



DEFINIȚII GENERALE

CUPRINS

INFORMAȚII GENERALE ȘI DENUMIRI	2
Cele mai populare tipuri de pariu	3
FOTBAL	3
TENIS.....	4
BASCHET	5
HOCHEI PE GHEAȚĂ.....	6
HANDBAL	7
VOLEI	8
FOTBAL AMERICAN	9
BASEBALL.....	10
RUGBY.....	10
SNOOKER	11
TENIS DE MASĂ.....	11
FOTBAL ÎN SALĂ	12
BANDY	12
DARTS	12
BOX/MMA	13
HOCHEI PE IARBĂ	13
CYBERSPORTS	13
LOTO	14
VIRTUALE	15

INFORMAȚII GENERALE ȘI DENUMIRI

PARIU - Este un acord bazat pe risc pentru câștiguri potențiale încheiat între Jucător și Organizator în conformitate cu regulile stabilite. Îndeplinirea unui astfel de acord este condiționată de unul sau mai multe evenimente al căror rezultat urmează a fi stabilit. Pariurile sunt acceptate în condițiile oferite de Organizator.

PRONOSTIC - Este predicția (rezultatul) evenimentului/evenimentelor pe care au fost plasate pariuri.

MIZA - Reprezintă mijloace bănești ce sunt transferate Organizatorului de către Jucător, în calitate de plata pentru participarea la jocul de noroc. De asemenea, aceasta este o suma de bani ce constituie factorul de bază pentru a calcula valoarea câștigului potențial.

COTA - Prin COTĂ se înțelege o valoare numerică pe care Organizatorul o atribuie unui pronostic al evenimentului sportiv/social/politic etc. Aceasta se multiplică cu miza Jucătorului, obținându-se astfel valoarea câștigului potențial

JUCĂTOR - Este persoana fizică majoră cu vârstă de cel puțin 18 ani împliniți, care nu cunoaște rezultatul evenimentelor pe care pariază și care are capacitatea deplină de a dispune asupra mijloacelor bănești folosite pentru plasarea pariurilor. Astfel, Jucătorul este de acord atât cu prevederile prezentului Regulament cât și cu Termenii și Condițiile și își poate dovedi identitatea și vârsta sa prin prezentarea unui document de identitate valabil.

PARIUL MULTIPLU - Implică selectarea mai multor evenimente și înscrierea lor pe același bilet. În acest caz, cota finală se calculează prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment. Condiția de câștig al acestui tip de pariu este indicarea corectă a pronosticului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind calculată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza plasată. Numărul maxim de evenimente ce pot fi admise pe un bilet este de 30 (treizeci).

PARIUL SISTEM - Implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente (minim 3(trei), maxim 15(cincisprezece)) pentru care Jucătorul alege numărul minim de pronosticuri care trebuie să fie indicate corect pentru ca biletul să fie declarat câștigător. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de 'n' luate câte 'k'.

PARIUL MIXT - Implică selectarea mai multor evenimente prematch(care încă nu sunt în curs de desfășurare) și live(care sunt în desfășurare) și înscrierea lor pe același bilet. În acest caz, cota finală se calculează prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment. Condiția de câștig al acestui tip de pariu este indicarea corectă a pronosticului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind calculată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza plasată. Numărul maxim de evenimente ce pot fi admise pe un bilet este de 30 (treizeci).

REZULTAT - Organizatorul validează rezultatul oficial al evenimentelor, pe baza datelor publicate atât pe website-urile oficiale ale competițiilor în cauză cât și pe cele ale echipelor/participanților

CONT - înseamnă un cont, aparținând unei persoane de la o adresă a unei locuințe, deschis de respectiva persoană

și menținut la Organizator pentru a-i permite persoanei în cauză să realizeze tranzacții și să desfășoare activități specifice jocurilor de noroc pe www.Favbet.ro.

Cele mai populare tipuri de pariu

FOTBAL

1X2 - Trebuie indicat rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză și a doua repriză.

1 - