishodi:

1X – je pobednička kvota ukoliko na kraju meča Tim 1 pobedi ili ukoliko je rezultat nerešen

X2 – je pobednička kvota ukoliko na kraju meča Tim 2 pobedi ili ukoliko je rezultat nerešen

12 – je pobednička kvota ukoliko na kraju meča Tim 1 ili Tim 2 pobedi.

### **Strelac u bilo kom delu meča(uključujući produžetke)**

Računaju se isključivo golovi postignuti u protivničku mrežu I golovi koje sudija zvanično proglasi važećim. Ukoliko igrač nije učestvovao na meču, vrši se povraćaj novaca. Ako je meč prekinut pre isteka poluvremena, onda će svi marketi biti poništeni bez obzira da li je ishod bio određen. Ako je meč prekinut u drugom poluvremenu, onda će se rezultovati samo strelci iz prvog poluvremena.

### **Ko će proći u sledeći krug**

Kvota se izračunava tek nakon poslednjeg meča u seriji za datu rundu turnira uz učešće određenog tima.

Kvota je dobitna samo ukoliko određeni tim prođe u sledeće kolo takmičenja, bez obzira na rezultate ostvarene na tim mečevima / vremenskog perioda ovog kruga takmičenja.

Sudijske ili druge odluke da se ponište/izmene rezultati turnira, koje su donete nakon završetka runde za dato takmičenje, neće biti uzete u obzir.

### **Individualni ukupan broj golova <određenog tima>**

Potrebno je odrediti da li je broj golova koje je postigao dati tim veći ili manji od određenog parametra.

Ukoliko ukupan broj postignutih golova bude jednak zadatoj granici, vrši se povraćaj sa koeficijentom 1.

Uzimaju se u obzir samo golovi ubačeni u mrežu protivničkog tima koje je sudija zvanično objavio.

Svi autogolovi će se računati kao golovi koje je postigao protivnički tim.

### **Pobednik turnira**

Opklada se obračunava tek nakon poslednje utakmice turnira u skladu sa jasno određenim rezultatom na kraju turnira.

Sudijska ili bilo kakva druga odluka da se poništi/izmeni rezultat turnira, koja je doneta nakon završetka runde za dato takmičenje, neće biti uzeta u obzir.

Ukoliko se dogodi da se tim na koji je stavljena opklada nije kvalifikovao za dati turnir, ili je diskvalifikovan ili je možda odbio da učestvuje u takmičenju, smatraće se da su sve opklade stavljene na njega izgubljene.

### **Pobednik u grupi**

Opklade se obračunavaju tek nakon završetka svih mečeva određene grupe date runde turnira. Sudijske ili druge odluke vezane za otkazivanje/izmenu rezultata turnira donete nakon završetka runde za dato takmičenje, neće biti uzete u obzir. U slučaju da se dogodi da tim na koji je stavljena opklada bude diskvalifikovan ili odbije da učestvuje na takmičenju, sve opklade na ovaj tim će biti smatrane izgubljenim.

### **Ko će pobediti u meču za 3-mesto**

U slučaju da takmičenje ima više mečeva u kojim se određuje osvajač 3-ćeg mesta svi mečevi će biti uzeti u obzir odgovarajućim marketima.

### **Postiže prvi/poslenji gol**

Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen. Ako je prvi/poslednji postignuti pogodak auto gol, dobitak u ovom marketu se računa za tim u čiju je korist postignut pogodak.

### **Koji tim će postići sledeći gol na me**

Ukoliko sledeći gol na meču bude autogol, pobeda se dodeljuje timu u čiju korist je taj gol postignut (tj. protivnik ekipe koja je postigla autogol).

### **Da li će oba tima postići golove**

Potrebno je odrediti da li će oba tima postići bar jedan gol na datom meču. Svi golovi koje ekipe daju u sopstveni gol će se računati kao golovi koje je postigao protivnik. Ako je meč prekinut nakon što je meč počeo, svi marketi koji su otvoreni biće poništeni. Imajte na umu da se auto golovi računaju.

### **Ukupan rezultat par/nepar**

Ukoliko rezultat meča bude 0:0, kvote se računaju kao „ Par “. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen.

### **Pobeda bez uzimanja u obzir nerešeni ishod**

Ukoliko se regularno vreme meča završilo nerešenim rezultatom, opklade za datu poziciju se vraćaju sa koeficijentom 1.

### **Koliko golova će biti postignuto tokom meča?**

Potrebno je predvideti tačan broj golova koji će biti postignut na meču.

Uzimaće se u obzir samo golovi postignuti u toku regularnog vremena meča (uključujući i vreme nadoknade koje sudija dodeli, ali isključujući produžetke i penale). Svi golovi koje timovi daju u sopstvene mreže će se računati kao golovi koje je postigao njihov protivnik. Ako je meč prekinut nakon početka, svi marketi će biti poništeni.

### **Koliko golova će postići <određeni tim>?**

Potrebno je predvideti tačan broj golova koje će određeni tim postići na meču.

Uzimaće se u obzir samo golovi postignuti u toku regularnog vremena meča (uključujući i vreme nadoknade koje sudija dodeli, ali isključujući produžetke i penale). Svi golovi koje timovi daju u sopstvene mreže će se računati kao golovi koje je postigao njihov protivnik. Ako je meč prekinut nakon početka, svi marketi će biti poništeni.

### **Prvo poluvreme /Meč**

Potrebno je odrediti ishod prvog poluvremena i celog meča.

Na liniji na prvom mestu je rezultat prvog poluvremena, na drugoj liniji – rezultat celog meča. Ako je meč prekinut nakon početka, svi marketi će biti poništeni.

### **Ko će postići prvi gol na meču?**

Kvota za igrača koji je po svim pravilima postigao prvi važeći gol na meču imaju dobitak.

U slučaju da igrač ne izađe na teren, sve opklade na njega za ovu poziciju se vraćaju sa koeficijentom 1.

Ukoliko prvi gol postigne igrač koji nije predstavljen među opcijama za datu poziciju, sve opklade će biti smatrane izgubljenim na ovoj poziciji. Izuzetak: Opklade na igrača koji nisu ušli na teren pre prvog gola se vraćaju sa koeficijentom 1.

Ukoliko se dogodi da prvi gol bude autogol (čak i ako ga je postigao igrač na koga su stavljene i



prihvaćene opklade), sve opklade će biti smatrane izgubljenim na ovoj poziciji. Izuzetak: Kvote za opklade na igrača koji nisu ušli na teren pre prvog gola se vraćaju sa koeficijentom 1.

#### **Ko će postići poslednji gol na meču?**

Kvote za igrača koji je postigao poslednji važeći gol na meču imaju dobitak.

U slučaju da igrač ne izađe na teren, sve opklade na njega za ovu poziciju se vraćaju sa koeficijentom 1.

Ukoliko poslednji gol postigne igrač koji nije predstavljen među opcijama za datu poziciju, sve opklade će biti smatrane izgubljenim na ovoj poziciji, izuzetak će biti – kvote za opklade na igrača koji nisu učestvovali na meču; takve opklade se vraćaju sa koeficijentom 1.

Ukoliko se dogodi da poslednji gol bude autogol (čak i ako ga je postigao igrač na koga su stavljene i prihvaćene opklade), sve opklade će biti smatrane izgubljenim na ovoj poziciji. Izuzetak: Kvote za opklade na igrača koji nisu ušli na teren pre poslednjeg gola se vraćaju sa koeficijentom 1.

#### **Tačan rezultat meča**

Potrebno je odrediti tačan rezultat meča.

Ukoliko, prema rezultatima meča, tačan ishod nije jedna od opcija ponuđenih na marketu, dobijaju samo kvote na poziciji „Bilo koji drugi“ ili „Nijedan od ponuđenih“.

Ako je meč prekinut nakon početka, svi marketi će biti poništeni.

#### **Sa kojom prednošću će meč biti dobijen?**

Potrebno je odrediti koji tim i sa kojom prednošću u krajnjem rezultatu će dobiti meč ili da li će se meč završiti nerešenim ishodom.

Ako je meč prekinut nakon početka, svi marketi će biti poništeni.

#### **Više/manje kornera**

Ukoliko ukupan broj izvedenih kornera bude jednak zadatoj granici, vrši se povraćaj sa koeficijentom 1. Računaju se samo korneri koje timovi izvedu (bez obzira na to koliko kornera je sudija dodelio). Korneri koji su bili dodeljeni ali nisu izvedeni, neće se uzimati u obzir pri izračunavanju kvota. U slučaju da je određeni tim primoran da ponovi korner (zbog greške/neregularnosti pri prethodnom izvođenju), samo jedan korner se uzima u obzir za obračunavanje.

#### **Prvi/poslednji izveden korner**

Potrebno je odrediti koji tim će izvesti prvi korner.

Ukoliko tokom meča ne bude izveden ni jedan korner, te opklade će biti vraćene sa koeficijentom 1.

Računaju se samo korneri koje timovi izvedu (bez obzira na to koliko kornera je sudija dodelio).

Korneri koji su bili dodeljeni ali nisu izvedeni, neće se uzimati u obzir pri izračunavanju kvota.

#### **Vreme izvođenja prvog kornera**

Potrebno je odrediti u kom vremenskom intervalu ponuđenom u marketu će biti izveden prvi korner. Ukoliko tokom meča ne bude izveden ni jedan korner, opklade će biti vraćene sa koeficijentom 1. Takođe se uzima u obzir tačno vreme izvođenja kornera, a ne vreme odnosno trenutak kada ga je sudija dodelio.

#### **Koji tim će imati više izvedenih kornera tokom meča?**

Računaju se samo korneri koje timovi izvedu (bez obzira na to koliko kornera je sudija dodelio).

Korneri koji su bili dodeljeni ali nisu izvedeni, neće se uzimati u obzir pri izračunavanju kvota.

U slučaju da je određeni tim primoran da ponovi korner (zbog greške/neregularnosti pri prethodnom izvođenju), samo jedan korner se uzima u obzir za obračunavanje.

Ukoliko tokom meča nije izveden ni jedan korner, dobitna opcija je market „Nerešeno“.

#### **Ukupan broj izvedenih kornera par/nepar**

Ukoliko tokom meča nije izveden ni jedan korner, kvote se računaju kao „Par“.

Računaju se samo korneri koje timovi izvedu (bez obzira na to koliko kornera je sudija dodelio).

Korneri koji su bili dodeljeni ali nisu izvedeni, neće se uzimati u obzir pri izračunavanju kvota.

U slučaju da je određeni tim primoran da ponovi korner (zbog greške/neregularnosti pri prethodnom izvođenju), samo jedan korner se uzima u obzir za obračunavanje.

#### **Da li će određeni tim pobediti u bilokom poluvremenu?**

Potrebno je odrediti da li će određeni tim pobediti bar u jednom poluvremenu. Ukoliko se meč prekine pre isteka prvog poluvremena, svi marketi će biti poništeni. Ako se meč prekine u drugom poluvremenu opklade vezane za prvo poluvreme ostaju važeće.

Mogući su sledeći ishodi:

„Da“– kvota na opciju da će dati tim pobediti (tj. nerešen rezultat ili poraz nisu prihvatljivi) prema rezultatima prvog poluvremena ili za drugo poluvreme (uzima se u obzir rezultat drugog poluvremena, a ne rezultat celog meča koji se određuje nakon drugog poluvremena).

„Ne“– kvota na opciju da dati tim neće dobiti ni jedno poluvreme meča.

#### **Da li će <određeni tim> pobediti u oba poluvremena?**

Potrebno je odrediti da li će određeni tim pobediti u oba poluvremena na meču (pojašnjenje: rezultat drugog poluvremena podrazumeva samo rezultat drugog poluvremena a ne rezultat celog meča nakon 2 poluvremena (tj. samo golovi postignuti u drugom poluvremenu se uzimaju u obzir). Ako se meč prekine u drugom poluvremenu opklade vezane za ovaj market će biti poništene.

Mogući su sledeći ishodi:

„Da“– kvota na opciju da će dati tim pobediti u oba poluvremena (i u prvom i u drugom). Ta kvota će biti izgubljena ukoliko bar u jednom poluvremenu ishod bude nerešen rezultat ili poraz.

„Ne“– kvota na opciju da će dati tim bar jedno poluvreme završiti porazom ili nerešenim rezultatom.

#### **Vreme postizanja prvog gola/poslednjeg gola.**

Potrebno je odrediti u kom vremenskom intervalu ponuđenom u marketu će biti postignut prvi / poslednji gol na meču.

#### **U kom poluvremenu će biti postignuto više golova?**

Potrebno je odrediti da li će biti postignuto više golova u prvom nego u drugom poluvremenu, u drugom više nego u prvom ili će biti postignut isti broj golova u prvom i drugom poluvremenu.

Uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u datom poluvremenu, uzimajući u obzir nadoknađeno vreme, ali ne uzimajući u obzir moguće produžetke. Ako se meč prekine nakon njegovog početka sve opklade na ovaj market će biti povučene.

#### **U kom poluvremenu će <određeni tim> postići više golova?**

Potrebno je odrediti da li će biti postignuto više golova u prvom nego u drugom poluvremenu, u drugom više nego u prvom ili će biti postignut isti broj golova u prvom i drugom poluvremenu.

Uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u datom poluvremenu, uzimajući u obzir nadoknađeno vreme, ali ne uzimajući u obzir moguće produžetke.

Svi golovi koje timovi daju u sopstvenu mrežu se računaju kao golovi koje je postigao protivnički tim.

#### **Kako će prvi gol biti postignut?**

Potrebno je odrediti kako će tačno biti postignut prvi gol na meču.

Mogući su sledeći ishodi:

- Šutom
- Glavom
- Iz penala
- Šutom iz penala
- Autogolom
- Neće biti golova

Bez obzira na to kojim delom tela je postignut gol, ukoliko je postignut direktno izvođenjem penala, ishod „Iz penal“ je jedina dobitna kvota; za sve ostale kvote (uključujući i opciju „šutom“) će biti smatrano da je igrač izgubio.

Ukoliko je gol postignut glavom, ishod „Glavom“ je jedina dobitna kvota; za sve ostale kvote (uključujući i opciju „šutom“) će biti smatrano da je igrač izgubio.

Ukoliko je prvi postignuti gol na meču autogol, ishod „šutom autogol“ je jedina dobitna kvota; za sve ostale kvote (uključujući i opciju „šutom“) će biti smatrano da je igrač izgubio.

#### **Koji tim će dobiti prvi žuti karton na meču?**

Potrebno je odrediti koji tim (igrač) će dobiti prvi žuti karton.

Ukoliko u skladu sa protokolom meča dva ili više igrača iz različitih timova dobiju prvi žuti karton u jednoj minuti, opklade na ovaj market će biti vraćene. Samo opklade na poziciju „Oba tima istovremeno“ dobijaju. Ukoliko takva opcija nije data u marketu svih opklada za ovu poziciju, vrši se povraćaj. U slučaju da niko ne dobije žuti karton na meču, samo opklade na poziciju „Neće biti kartona“ dobijaju. Ukoliko takva opcija nije data u marketu sve opklade će biti vraćene.

### **Koji tim će dobiti više žutih kartona na meču?**

Drugi žuti karton koji dobije isti igrač zbog čega će taj igrač biti isključen sa meča se ne uzima u obzir. Uzimaju se u obzir samo žuti kartoni koje dobiju igrači koji se u tom trenutku nalaze na terenu. Žuti kartoni koje dobiju rezervni igrači, treneri i ostali članovi tima van terena neće biti uzeti u obzir. Prilikom izračunavanja kvota, neće se uzeti u obzir svi oni kartoni koji su dati nakon sudijskog poslednjeg zvižduka za označavanje završetka meča. Svi kartoni dati tokom pauze između prvog i drugog poluvremena će biti uzeti u obzir u određivanju ukupnog broja žutih kartona na meču, ali neće biti uzeti u obzir prilikom kladenja na broj kartona za prvo ili drugo poluvreme.

### **Više/manje žutih kartona dato <određenom timu>?**

Potrebno je odrediti da li će igrači određenog tima na meču dobiti više ili manje žutih kartona od naznačenog broja.

### **Prvi žuti karton na meču?**

Ukoliko niko ne dobije ni jedan žuti karton tokom meča, opklade će biti vraćene sa koeficijentom 1. Pri izračunavanju kvota uzima se u obzir tačan trenutak u kome je igraču dat žuti karton.

### **Ukupan broj žutih kartona par/nepar.**

Ukoliko niko ne dobije ni jedan žuti karton tokom meča, kvote se računaju kao „Par“. Prilikom izračunavanja kvota, neće se uzeti u obzir svi oni kartoni koji su dati nakon sudijskog poslednjeg zvižduka za označavanje završetka meča. Svi kartoni dati tokom pauze između prvog i drugog poluvremena će biti uzeti u obzir u određivanju ukupnog broja žutih kartona na meču, ali neće biti uzeti u obzir na kladenja za prvo ili drugo poluvreme.

### **Autogol<određeni tim>?**

Potrebno je odrediti da li će određeni tim, tokom meča, dati bar jedan gol u sopstvenu mrežu.

### **Da li će <određeni tim> postići gol u oba poluvremena?**

Mogući su sledeći ishodi:

Da – dati tim će postići bar jedan gol u prvom poluvremenu i bar jedan gol u drugom poluvremenu.  
Ne – bar u jednom poluvremenu dati tim neće postići ni jedan gol.

Ukoliko je meč prekinut nakon njegovog početka svi marketi će biti poništeni.

### **Kada će biti određen pobednik?**

Mogući su sledeći ishodi:

U regularnom vremenu meča – kvota će biti dobitna ukoliko se regularno vreme meča (uzimajući u obzir i nadoknađeno vreme za meč, koje sudija odredi i doda) završi pobedom jednog od timova.  
U produžecima – kvota će biti dobitna ukoliko se regularno vreme meča (uzimajući u obzir i nadoknađeno vreme za meč koje sudija odredi i doda) završi nerešenim rezultatom, a produžeci odrede pobjedu jednog od timova.

Market da će pobednik biti odlučan izvođenjem penala će biti omogućen ukoliko i regularno vreme meča i produžeci meča završe nerešenim rezultatom.

### **Pobediće tim koji postigne prvi gol.**

Potrebno je odrediti da li će pobediti tim koji je postigao prvi gol.

Mogući su sledeći ishodi:

Tim koji prvi povede pobjeđuje – Pobediće tim koji je postigao prvi gol.

Tim koji prvi povede gubi – Izgubiće utakmicu tim koji je postigao prvi gol.

Tim koji prvi vodi – Nerešeno – utakmica se završava nerešenim ishodom (isključujući opciju 0-0)

Neće biti golova – Utakmica će se završiti rezultatom 0-0.

### **U kom poluvremenu će biti postignut prvi gol ?**

Uzimaju se u obzir samo golovi koje sudija zvanično proglasi.

### **Nadoknađeno vreme meča**

Kvota na dužinu trajanja nadoknađenog vremena se izračunavaju na osnovu vremena koje pokaže četvrti zvanični sudija, a ne na osnovu zaista odigranog nadoknađenog vremena.

### **Da li će biti isključenja tokom meča ?**

Potrebno je odrediti da li će bar jedan igrač biti isključen na meču. Uzimaju se u obzir samo isključenja igrača koji se u trenutku isključenja nalaze na terenu.

Isključenja koja dobiju rezervni igrači, treneri i ostali članovi tima van terena neće biti uzeta u obzir.

Prilikom izračunavanja kvota, neće se uzeti u obzir bilo kakva isključenja igrača nakon sudijskog poslednjeg zvižduka za označavanje završetka meča.

#### **Koji tim će prvi izvršiti izmenu igrača?**

Potrebno je odrediti koji tim će prvi izvršiti izmenu igrača. U slučaju da tokom meča ne bude izmena igrača, dobijaju opklade na poziciji „Neće biti izmena igrača“.

Ukoliko oba tima izvrše izmene igrača u istom trenutku ili u toku istog intervala, dobijaju opklade na poziciju „Oba tima istovremeno“.

#### **Ko će se bolje plasirati?**

Potrebno je odrediti koji će se tim bolje plasirati u kvalifikacijama.

U slučaju da oba tima napuste turnir tokom jedne od njegovih play-off etapa, opklade na „Ko će se bolje plasirati“ će biti vraćene.

Ukoliko oba tima napuste Svetski kup u istoj etapi turnira takmičenja po grupama, smatraće se da se bolje plasirao tim koji je zauzeo više mesto u svojoj grupi.

U slučaju da oba tima zauzmu ista mesta u svojim grupama, opklade na „Ko će se bolje plasirati“ će biti vraćene.

#### **Najbolji strelac turnira.**

Uzimaju se u obzir samo golovi postignuti na datom turniru, bez obzira na to za koji tim je igrač postigao date golove.

Timovi su naznačeni pored imena igrača isključivo informativno.

Autogolovi se ne uzimaju u obzir.

U slučaju da dva ili više igrača budu najbolji strelci turnira, koeficijent kvota za date igrače se deli brojem pobednika (najboljih strelaca).

Opklade na ishod prvog poluvremena se izračunavaju isključivo na osnovu rezultata evidentiranog nakon 45 minuta, plus nadoknađeno vreme utakmice. Ukoliko prvo poluvreme nije završeno, opklade će biti nevažeće, i biće vraćene.

U ovoj konkretnoj vrsti sporta, osim gore pomenutih, mogu se ponuditi i drugi ishodi.

### **SUPER LIVE**

Sve opklade koje nisu određene do kraja prvog poluvremena, osim opklada zavisnih od rezultata prvog poluvremena, prenose se u drugo poluvreme. Sve opklade koje nisu određene u regularnom vremenu meča, osim opklada zavisnih od rezultata regularnog vremena meča, biće poništene.

Super Live Marketi:

#### **Sledeći događaj**

- Predvidite da li će biti korner, gol, slobodan udarac ili aut u određenom vremenskom periodu.
- Kako bi stvari bile validene korenri, golovi I auti se smatraju da su se desili čim lopta pređe liniju gola, ili bočne linije terena. Što se tiče slobodnih udaraca validni su oni koje sudija dosudi kada se oglasi zviždukom signalizirajući da je prekršaj I slobodan udarac.
- Trenutak kada se aut, slobodan udarac, gol ili korner dese, opklade na iste biće validne jedino ako se ti prekidi I izvedu. Primer: Ako je lopta prešla granicu igrališta u 47:55 minutu produžetka prvog poluvremena I ne izvede se već sudija označi kraj poluvremena opklada je gubitna. Isto ako lopta pređe granicu igrališta u 47:55 a prekid se izvede u 48:30 za period u kom se desio prekid računa se vreme u trenutku kada je lopta prešla granicu igrališta a ne kada je izveden.
- Sve odluke koje donose glavni sudija su konačne za obračunavanje ovih marketeta.

#### **Brzi Gol**

- Predvidite da li će gol biti postignut u periodu od 60 sekundi I na koji način: iz penala, slobodnog udarca, ili nakon kornera (svi ovi udarci se nazivaju “Opasni šutevi”).
- Market Brzi Gol biće aktivan I dostupan čim sudija da znak za “Opasan šut”. Market će u tom trenutku odmah biti aktivan I zatvaraće se nekoliko sekundi pre izvođenja prekida.
- Odbrojavanje od 60 sekundi će se pojaviti kada se market zatvori, naglašavajući vremenski period u kojem bi trebao da se desi pogodak, da bi vaša opklada bila dobitna.
- U slučaju da sudija svira penal u toku 60-o sekundnog perioda “Brzog Gola” za vreme igre, penal će morati da se desi u tom 60-o sekundnom periodu bez obzira kada se zapravo penal izvede. Primer: -

Ako sudija svira penal u 59 sekundi nakon "Opasnog šuta" I penal bude realizovan, bez obzira na to kada je on zapravo izveden, gol će se smatrati postignutim za taj period od 60 sekundi.

- Za rezultovanje opklade se uzima onaj trenutak kada lopta pređe gol liniju.

- Za šutiranje penala nakon isteka regularnog vremena i produžetaka, tipičnih 60-0 sekundni period neće važiti. Samo penali koji su usledili nakon klađenja za vreme regularnog dela će biti uzeti u obzir za potrebe rezultovanja marketa.

- Sve odluke koje donose glavni sudija su konačne za obračunavanje ovog marketa.

### **Svaki pojedinačni minut**

- Predvidite da li će se dogoditi korner, ofsajd, karton ili gol u okviru jednog minuta.

- Redosled događaja nije bitan sve dok se događaj desio u zadatom minutu. Primer: Ukoliko se kladite da će biti izveden korner u određenom minutu, I zatim se prvo desi ofsajd a zatim korner u tom minutu, vaša opklada će biti dobitna, bez obzira što se prvo desi ofsajd.

- Trenutak kada se korner, ofsajd ili gol stvarno dogode nije relevantan za rezultovanje marketa, u slučaju kornera ili ofsajda market će biti rezultovan kada se izvedu prekidi, dok je za gol neophodno da ga sudija proglasi važećim. Primer: Ukoliko lopta pređe liniju igrališta u 47:55 minutu prvog poluvremena, ali sudija označi kraj prvog poluvremena I korner se ne izvede, opklada se neće smatrati dobitnom.

- Za ofsajde I golove rezultovanje marketa se uzima u obzir na osnovu odluke sudija. Primer: Ako se kladite da će biti gola između 36:00 I 37:00 minuta I gol bude postignut u 36:13 minutu, ali se zatim njegova regularnost proverava putem VAR – tehnologije ili nakon razgovora sa pomoćnim sudijom, I gol bude priznat od strane sudije u 38:53 minutu, vaša opklada će se smatrati dobitnom. U drugu ruku ako je nakon provere gol poništen zbog ofsajda, onda će sve opklade na ofsajd za period između 36:00 I 37:00 minuta biti dobitne a sve opklade na gol biti gubitne.

- Sve odluke koje donose glavni sudija su konačne za obračunavanje ovog marketa.

### **Uživo za 5**

- Potrebno je predvideti događaj/događaje poput kornera, ofsajda, kartona ili gola koji će se desiti u određenom vremenskom periodu. Primer: ako se u određenom vremenskom periodu dogodi korner, a onda se postigne gol, sve opklade na ove dve opcije će biti dobitne. Sve 4 opcije se mogu dogoditi u određenom vremenskom periodu I sve opklade na njih će biti dobitne.

- Za rezultovanje kornera biće uzeto ono vreme kada lopta napusti granice igrališta tj gol aut liniju. Za ofsajd se uzima trenutak kada glavni sudija označi ofsajd I signalizira ga zviždukom u pištaljku. Gol će se rezultovati u trenutku kada lopta pređe gol liniju. Dok se karton rezultuje u trenutku kada sudija izvuče I pokaže karton igraču.

- Trenutak kada se događaj desi (npr Korner) nije relevantan za rezultovanje. Primer: Ako lopta napusti igralište I pređe gol aut liniju u 47:55 minutu produžetka prvog poluvremena I taj korner se ne izvede jer je sudija označio kraj poluvremena opklada će biti gubitna. Međutim ako je sudija dozvolio da se izvede korner I on se izvede u 48:30 minutu, rezultovaće se da je korner nastao u trenutku kada je lopta I napustila granice igrališta tj. 47:55.

- Sve odluke koje donose glavni sudija su konačne za obračunavanje ovog marketa.

### **Trka za 5**

- Potrebno je predvideti koji će se od događaja prvi desiti u određenom periodu meča: 5 kornera + slobodan udarac, 5 auta, jedan gol, ili ništa od ponuđenog.

- U svrhu što boljeg rezultovanja događaja dajemo sledeća uputstva: Korner ili aut će se rezultovati onog trenutka kada lopta napusti granice igrališta, dok će se slobodni udarci rezultovati u trenutku kada sudija zviždukom u pištaljku signalizira slobodan udarac. Gol će biti rezultovan tačno kada lopta pređe gol liniju.

- Trenutak kada se događaj desi (npr Korner) nije relevantan za rezultovanje. Primer: Ako lopta napusti igralište I pređe gol aut liniju u 47:55 minutu produžetka prvog poluvremena I taj korner se ne izvede jer je sudija označio kraj poluvremena opklada će biti gubitna. Međutim ako je sudija dozvolio da se izvede korner I on se izvede u 48:30 minutu, rezultovaće se da je korner nastao u trenutku kada je lopta I napustila granice igrališta tj. 47:55.

- Sve odluke koje donose glavni sudija su konačne za obračunavanje ovog marketa.

## **Oba tima**

- Treba predvideti da li će oba tima izvesti aut ili predvideti da li će oba tima izvesti slobodan udarac u određenom periodu meča.
- Za rezultovanje kornera I auta uzima se trenutak kada lopta napusti granice igrališta, dok će se slobodni udarci rezultovati u trenutku kada sudija duvajući u puštaljku signalizira slobodan udarac.
- Trenutak kada se događaj desi (npr Korner) nije relevantan za rezultovanje. Primer: Ako lopta napusti igralište I pređe gol aut liniju u 47:55 minutu produžetka prvog poluvremena I taj korner se ne izvede jer je sudija označio kraj poluvremena opklada će biti gubitna. Međutim ako je sudija dozvolio da se izvede korner I on se izvede u 48:30 minutu, rezultovaće se da je korner nastao u trenutku kada je lopta I napustila granice igrališta tj. 47:55.
- Sve odluke koje donose glavni sudija su konačne za obračunavanje ovog marketa.

## **Futsal**

### **Opšta pravila**

Svi marketi se obračunavaju u regularnom vremenu. Ovo uključuje vreme za koje sudija produži regularni deo, ali ne uključuje produžetke, vreme za izvođenje penala ili vreme za zlatni pogodak. Svi marketi će biti poništeni ukoliko se meč odloži na više od 48 sati. Međutim ako je meč odložen na manje od 48 sati svi marketi će biti otvoreni a vreme odigravanja ažurirano.

Ako marketi ostanu otvoreni kada se na meču dogode golovi, crveni ili žuti kartoni I penali, zadržavamo pravo da poništimo klađenje. Ukoliko su marketi otvoreni I prikazani sa nedostajućim ili netačnim brojem crvenih kartona, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

Ako su kvote prikazane sa neispravnim vremenom odigravanja meča (više od 2 minuta) zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

Ako je prikazan pogrešan rezultat, sve opklade koje se dese u tom periodu biće poništene. Ako su imena timova ili kategorija prikazani pogrešno, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

### **Rezultat meča**

Market se rezultuje pri isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen.

### **Winner (Draw No Bet)**

Market se rezultuje pri isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen.

### **Hendikep**

Market se rezultuje pri isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen, bez obzira da li je ishod već bio određen.

### **Ukupno golova – par/nepar**

Market se rezultuje pri isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen.

### **Ukupno golova - Više/Manje**

Market se rezultuje pri isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen, bez obzira da li je ishod već bio određen.

### **Dupla šansa**

Market se rezultuje pri isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, onda će market biti poništen.

## GOLF

### Opšta pravila

- A.** Igrač je dužan da započne meč onda kada se nalazi na mestu za početni udarac. Ukoliko se igrač povuče posle početnog udarca, sve opklade na taj market biće gubitne. Ostali marketi vezani za ostatak meča biće povučeni.
- B.** Sve opklade će se smatrati važećim dok god su turnir, ili određena runda na koju se opkaldia odnosi, odigrani u toku iste godine, bez obzira na vremensku razliku, osim ako su dogovoreni neki drugi uslovi.
- C.** Sve opklade vezane za neki turnir (a odnose se na: Pobjednika turnira, poziciju na turniru, klađenje na određenu grupu, individualno osvojena mesta) će se smatrati važećim ukoliko igrač na kojeg se kladite završio svih 36 rupa, i nakon što zvanični rezultat bude proglašen od strane organizatora.
- D. "Cut" pravila:**
- Sve u vezi sa pogotkom/promašajem "Cut"-a zahteva zvanično smanjenje/isključenje od strane organizatora klađenja. U slučaju turnira kada su igrači eliminisani u toku više od jedne faze rezultovanje će biti bazirano na to da li se igrač kvalifikovao ili ne nakon prvog "cut"-a.
  - Diskvalifikacija/povlačenje igrača pre "cut"-a će rezultovati time da je igrač promašio "cut". Diskvalifikacija/povlačenje posle izvršenog "cut"-a biće irelevantne što se tiče "Napravljeni cut" ponude.
- E.** Svaka referenca na "Velike turnire" biće zasnovana na turnirima predviđenim za tu sezonu, koju PGA definiše bez obzira na mesto, datum ili neku drugu promenu.
- F.** Ponude za opklade koje su već određene, se uzimaju kao važeće iako 36 rupa nisu igrane/ili zvanični rezultat nije izdat od strane organizatora turnira.

Sledeći marketi su u ponudi za klađenje na Golf:

#### **Pobednik:**

Market se rezultuje po okončanju turnira. Ako je turnir prekinut pre njegovog predviđenog završetka onda će market biti poništen. Ako je runda suspendovana ili odložena onda će početak događaja biti ažuriran, a marketi će ostati otvoreni. Sve opklade se rezultuju na osnovu igrača koji je podigao pobjednički trofej. Pravilo "Dead Heat" će se primenjivati uvek, osim u slučajevima kada je playoff-om određena bolja konačna pozicija.

#### **2 Lopte/ 2 Lopte Winner (Draw No Bet) / 4 Lopte / Dva Para / Meč/ Meč Winner (Draw No Bet)**

Market se rezultuje po završetku runde. Ukoliko se runda prekine pre nego se završi, market će biti poništen.

#### **3 Lopta**

Market se rezultuje po završetku runde. Ako se runda prekine pre nego se završi, market će biti poništen. Ako dva ili više igrača imaju isti rezultat na kraju runde, market će biti rezultiran pomoću pravila "Dead Heat".

#### **Pozicije po završetku runde**

Market se rezultuje po završetku runde. Ako se runda prekine pre nego se završi, market će biti poništen. U slučaju da dva ili više igrača imaju isti rezultat, market će biti rezultiran pomoću pravila "Dead Heat".

#### **Promašen "Cut"**

Ovaj market se rezultuje na kraju druge runde. Ukoliko je turnir prekinut pre završetka druge runde, market će biti poništen.

#### **Plasman među najbolja 2/3/4/5/6/10 igrača**

Market se rezultuje po završetku turnira. Ako se turnir prekine pre nego se završi, market će biti poništen. Ako više igrača bude plasirano sa istim brojem bodova među 2/3/4/5/6/10 najbolja igrača, primenjivaće se pravilo "Dead Heat".

#### **Bolje plasiran (1X2)**

- Ovaj market zahteva da svaki od učesnika započne turnir/ rundu na koju se odnosi opklada. U ovom marketu kada se on odnosi samo na dva igrača, ulog će biti refundiran ukoliko oba igrača zauzmu istu poziciju a pritom u market nije ponuđena opcija "nerešeno" ili "isto". Ukoliko su ponuđena tri ili više

igrača u ovom marketu, a dva ili više igrača imaju isti rezultat dobitak na opkladu se deli sa brojem igrača koji ima isti najbolji rezultat.

- Kladjenje na "bolje osvojenu poziciju" uključuje postignuća dva ili više igrača (npr. Najbolja završna pozicija na turniru) će se zasnivati na najboljoj završnoj poziciji/najniži ostvaren rezultat (po potrebi) koji je ostvaren u u relativnom broju rundi na koje se opklada odnosi.

- U ovom marketu opklade se baziraju na osvojenu završnu poziciju na turniru. U slučaju da jedan igrač promaši "cut" onda će drugi igrač biti smatran pobednikom. Ako oba igrača ne uspeju da naprave "cut" igrač koji je ostvario manji broj poena na "cut"-u će se smatrati pobednikom. Ako oba igrača ne uspeju da naprave "cut" a pritom imaju isti broj poena, onda će opklada biti nevažeća. Igrač koji je diskvalifikovan nakon što je napravio "cut", smatra će se da je pobedio igrača koji nije napravio "cut".

## **RUKOMET**

### **Opšta pravila**

**A.** Svi marketi (osim marketa ko će postići "x" gol na meču, ili Tim će postići prvi "x" gol na meču) se obračunavaju samo na osnovu regularnog perioda igre.

**B.** Ukoliko meč mora da se reši izvođenjem sedmeraca - marketi: "ko će postići "x" gol na meču, ili Tim će postići prvi "x" gol na meču" će biti poništeni.

**C.** Ukoliko je meč prekinut ili odložen na duže od 48 sati od njegovog prvobitno predviđenog termina, kladjenje će biti poništeno.

**D.** Ukoliko su kvote prikazane sa pogrešnim vremenom za meč (Više od 3 minuta), zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

**E.** Ako marketi ostanu otvoreni, sa netačno prikazanim rezultatom koji značajno utiče na dobitak, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

**F.** Svi rezultati se izračunavaju prema zvaničnim statistikama uzetim sa zvaničnog sajta lige ili turnira i upoređuju se sa evidencijom igara uživo. U slučaju da se statistika kompanije, koja se oslanja na TV prenos, ne poklapa sa zvaničnom statistikom lige ili turnira, kvote će biti računane prema statistici kompanije.

U ponudi su sledeće opcije i marketi za kladjenje na rukomet:

### **Pobednik**

Potrebno je odrediti ishod meča. Prihvataju se kvote samo za regularno vreme meča, ne računajući produžetke. Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen.

### **Ukupno golova (više/manje )**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena meča. Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

### **Hendikep**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena meča. Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen. U slučaju nerešenog rezultata sve opklade na hendikep (poluvreme ili kraj meča) će biti vraćene (bez obzira na to za koji period se opklada odnosi).

### **Prvi tim koji će postići gol**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena meča. Ukoliko je meč prekinut pre postizanja prvog gola ovaj market će biti poništen. Ukoliko je meč prekinut posle postizanja prvog gola sve opklade na ovaj market će biti važeće.

### **Ko postiče "X" gol? (uključujući produžetak)**

Ukoliko se meč završi pre postizanja "x" gola, ovaj market će biti poništen. Potrebno je odrediti koji tim će u meču prvi postići "x" gol. Ako zadati broj golova nije postignut, sve opklade na ovaj market biće vraćene.



### **Koji tim će pre postići "X" gol? (uključujući produžetak)**

Ukoliko se meč završi pre postizanja "x" gola, ovaj market će biti poništen. Potrebno je odrediti koji tim će pre u meču postići "x" gol. Ako zadati broj golova nije postignut, sve opklade na ovaj market biće vraćene.

### **Ukupno golova – par ili nepar**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

### **Prvi tim koji će postići 3 gola**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ukoliko je meč prekinut pre nego što je neki od timova postigao 3 gola, market će biti poništen. Ukoliko je meč prekinut nakon što je neki od timova postiga 3 gola, opklade će biti validne.

### **Prvi tim koji će postići 5 gola**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ukoliko je meč prekinut pre nego što je neki od timova postigao 5 gola, market će biti poništen. Ukoliko je meč prekinut nakon što je neki od timova postiga 5 gola, opklade će biti validne.

### **Poslednji gol na meču će postići?**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen.

### **Poluvreme/Kraj**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen.

### **Ishod na poluvremenu**

Ovaj market se rezultuje po isteku prvog poluvremena. Ukoliko je meč prekinut pre isteka prvog poluvremena, ovaj market će biti poništen.

### **Ishod na poluvremenu Winner (Draw No Bet)**

Ovaj market se rezultuje po isteku prvog poluvremena. Ukoliko je meč prekinut pre isteka prvog poluvremena, ovaj market će biti poništen.

### **Ukupno golova na poluvremenu – par ili nepar**

Ovaj market se rezultuje po isteku prvog poluvremena. Ukoliko je meč prekinut pre isteka prvog poluvremena, ovaj market će biti poništen.

### **Poluvreme - Hendkeap**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

### **Poluvreme Hendikep (sa mogućim nerešenim ishodom)**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

### **Ukupno golova prvo poluvreme - Više/Manje**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

### **Ukupno golova drugo poluvreme – Više/Manje**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za drugo poluvreme. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za drugo poluvreme, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

### **Ishod drugog poluvremena**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za drugo poluvreme. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za drugo poluvreme, ovaj market će biti poništen.

### **Drugo poluvreme - Hendikep**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za drugo poluvreme. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za drugo poluvreme, ovaj market će biti poništen bez

obzira na to da li je ishod već bio određen.

### **Da li će prvi(sledeći/poslednji) sedmerac biti izveden ?**

Da bi se ishod date kvote smatrao pozitivnim, sedmerac će biti realizovan u prvom pokušaju. Ukoliko pri prvom pokušaju lopta udari golmana, stativu ili prečku, nakon čega igrač ponovo baci odbijenu loptu, ishod ovog marketa će biti „ Ne “.

### **Dupli ishod**

Mogući su sledeći ishodi:

1X – ukoliko se meč završi u korist domaćina ili nerešenim rezultatom, opklade na tu poziciju dobijaju.

X2 – ukoliko se meč završi u korist gosta ili nerešenim rezultatom, opklade na tu poziciju dobijaju.

12 – ukoliko se meč završi u korist gosta ili u korist domaćina, opklade na tu poziciju dobijaju.

### **Prvo poluvreme/ Meč.**

Potrebno je odrediti ishod prvog poluvremena i celog meča. Na liniji na prvom mestu je rezultat prvog poluvremena, na drugoj liniji – rezultat cele utakmice.

### **U kom poluvremenu će biti postignuto više golova?**

U slučaju jednakog broja golova u prvom i drugom poluvremenu, opklada se vraća.

### **Ukupan broj golova par/nepar. Ukupan broj golova Tim 1 (Tim 2) par/nepar.**

Ukoliko je rezultat 0:0, kvote se računaju kao „Par“.

### **Prolaz u sledeće kolo.**

Kvota se izračunava prema rezultatima koji se odrede odmah nakon poslednje utakmice određenog kola playoff-a (ili u skladu sa pravilima i propisima utakmice koji određuju prolaz ekipe u sledeće kolo), bez obzira na naknadno donete sudijske/disciplinarne odluke.

Ukoliko jedan od timova nije bio u mogućnosti da učestvuje u datom kolu iz bilo kog razloga (uključujući diskvalifikaciju, odbijanje učešća, itd.), pobeda u tom kolu i prolaz u sledeći krug će biti dodeljena protivniku tog tima, a sve opklade ostaju važeće.

### **Pobednik turnira.**

Ukoliko više ekipa bude proglašeno pobednikom turnira, opklada na određeni tim se deli brojem pobednika.

### **Pobednik grupe.**

Kvota se izračunavaju tek nakon završetka svih mečeva u grupi određenog kola turnira.

Naknadne sudijske i disciplinarne odluke da se ponište/izmene rezultati turnira, koje budu donete nakon završetka datog kruga takmičenja, neće biti uzete u obzir.

Ukoliko se dogodi da tim na koga je stavljena opklada bude diskvalifikovan ili odbije da učestvuje na takmičenju, sve opklade će biti smatrane izgubljenim.

U ovoj konkretnoj vrsti sporta, osim gore pomenutih, mogu se ponuditi i drugi ishodi.

## **HOKEJ NA LEDU**

### **Opšta pravila**

**A.** Svi marketi se obračunavaju nakon isteka regularnog vremena predviđenog za meč. Osim marketa koji se odnose na: određeni period meča, produžetke i penale.

**B.** Ukoliko se meč prekine i nastavi se u roku od 48 sati, od vremena predviđenog za početak meča, sve opklade biće validne i rezultovaće se po okončanju meča. Sve neodređene opklade biće poništene. Ako je meč odložen na više od 48 sati sve opklade kao 1 meč će biti poništeni.

**C.** Ukoliko se pobednik meča odluči izvođenjem penala, onda se ekipi koja je dobila meč na konačan rezultat dodaje jedan gol. Ovo pravilo se primenjuje uvek 1 utiče na sve markete koji imaju veze sa konačnim ishodom. Ovo pravilo važi 1 za produžetke 1 za penale.

**D.** Ukoliko su kvote prikazane sa netačnim vremenom meča (više od 2 minuta), zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

**E.** Ako je prikazan pogrešan rezultat, sve opklade će biti poništene koje su odigrane za vreme dok je pogrešan rezultat bio prikazan.

### **Money Line – Pobednik određenog perioda**

U rezultovanju ovog marketa se računaju i eventualni produžeci. Ukoliko se meč prekine ovaj market će biti poništen. Imajte na umu da ovaj market uključuje i izvođenje penala.

### **Ishod meča**

Ovaj market se rezultuje nakon isteka regularnog vremena predviđenog za meč. Ukoliko se meč prekine pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen.

### **Puck Line – pobjeda sa hendikepom ( npr hendikep (1.5) ili (-1.5) )**

Ovaj market rezultuje se uključujući i produžetke. Ako je meč prekinut, ovaj market biće poništen. Imajte na umu da ovaj market uključuje i izvođenje penala.

### **Hendikep**

Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market biće poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

### **Ukupno golova - Više/Manje**

Ovaj market rezultuje se uključujući i produžetke, imajte na umu da ovaj market uključuje i izvođenje penala. Ukoliko je rezultat meča "0:0" market se rezultuje normalno. Ako je meč prekinut, market će biti poništen, bez obzira da li je ishod bio određen.

### **Ukupno golova - Par ili Nepar**

Ukoliko na meču ne bude bilo pogodaka, svi marketi će se rezultovati normalno. Ovaj market rezultuje se uključujući i produžetke. Ako je meč prekinut, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen. Imajte na umu da ovaj market uključuje u svoje rezultovanje i eventualno izvođenje penala.

### **Tačan rezultat / Dupli ishod**

Ovaj market se rezultuje nakon isteka regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen.

### **Period sa najviše pogodaka**

U slučaju da dva ili više perioda imaju isti najveći broj pogodaka onda se primenjuje pravilo "Dead Heat" i oba ili više perioda će biti rezultovana kao dobitni. Imajte na umu da ovaj market rezultuje i eventualne produžetke. Ako je meč prekinut u toku regularnog vremena, onda se market poništava. Ako je meč prekinut u toku produžetaka onda se market rezultuje.

### **Prvi Period - Money Line – Podnik prvog perioda**

Ovaj market se rezultuje na kraju prvog perioda. Ukoliko je prvi period završen nerešenim rezultatom, market će biti poništen. Ukoliko je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za prvi period market će takođe biti poništen.

### **Prvi /Drugi /Treći Period - Puck Line / Ishod / Ukupno golova : Više -Manje / Tačan rezultat**

Ovaj market se rezultuje na kraju Prvog/Drugog/Trećeg perioda. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za svaki od perioda, ovaj market će biti poništen.

## **Moto Trke**

### **Opšta pravila**

Početak svake trke je znak da započinje krug zagrevanja. Ako neki od timova ne učestvuje u krugu zagrevanja, ili nije spreman da krene iz boksa, taj tim će biti poništen iz ponude.

Svaka pojedinačna opklada će biti uzeta u obzir u odnosu na to koji su se vozači našli na pobjedničkom podijumu, bez obzira na naknadne diskvalifikacije. Ako je trka prekinuta i nije objavljen zvanični rezultat, onda će opklade na vozače biti poništene.

**A.** Pravila važe za Formulu 1, Moto GP, German DTM, WTTTC, Superbike, Super sport, Trial i ostale.

**B.** Pozicije trkača, podela poena timovima određuju se zvaničnim protokolom/izveštajem/ koji se objavljuje neposredno nakon trke. Ne uzimaju se u obzir naknade diskvalifikacije trkača i promene protokola od strane kladioničarske kompanije.

**C.** Pobednik svih opklada tokom kvalifikacija određuje se u odnosu na zvanično vreme kvalifikacija, koje objavljuje zvanična federacija navedenog turnira.

**D. Trkači koji su odustali od kruga za zagrevanje automacki se klasifikuju kao da su počeli trku.**

Prihvataju se sledeće opklade za moto trke:

#### **Pobednik trke**

Pobednikom se proglašava trkač koji je osvojio prvo mesto na trci po zvaničnom protokolu. Ovaj market se rezultuje po okončanju trke. Ukoliko određeni trkač nije učestvovao u trci, sve opklade na ovog trkača su nevažeće i opklade će biti vraćene.

Ukoliko se trka prekine pre njenog završetka, onda će market biti rezultovan jedino ako organizator trke objavi zvanične rezultate, u suprotnom market će biti poništen.

#### **Top 3/Podijum – Koji vozač će se naći na pobedničkom podijumu?**

Neophodno je odrediti koji će trkač završiti trku u Top 3 na osnovu rezultata trke. Ukoliko trkač ne učestvuje u trci, sve opklade na tog trkača će biti nevažeće i opklade će biti vraćene. Ovaj market se rezultuje po okončanju trke. Ukoliko se trka prekine pre njenog završetka, onda će market biti rezultovan jedino ako organizator trke objavi zvanične rezultate, u suprotnom market će biti poništen.

#### **Pobednik šampionata**

Ako određeni vozač nije učestvovao u nekoj trci u šampionatu, opklade na tog vozača se vraćaju.

#### **Najbolja 3 u šampionatu**

Treba odrediti koja su tri vozača u TOP3 u skladu sa rezultatima tog šampionata. Ako određeni vozač nije učestvovao u nekoj trci u šampionatu opklade na tog vozača se povlače a ulog se vraća igračima.

#### **Najbolji posle prvog kruga**

Ovaj market se rezultuje po okončanju trke. Ukoliko je trka prekinuta pre njenog završetka, ovaj market će se rezultovati pod uslovom da organizator objavi zvanični rezultat, u suprotnom market će biti poništen.

#### **Najbrži krug**

Ovaj market se rezultuje po okončanju trke. Ukoliko je trka prekinuta pre njenog završetka, ovaj market će se rezultovati pod uslovom da organizator objavi zvanični rezultat, u suprotnom market će biti poništen.

#### **Raspored po osvijenim poenima**

Ovaj market se rezultuje po okončanju trke. Ukoliko je trka prekinuta pre njenog završetka, ovaj market će se rezultovati pod uslovom da organizator objavi zvanični rezultat, u suprotnom market će biti poništen.

#### **Pol - Pozicija**

Ovaj market se rezultuje nakon završetka kvalifikacione trke. Ukoliko je trka prekinuta pre kraja kvalifikacija, ovaj market će se rezultovati pod uslovom da organizator objavi zvanični rezultat, u suprotnom market će biti poništen. Rezultati ovog marketa će se bazirati na osnovu finalnih pozicija i vremena koji budu ostvareni u kvalifikacijama.

#### **Pobednik u konkurenciji konstruktora**

Ovaj market se rezultuje po okončanju trke. Ukoliko je trka prekinuta pre njenog završetka, ovaj market će se rezultovati pod uslovom da organizator objavi zvanični rezultat, u suprotnom market će biti poništen.

#### **Pobednik u generalnom plasmanu/ Pobednik u Kupu Konstruktora**

Potrebno je odrediti koji vozač će biti najbolje plasiran po okončanju sezone tj najbolji u generalnom plasmanu, kao i koji od konstruktorskih timova će biti najbolji i osvojiti Kup Konstruktora. U slučaju da bilo koji od timova bude diskvalifikovan ili mu titula bude pre završetka sezone dodeljena iz bilo kog razloga sve opklade na taj tim su važeće. Međutim ukoliko je tim diskvalifikovan ili odbije učešće iz bilo kog razloga pre početka prvenstva, sve opklade na taj tim biće poništene a uplate vraćene.

#### **Ko će biti bolje plasiran**

Neophodno je navesti vozača u ponuđenim parovima koji će pružiti bolje rezultate. U ovom slučaju, najbolji vozač se smatra onaj koji je osvojio bolju poziciju u završnom krugu. Ako su dva vozača u isto vreme završili trku, vozač sa više odvoženih krugova smatra se najboljim. Ako su oba vozača vozila po jedan krug, opklade se vraćaju. Ako je jedan vozač, ispao iz trke, vozač koji koji završi trku je najbolji.

Ako je vozač vozio više krugova ali je diskvalifikovan tokom trke, najbolji je bilo koji drugi vozač koji nije diskvalifikovan tokom trke (dovoljno je da je izvezio makar jedan krug). Ako su oba vozača diskvalifikovana, opklada se vraća.

#### **Koji tim će osvojiti više bodova?**

Neophodno je odrediti koji je tim će osvojiti više validnih bodova. Ako nijedan tim nije dobio validan poen, pobednikom se smatra tim koji ima manji broj vozača. Ako je makar jedan vozač tima učestvovao u trci, sve opklade na tu poziciju su važeće. U suprotnom opklade za ovu poziciju biće vraćene.

#### **Napustiće trku i neće napustiti trku**

Daje se opcija da li će neki vozač napustiti trku ili neće. Istovremeno vozač koji je ispao iz trke nekoliko krugova pre kraja ali je bio rangiran na trci sa kašnjenjem ( u odnosu na lidera prema zvaničnom izveštaju za tu trku) smatra se da je vozač završio trku. Ako navedeni vozač nije učestvovao u trci, opklade se vraćaju. Pozicija vozača se određuje prema zvaničnom završnom izveštaju, odmah nakon trke. Diskvalifikacija vozača ili odluke sudija nakon trke se ne uzimaju u obzir.

#### **Opklada na vozača koji će izveziti najbrži krug na trci**

Ako navedeni vozač nije učestvovao u trci, sve opklade na njega se vraćaju.

#### **Koji vozač će osvojiti više bodova u preostalim trkama u datoj sezoni?**

Ako bar jedan od vozača ne učestvuje ni u jednoj trci do kraja sezone, vrši se povratak opklada.

Osim navedenih opklada, moguće je postaviti opklade i na ostale ishode u ovom sportu.

## **RAGBI UNIJA + LIGA**

### **Opšta pravila**

**A.** Svi marketi na odloženom meču će biti poništeni ukoliko je događaj odložen na duže od 48 sati. Međutim ukoliko je meč odložen na manje od 48 sati od prvobitno predviđenog vremena za dati događaj, novo vreme će biti ažurirano i sve opklade će biti validne.

**B.** Ako marketi nisu zatvoreni, za njihovo rezultovanje i obračunavanje se uzima regularno vreme od 80 minuta. Produžetci, penali ili "sudden death" ne ulaze u rezultovanje marketa.

**C.** Ukoliko market ostane otvoren kada se dese sledeći događaji: Promena rezultata ili pokazivanje crvenog kartona, zadržavamo pravo da poništimo kladenje.

#### **Meč/Meč Winner (Draw No Bet)**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen.

#### **Konačan ishod (uključujući i produžetak)**

Ovaj market se rezultuje po isteku predviđenog vremena za produžetak meča. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za produžetak, ovaj market će biti poništen.

#### **Hendikep / Hendikep (bez mogućnosti za nerešeni ishod) / Ukupno poena- Više/Manje**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, ovaj market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Poluvreme Hendikep / Poluvreme Hendikep (bez mogućnosti za nerešeni ishod)**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Drugo poluvreme Hendikep / Drugo poluvreme Hendikep (bez mogućnosti za nerešeni ishod)**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za drugo poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za drugo poluvreme, ovaj market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **U nekom od ponuđenih perioda će biti postignut "Try", Prvi i poslednji "Try" na meču,**

#### **Domaćin/Gost postiže prvi "Try" na meču:**

Opklade se rezultuju na osnovu regularnog vremena. Svaki market koji ne učestvuje u meču biće poništen. Za Australijsku NRL ligu i "State of Origin" takmičenja sve opklade na druge igrače se

rezultuju kao gubitne bez obzira da li je igrač u tom trenutku bio na terenu ili ne.

Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za prvo poluvreme, market će biti poništen bez obzira da li je ishod već bio određen.

Ako je meč prekinut u drugom poluvremenu, onda će sve opklade vezane za prvo poluvreme biti validne i rezultovane dok će sve druge opklade biti poništene.

Selekcija "bez try-ja" takođe je u ponudi za ovaj market, tako da ako nije postignut ni jedan pogodak, svi ostali marketi se rezultiraju kao gubitni.

"Try" ostvaren iz penala ne ulazi u konačni zbir.

#### **Prvi tim koji će postići pogodak na meču?**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za meč, ovaj market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod bio određen. Imajte na umu da se pogodci iz penala računaju.

#### **Koji tim će postići prvi pogodak u drugom poluvremenu?**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za meč, ovaj market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod bio određen. Imajte na umu da se pogodci iz penala računaju.

#### **Ishod na poluvremenu / Ishod na poluvremenu Winner (Draw No Bet)**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen.

#### **Ishod u drugom poluvremenu/ Poluvreme sa više pogodaka / Više pogodaka u prvom poluvremenu / Poluvreme – Kraj meča / Poluvreme – Kraj meča (bez mogućnosti za nerešen ishod)**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za meč, ovaj market će biti poništen.

#### **Prvo poluvreme ukupno poena – Više / Manje**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen, bez obzira da li je ishod bio određen.

#### **Drugo poluvreme ukupno poena - Više / Manje / Domaćin ukupno poena - Više/Manje / Domaćin ukupno "Tries"-a Više/Manje / Igrač koji će postići 2 "Tries"-a / prvi do 10 poena / Ukupno "Tries"-a Više/Manje / Da li će biti golova?**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za meč, ovaj market će biti poništen, bez obzira da li je ishod bio određen.

#### **Hat-trick (Igrač)**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ukoliko igrač na kojeg se kladite ne učestvuje u meču opklada će biti poništena. Golovi postignuti iz penala se ne računaju. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen bez obzira da li je ishod bio određen.

#### **Prvi pogodak na meču postiže / Poslednji pogodak na meču postiže**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen. Imajte na umu da se golovi iz penala računaju.

#### **Pobediće u oba poluvremena**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen. Ako ni jedan od timova ne pobjedi u oba poluvremena, onda je market gubitnik za sve opklade.

#### **Ko će postići prvi pogodak u drugom poluvremenu / Da li će prvi napad u drugom poluvremenu biti pretvoren u pogodak Da/Ne / Tim koji prvi postigne pogodak pobjeđuje na meču**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen bez obzira da li je ishod bio određen. Imajte na umu da se golovi iz penala računaju.

#### **Prvi "Try" u drugom poluvremenu postiže**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Svaki market koji ne učestvuje u meču, biće poništen. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena onda će market biti poništen. Imajte na umu da se pogodak iz penala ne računa. Imajte na umu da u ovom marketu

postoji selekcija "bez try pogodka", tako da ukoliko ne bude pogodka na meču sve selekcije osim "bez try pogodka" će biti gubitne.

**Drugo poluvreme ukupno poena Par-Nepar / Gostujući tim Ukupno poena / Gostujući tim ukupno "Tries"-a / Dupli ishod / Tim koji prvi postigne pogodak pobeđuje na meču Da-Ne / Domaći tim ukupno poena / Domaći tim ukupno "Tries"-a / Poslednji tim koji će postignuti "Try" na meču/ Poslednji "Try" će se desiti u kom periodu / Prvi će postići pogodak, Tim koji vodi na poluvremenu će pobediti u meču / Pobeđiće u oba poluvremena Da-Ne / Pobeđiće bez primljenog gola / Ukupno poena / Ukupno poena Par-Nepar / Ukupno "Tries" -a / Pobednička margina**

Ovi marketi se rezultuju po isteku regularnog vremena predviđenog za meč. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, marketi će biti poništeni.

**Gostujući tim ukupno poena Više-Manje/ Gostujući tim ukupno "Tries" Više-Manje / Prvi pogodak iz igre / Prvi tim koji postiže "Try"**

Ovaj market se rezultuje po isteku regularnog vremena. Ako je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen bez obzira da li je ishod bio određen.

**Da li će prvi napad u prvom poluvremenu biti pretvoren u pogodak Da/ Ne**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen, bez obzira da li je ishod bio određen. Imajte na umu da se pogodak iz penala računa.

**Prvo poluvreme ukupno golova Par/Nepar**

Ovaj market se rezultuje po isteku vremena predviđenog za poluvreme. Ako je meč prekinut pre isteka vremena predviđenog za poluvreme, ovaj market će biti poništen.

## **SNUKER**

### **Opšta pravila**

- A.** Svi marketi na odloženom meču će biti poništeni ukoliko je događaj odložen na duže od 48 sati. Međutim ukoliko je meč odložen na manje od 48 sati od prvobitno predviđenog vremena za dati događaj, novo vreme će biti ažurirano i sve opklade će biti validne.
- B.** U slučaju povlačenja ili diskvalifikacije nekog od igrača, svi marketi koji do tog trenutka nisu zatvoreni tj rešeni biće poništeni.
- C.** U slučaju "RE-RACK"-a opklada ostaje validna ukoliko je ishod određen pre "RE-RACK"-a.
- D.** Promašena kugla iz početnog udarca i dodatna kugla (free ball) se uzimaju u obzir za obračunavanje nominovanih kugli (Potted – Colour) market.
- E.** U slučaju da "frame" započne ali se ne završi, svi marketi vezani za taj "frame", biće poništeni osim onih marketa koji su već odlučeni.
- F.** U slučaju da marketi ostanu otvoreni a pritom je prikazan pogrešan rezultat sa kvotama koje znatno utiču na opkladu, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.
- G.** Ukoliko je igrač/tim prikazan pogrešno, zadržavamo pravo da poništimo opklade.

### **Ishod meča (bez mogućnosti za nerešen ishod):**

Ako meč nije završen, igrač koji se plasirao u sledeću rundu/ dodeljena mu je pobeda će se smatrati pobednikom meča.

**Ishod meča (sa mogućnošću nerešenog ishoda), Winner (Draw no bet), Klađenje na "Frame", Dupli ishod:**

Ukoliko je meč prekinut pre zvaničnog završetka, marketi će biti poništeni.

**Hendikep, Hendikep (sa mogućnošću nerešenog ishoda), Ukupno "frame" –a Više-Manje:**

Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

**Prvi "Frame", Od 1-vog do 4- tog "Frame"-a, Od 1- vog do 8-mog "Frame"-a Pobednik/Hendikep:**

Ukoliko je meč prekinut pre isteka regularnog vremena, market će biti poništen.

## STONI TENIS

### Opšta pravila

- A. Ukoliko se igrač povuče, svi neodređeni marketi će biti poništeni.
- B. U slučaju da je jedan od prijavljenih igrača zamenjen nekim drugim pre početka meča, opklade na taj meč biće vraćene.
- C. Ukoliko je meč odložen ili prekinut i ne nastavi se u narednih 48 sati od predhodno zakazanog termina, opklade će biti poništene.
- D. Ako marketi ostanu otvoreni sa pogrešno prikazanim rezultatom koji značajno utiče na opkladu, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.
- E. Ukoliko su igrač/tim prikazani pogrešno, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.
- F. Zvanično oduzimanje poena će biti uzeto u obzir za sve otvorene markete, marketi koji su već određeni neće uzimati u obzir oduzimanje poena.
- G. U slučaju da se meč ne završi, svi neodređeni marketi će biti poništeni.

U ponudi su sledeće opcije i marketi za klađenje na stoni tenis:

#### **Pobednik meča**

Ovaj market se rezultuje na kraju meča. U slučaju da se meč započne i ne završi, igrač koji se bude plasirao u sledeću rundu ili mu se dodeli pobeda, će se smatrati pobednikom meča, a samim tim i ovog marketa.

#### **Ukupno poena – Više/Manje**

Ovaj market se rezultuje na kraju meča. U slučaju da se meč prekine pre završetka, ovaj market će biti poništen.

#### **Pobednik seta**

Neophodno je odrediti pobednika seta. U slučaju da je set prekinut, dolazi do povraćaja opklada na ovaj market.

#### **Hendikep poeni**

Ovaj market se rezultuje na kraju meča. Ukoliko se meč prekine pre završetka, onda će ovaj market biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen. U slučaju nerešenog ishoda, hendikep se obračunava kvotom 1, i sve opklade će biti vraćene. U ovom slučaju rezultat u poenima se uzima u obzir, isključujući rezultat u poenima postignutim zasebno.

#### **Hendikep setova**

Ovaj market se rezultuje na kraju meča. Ukoliko se meč prekine pre završetka, onda će ovaj market biti poništen bez obzira na to da li je ishod već bio određen.

#### **Koliko gemova će biti odlučeno dodatnim poenom ?(koliko gemova će biti odigrano na razliku?)**

U slučaju da se meč ne završi, ovaj market će biti poništen.

#### **Ko će osvojiti "X" poen u "Y" setu**

Ako se set završi pre nego se dostigne "X" poen, ovaj market se smatra nevažećim (tj biće poništen). Ako je meč prekinut, sve uplate za dati market će se računati sa kvotom 1.

## TENIS

### Opšta pravila

- A. Ako se promeni raspored ili dan odigravanja meča, onda ćemo ažurirati početak događaja i ostaviti markete otvorenim.
- B. Ukoliko marketi ostanu otvoreni a pritom su prikazani sa netačnim rezultatom koji značajno utiče na dobitak, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.
- C. Ukoliko se igrač povuče svi marketi će biti poništeni.
- D. Ukoliko meč mora da se odluči u meč tie-break onda se smatra da će biti trećeg seta (važi za mečeve u dublu).
- E. Svaki "tie-break" ili meč "tie-break" će se računati kao 1 gem.



- F.** U slučaju povlačenja ili predaje bilo kog igrača, sve neodlučene opklade će biti poništene.
- G.** U slučaju bilo kakvog odlaganja (kiša, mrak) svi marketi koji nisu rešeni ostaju aktivni dok se meč ne nastavi.
- H.** Ukoliko je sudija dodelio kazneni poen, sve opklade na taj meč će ostati važeće.
- I.** U slučaju da se meč završi pre nego se određeni poen/gem završe, svi marketi vezani za taj poen/gem će biti poništeni.
- J.** Ukoliko je jedan od najavljenih učesnika zamenjen sa nekim drugim pre početka meča, onda će opklade na taj meč biti vraćene (osim kada su u pitanju timska takmičenja). Sve opklade ostaju važeće kada se desi jedna ili više izmena u timskim takmičenjima iz bilo kog razloga. U mečevima kada nastupaju dublovi, ako se pominje sastav parova I dođe do izmene sve opklade se obračunavaju kvotom "1", ali ako se sastav timova ne pominje, opklade ostaju važeće.
- K.** U slučaju povlačenja:
- Svi marketi na kojima nisu poznati ishodi će biti poništeni, to uključuje I market "pobednik meča".
  - "InPlay" (u toku meča) izračunava I rešava matematički moguće ishode u toku igre. Na primer, ako se povlačenje desilo nakon drugog seta (sa rezultatom 6-4 i 4-6) market koji sadrži igru na gemove npr do 25.5 se rešava kao dobitni/gubitni, jer naš sistem već uzima u obzir da je minimum 6 gemova dovoljno da se odigra u trećem setu.
  - "PreMatch" (pre početka meča) će se rezultirati samo stvarno poznati ishodi ne uzimajući u obzir matematički moguće ishode. Na primer ako se povlačenje desi nakon drugog seta (sa rezultatom 6-4 i 4-6), marketi do 19.5 gemova se rešavaju kao dobitni/gubitni.
- L.** Prihvataju se preporučene opklade za pobednika turnira, uzimajući u obzir obavezno učešće na turniru. Ukoliko igrač odbije da učestvuje na turniru pre početka meča, sve opklade vezane za pobedu će biti vraćene.
- M.** Ukoliko se teniski meč prekine ili se ne završi istog dana, opklade ostaju važeće do kraja turnira, tokom koga se meč održava, sve dok se meč ne završi ili dok se neki od učesnika ne povuče ili preda.

Na raspolaganju su sledeće pozicije za klađenje na tenis:

#### **Ishod meča**

Market se rezultuje po završetku meča. U slučaju da meč započne ali se ne završi, igrač koji se plasirao u sledeću rundu ili mu je pobjeda dodeljena, smatraće se pobednikom.

#### **Klađenje na set**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Hendikep gemovi**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Hendikep gemovi (sa mogućim nerešenim ishodom)**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Hendikep setovi**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Više gemova**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Ukupno gemova - Više/Manje**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

#### **Ukupno gemova - Par ili Nepar**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen.

### **Ukupno setova**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

### **Pobednik prvog seta**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen.

### **Izgubiće prvi set I pobeđiće na meču**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko jedan od igrača odustane od meča pre nego se prvi set završi onda će opklade biti poništene. Ukoliko igrač izgubi prvi set a dobije meč, onda je opklada dobitna.

### **Prvi set : Tačan rezultat**

Ovaj market se rezultuje po završetku prvog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka prvog seta, market će biti poništen.

### **Prvi set: Ukupno gemova Više/Manje**

Ovaj market se rezultuje po završetku prvog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka prvog seta, market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod bio određen.

### **Drugi set: Tačan rezultat**

Ovaj market se rezultuje po završetku drugog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka drugog seta, market će biti poništen.

### **Pobednik drugog seta**

Ovaj market se rezultuje po završetku drugog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka drugog seta, market će biti poništen.

### **Treći set: Tačan rezultat**

Ovaj market se rezultuje po završetku trećeg seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka trećeg seta, market će biti poništen.

### **Dublovi: Ishod meča**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre nego se završio, market će biti poništen.

### **Dublovi: Kladjenje na set**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen.

### **Dublovi: Hendikep gemovi**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

### **Dublovi: Pobednik prvog seta**

Ovaj market se rezultuje po završetku prvog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka prvog seta, market će biti poništen.

## **ODBOJKA**

### **Opšta pravila**

- A.** Ako je meč prekinut ili odložen i ne nastavi se u roku od 48 sati od prvobitno predviđenog termina za početak meča, opklade će biti poništene.
- B.** Službeno oduzeti poeni će biti uzeti u obzir za sve neodlučene markete. Marketi koji su u tom trenutku rezultovani, neće naknadno uzimati u obzir službeno oduzete poene.
- C.** Ukoliko marketi ostanu otvoreni I prikazani sa pogrešnim rezultatom koji značajno utiče na dobitak, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.
- D.** "Zlatni set" se ne razmatra ni za jedan od pomenutih marketa.
- E.** U slučaju da se meč ne završi, svi neodlučeni marketi će biti poništeni.

U ponudi su sledeće opklade na odbojku:

### **Pobednik**

Potrebno je odrediti pobednika meča. Ovaj market se rezultuje po završetku meča. U slučaju da meč počne ali se ne završi, onda će se opklade na tim koji se plasira u sledeću rundu ili mu pobjeda bude dodeljena, smatrati dobitnim.

### **Ukupan broj poena**

Ukoliko ukupan broj postignutih poena bude jednak zadatoj granici, vrši se povraćaj. Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko se meč prekine pre nego se završi, ovaj market će biti poništen.

### **Ukupan broj poena (više/manje)**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko se meč prekine pre nego se završi, ovaj market će biti poništen.

### **Ukupan broj poena (par/nepar)**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko se meč prekine pre nego se završi, ovaj market će biti poništen.

### **Hendikep poeni**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko se meč prekine pre nego se završi, ovaj market će biti poništen, bez obzira na to da li je ishod bio određen.

### **Izgubiće prvi set I pobediti na meču**

Ovaj market se rezultuje po završetku meča. Ukoliko je meč prekinut pre završetka, market će biti poništen. Ukoliko jedan od timova odustane od meča pre nego se prvi set završi onda će opklade biti poništene. Ako tim koji izgubi prvi set a pobedi na meču onda se market, rezultuje kao dobitan.

### **Pobednik drugog seta**

Ovaj market se rezultuje po završetku drugog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka drugog seta, market će biti poništen.

### **Drugi set: Ukupan broj poena – par ili nepar**

Ovaj market se rezultuje po završetku drugog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka drugog seta, market će biti poništen.

### **Pobednik trećeg seta**

Ovaj market se rezultuje po završetku trećeg seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka trećeg seta, market će biti poništen.

### **Treći set: Ukupan broj poena – par ili nepar**

Ovaj market se rezultuje po završetku trećeg seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka trećeg seta, market će biti poništen.

### **Pobednik četvrtog seta**

Ovaj market se rezultuje po završetku četvrtog seta. Ukoliko je meč prekinut pre završetka četvrtog seta, market će biti poništen.

### **Ukupan broj setova na meču**

Potrebno je odrediti da li će timovi odigrati veći ili manji broj setova od naznačenog. Ukoliko se meč prekine pre nego se završi treći set, market će biti poništen.

### **Da li će biti odigran 5. set na meču?**

U slučaju da meč bude prekinuta pri rezultatu 2:2 u setovima, kvote za ovu poziciju će ostati važeće i računace se kao da će biti odigran 5. set.

### **Ko će prvi osvojiti 5 (10/15/20) poen na meču?**

Službeno oduzeti poeni će biti uzeti u obzir za sve neodređene markete. Marketi koji su u tom trenutku rezultovani, neće naknadno uzimati u obzir službeno oduzete poene. Ukoliko se set završi pre nego se dostigne "X" poen na meču, market će biti poništen.

### **Koliko setova će biti na meču?**

Uzimaju se u obzir odigrani setovi na meču. U slučaju da je meč prekinut i nije nastavljen, vrši se povraćaj opklada za ovaj market.

### **Hendikep na setovima**

Izračunavanje kvota se vrši bez obzira na to kojim se rezultatom završio set; uzimaju se u obzir samo krajnji rezultat u setovima. Ukoliko je meč prekinut pre nego se završio, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

### **Tačan rezultat u setovima**

Ukoliko je meč prekinut pre nego se završio, ovaj market će biti poništen bez obzira na to da li je ishod bio određen.

### **Pobednik turnira**

Ukoliko se proglašuje više pobednika turnira, opklade se dele sa brojem pobednika.

### **Pobednik grupe**

Kvota se izračunavaju tek nakon završetka svih mečeva određene grupe datog kola turnira. Sudijske ili druge odluke vezane za otkazivanje/izmenu rezultata turnira donete nakon završetka datog kola takmičenja, neće biti uzete u obzir. U slučaju da se dogodi da tim na koji je stavljena opklada bude diskvalifikovan ili odbije da učestvuje na takmičenju, sve opklade na ovaj tim će biti smatrane izgubljenim.

### **Rezultat nakon prva tri seta**

Potrebno je odrediti ishod meča nakon prva tri seta.

### **Ukupan broj setova - par /nepar**

Ovaj market se rezultuje na kraju meča. Ukoliko je meč prekinut pre nego se završio, ovaj market će biti poništen.

U ovoj konkretnoj vrsti sporta, osim gore pomenutih, mogu se ponuditi i drugi ishodi

## **VATERPOLO**

### **Opšta pravila**

- A.** Sve opklade na vaterpolo se primaju za regularno vreme meča, ukoliko drugačije nije naznačeno. Izuzetak su opklade na prolaz u sledeću fazu takmičenja.
- B.** U slučaju da se meč odloži ili se prekine na više od 48 sati, sve opklade će biti vraćene, osim onih čiji je ishod bio jasno definisan pre prekida meča.
- C.** Ukoliko se početak meča odloži na manje od 48 sati, sve opklade će ostati važeće, u suprotnom, sve opklade će biti vraćene.
- D.** Prilikom izračunavanja kvota na pobednika četvrtine, više/manje golova i hendikep četvrtine, uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u određenom vremenu, odnosno periodu. Ukoliko nije drugačije naznačeno, za određivanje rezultata 4. perioda golovi u produžecima neće biti uzeti u obzir.
- E.** Prilikom izračunavanja kvota na pobednika poluvremena, više/manje golova i hendikep poluvremena, uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u određenom vremenu, odnosno poluvremenu. Ukoliko nije drugačije naznačeno, za određivanje rezultata 2. poluvremena golovi u produžecima neće biti uzeti u obzir.

U ponudi su sledeće opklade na vaterpolo:

### **Pobednik**

Potrebno je odrediti ishod meča. Opklade se prihvataju na regularno vreme meča.

### **Hendikep**

### **Ukupan broj golova**

U slučaju da ukupan broj postignutih golova bude jednak zadatoj granici, opklade se vraćaju. Slična situacija je i sa individualnim ukupnim brojem golova tima ili igrača.

### **Individualni ukupni rezultat <određeni tim>**

Ukoliko ukupan broj postignutih golova jednog tima bude jednak zadatoj granici, vrši se povraćaj.

### **Prolaz u sledeći krug.**

Kvota se primaju uzimajući u obzir produžetke i izvođenje penala nakon isteka regularnog vremena predviđenog za meč.

### **Ukupan broj golova - par/ nepar**

Ukoliko rezultat meča bude 0:0, rezultat za ovu poziciju se računa kao „Par“.

U ovoj konkretnoj vrsti sporta, osim gore pomenutih, mogu se ponuditi i drugi ishodi.

### 5.16. Posebne opklade

U slučaju opklada na "parne/neparne brojeve" (kao što su, na primer, broj golova/broj kartona/greške itd.), nezavisno od sporta ili uloga, ukoliko je rezultat "0", rezultat opklade će se računati kao "paran broj".

Sve opklade na broj medalja osvojenih tokom jednog takmičenja se izračunavaju na osnovu zvanične tabele za medalje na kraju takmičenja. Bilo kakva naknadna promena od strane nadležnih organa odgovornih za takmičenje, neće biti uzeta u obzir.

Sve medalje koje osvoje članovi tima jedne zemlje tokom takmičenja se dodaju samo jednom, bez obzira na broj sportista/sportistkinja ili igrača koji čine tim.

### 5.17. Virtualno sportsko klađenje

Virtualno sportsko klađenje je regulisano istim odredbama i uslovima kao što su oni koji obuhvataju prava sportska klađenja u okviru određene sportske kategorije.

Virtualni sportovi su virtualno predstavljeni putem kompjutera koji daje rezultate ovih sportova koristeći nasumični softverski generator brojeva.

### 5.18. Freebet

Freebet je fiktivan ulog koji Priređivač može u okviru neke specijalne akcije ili promocije ponuditi Učesniku i koji Učesniku omogućava da napravi određeni dobitak u klađenju u pravom novcu.

Dodeljeni Freebet se može iskoristiti jednom kod opklada pre početka meča i uživo, na singl ili multi opkladama. Freebet se ne može iskoristiti za sistemske opklade.

Dodeljeni Freebet se može iskoristiti u narednih sedam dana, nakon toga se briše.

Ako je opklada sa Freebet-om otkazana, ulog se nadoknađuje ekvivalentnim Freebet-om.

Freebet se ne može koristiti za postavljanje opklada na neku drugu promotivnu ponudu.

**Odredbe i uslovi Freebet-a biće definisani i istaknuti na internet sajtu priređivača prilikom svake specijalne akcije ili promocije.**

### 5.19. Cash-Out

Opcija "Cash-out" omogućava Igraču da naplati opkladu u potpunosti ili delimično pre nego što njen ishod bude poznat.

Opklade dostupne za "Cash-out" su posebno obeležene u sekciji Klađenje. Definišu se po nahođenju priređivača.

"Cash-out" je ograničen na iznos koji predloži priređivač za određenu opkladu i prikazan je u za to određenom delu.

Iznos predložen za "Cash-out" može varirati u zavisnosti od promena kvota.

Funkcija "Cash-out" je dostupna kod opklada pre početka meča i uživo, na singl ili multi opkladama. Funkcija "Cash Out" nije dostupna za sistemske opklade.

Ukoliko Igrač odluči da delimično naplati svoju opkladu preko opcije "Cash-out", neisplaćeni deo prvobitnog uloga se stavlja na trenutne kvote. Na primer: Stavili ste singl ulog od 100 rsd sa kvotom od 3,00. Trenutna kvota sada je 2,00, a prikazana Cash-Out ponuda je 200 rsd. Vi odlučujete da delimično unovčite (cash out) svoju opkladu za 100 rsd. Pošto ste unovčili (cash out) samo polovinu

opklade (100 rsd od 200 rsd prvobitno ponuđenih), preostala polovina Vašeg prvobitnog uloga će sada ponovo biti uložena po trenutnoj kvoti. (50 rsd na kvotu od 2,00).

Opklade postavljene u okviru posebnih promocija (Freebet, Cashback, itd.) neće biti dostupne za "Cash-Out".

Opklade postavljene sa Freebet-om neće biti dostupne za "Cash-Out".

Čak i delimično naplaćena (cashed out) opklada, neće biti uzeta u obzir ni u kakvim zahtevima za proigravanje bonusa.

Odluka da se opklada naplati preko opcije cash-out se ne može poništiti. Igrač neće moći da zatraži poništenje naplaćene (cashed out) opklade.

Priredivač zadržava pravo da poništi/obustavi opciju "Cash-out" za određenog igrača bez obrazloženja i bez prethodnog obaveštenja ili najave.

Priredivač zadržava pravo da odbije / obustavi zahtev za "Cash-out" ukoliko:

- se promenila kvota za opkladu;
- "Cash-out" je pogrešno ili neadekvatno ponuđen;
- je rezultat opklade već poznat u trenutku kada igrač započne "Cash-out";
- Igrač zloupotrebi ovu funkciju.

Priredivač ne garantuje da će opcija biti neprekidno dostupna, čak ni onda ako je prethodno najavljeno da je "Cash-out" dostupan za određenu opkladu.

Priredivač neće ni u kom slučaju biti odgovoran ukoliko "Cash-out" opcija nije dostupna iz tehničkih ili bilo kojih drugih razloga.

Stavljeni ulozi koji su dostupni za "Cash-Out" se mogu pronaći i u delu Istorija klađenja.

#### Član 19.

Rezultati igre se pokazuju vizuelno na ekranu i akustički.

#### **Obaveze vezane za korišćenje Sajta**

#### Član 20.

Time što učestvuje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i koristi ovaj Sajt Igrač prihvata:

- da koristi ovaj Sajt i njegove usluge u svrhe koje odobravaju Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije;
- da ne narušava niti onemogućava sigurnost ili da na bilo koji način učestvuje u zloupotrebi Sajta, usluga, elemenata sistema, naloga, servera ili mreža povezanih sa ili dostupnih preko Sajta ili sličnih, odnosno povezanih sajtova;
- da ne kreira niti koristi lažni identitet na ovom sajtu;
- da ne širi lažne informacije ili nelegalna obaveštenja;
- da ne pokušava da neautorizovano pristupi Sajtu;
- da ne koristi Sajt u ilegalne svrhe ili na način koji bi mogao da naruši ugled priredivača (ili trećih lica);
- da ne menja niti da pokušava da izmeni, na bilo koji način ni bilo kojim sredstvima, ni softver, ni ponuđene mehanizme za igranje igara na sreću;
- da ne ugrozi niti ošteti prava na intelektualnu svojinu priredivača ili trećih lica;

- da ne reprodukuje sadržaj niti delove sadržaja Sajta ni na kom mediju bez dozvole priređivača ;
- da ne postavlja, šalje ni prenosi putem emaila, niti na bilo koji drugi način bilo koje sadržaje koji mogu biti nelegalni, štetni, pretećeg, pornografskog, rasističkog ili zlostavljajućeg karaktera, nasilni, klevetnički, vulgarni, neumesni, sadržaji koji ugrožavaju privatnost drugih i koji šire mržnju ili koji mogu biti osnova za pritužbu bilo koje vrste;
- da poštuje sve poreske obaveze;
- da ne dozvoli trećem licu da koristi njegov nalog, niti da koristi metode plaćanja niti korisnički nalog trećeg lica ili drugog Igrača, čak ni uz saglasnost istog;
- da odgovori na bilo koji zahtev upućen od strane priređivača u vezi njegovog naloga i da prosledi priređivaču bilo koji dokument ili dokaz koji smatra da je koristan u vezi njegovog godišta, bankovnih detalja, realizovanih depozita itd;
- da ne koristi sajt priređivača kako bi direktno ili indirektno učestvovao u kriminalnim aktivnostima i da ne koristi svoj nalog u svrhu prenosa sredstava ili obavljanja nezakonite ili prevarantske aktivnosti ili bilo koje zakonom zabranjene transakcije (uključujući pranje novca);
- da ne koristi sredstva koja potiču od ilegalnih izvora;
- da ne koristi ili ne pokušava da koristi bilo koji softver sa veštačkom inteligencijom kao i stohastičke proračune(Martingale i slično) u vezi sa korišćenjem na igrama ili opkladama;
- da ne deluje u ime treće strane;
- da ne koristi svoj nalog kao bankovni račun i da ne vrši uplatu i isplatu sredstava bez odigravanja određenog uloga a minimalno u iznosu visine uplate.

### **Intelektualna svojina**

#### **Član 21.**

Igrač izjavljuje da je svestan/svesna toga da je Priređivač vlasnik ili korisnik prava na intelektualnu svojinu vezanih za sve zaštitne znakove, sva imena kompanije, simbole, komercijalne nazive, imena domena ili URL-a, logoe, fotografije, baze podataka, zvuk, video klipove, animaciju, sliku, tekst itd. ili bilo kojih drugih karakteristika, kao i softvera i igara predstavljenih na sajtu.

### **Žalbe**

#### **Član 22.**

U slučaju bilo kakvih žalbi vezanih za igre ili za isplatu dobitaka, Igrač može otići direktno na deo naznačen kao "Pomoć i Podrška" na Sajtu i poslati poseban mejl na [support@circuscasino.rs](mailto:support@circuscasino.rs) Žalbe moraju biti podnete najkasnije 14 dana od događaja koji je bio uzrok žalbe, u suprotnom, žalba će biti neprihvatljiva.

### **Bezbednost**

#### **Član 23.**

Priređivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o učesnicima i njihovim virtuelnim računima isključivo u svrhu učestvovanja Igrača u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koje priređuje Priređivač. Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti (Sl.glasnik RS 97/08, 104/2009-dr.zakon, 68/2012-OUS i 107/2012), te ovim Pravilima.

Priređivač će preduzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Na zahtev priređivača u svrhu provere identiteta ili punoletnosti Igrač je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

Priređivač zadržava pravo da otkrije lične informacije i podatke sa određenog Igračevog naloga ukoliko to zahteva zakon, državni organi, institucije ili drugi regulatorni organi.

Priređivač koristi mere bezbednosti kako bi zaštitio informacije koje daje Igrač od neautorizovanog pristupa ili upotrebe. Međutim, i pored toga Igrač prihvata činjenicu da transakcije putem Interneta nisu nikada potpuno poverljive niti sigurne.

### **Linkovi**

#### **Član 24.**

Moguće je da Sajt sadrži linkove sajtova ili Internet stranica trećih lica. Takvi sajtovi su dati isključivo radi Igrača i informisanosti. Priređivač ne daje nikakvu garanciju i ne prihvata nikakvu odgovornost za tekstove, linkove ili sadržaje sajtova trećih lica.

Igrač pristupa takvim sajtovima na sopstveni rizik i prihvata i razume da ovi sajtovi mogu potpadati pod druge odredbe i uslove korišćenja i druge odredbe zaštite privatnosti od onih koje važe za ovaj Sajt.

### **Prihvatanje i objava Pravila**

#### **Član 25.**

Igrač prihvata ova Pravila na internet stranici priređivača u toku postupka registracije, klikom na odgovarajuću oznaku pristanka. Prihvatanje ovih Pravila zapisano je u sistemu priređivača u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog Igrača.

Prihvatanjem ovih Pravila Igrač daje izričit pristanak za prikupljanje podataka iz čl. 6. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Ukoliko Igrač ne prihvati ova Pravila smatra se da isti odustaje od svoje registracije u sistemu priređivača.

Ova Pravila i sve buduće izmene i dopune Priređivač će po dobijanju saglasnosti od strane Ministra finansija objaviti na svojoj internet stranici. Izmene i dopune Pravila će se primenjivati na sve započete igre od trenutka njihovog objavljivanja na sajtu. U slučaju izmene Pravila, Igrač ima pravo da u roku od 7 dana od njihove objave na sajtu zatraži zatvaranje Naloga i isključenje iz sistema učestvovanja u igrama na sreću. U suprotnom će se smatrati da je Igrač prihvatio izmenjena Pravila objavljena na sajtu Priređivača.

### **Jezici**

#### **Član 26.**

Priređivač nudi svoje usluge Igračima na srpskom i engleskom jeziku. Srpska verzija će biti važeća u slučaju da dođe do neslaganja između prevoda.

### **Dodatne informacije**

#### **Član 27.**

Ukoliko Igrač ima bilo kakvih pitanja u vezi ovih Pravila ili u vezi Usluga uopšte prikazanih na Sajtu, u svakom momentu može da stupi u kontakt sa Priređivačem preko sledeće mejl adrese: [info@circuscasino.rs](mailto:info@circuscasino.rs).

Priređivač će na svojim internet stranicama istaknuti obaveštenja o promenama funkcionalnosti virtuelnog računa, korisničkog naloga i aplikacija. Priređivač zadržava pravo da direktno kontaktira Igrača u slučajevima važnim za njegovo lično korišćenje aplikacije priređivača. Priređivač će učesniku slati promotivna obaveštenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost istog. Ako zbog Igračevog propusta obaveštenje ne može biti dostavljeno Igraču, a isto je objavljeno na internet stranicama priređivača ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.



## **Važeći zakon – Sporovi**

### **Član 28.**

U slučaju neslaganja ili spora između Igrača i Priređivača koji proizilazi iz ili je vezan za korišćenje sajta, odnosno u vezi primene ili tumačenja ovih Pravila, ugovorne strane će pokušati da reše ove nesuglasice sporazumno u roku od 14 dana od dana kada je jedna od ugovornih strana obavestila drugu o tekućem problemu. Ukoliko nije moguće rešiti ovaj spor u preciziranom roku, nadležan je Osnovni sud u Nišu.

## **Stupanje na snagu**

### **Član 29.**

Ova pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane ministra finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici Priređivača.

Za "DIGITAL REVOLUTION" d.o.o.  
direktor, Dragan Đorđević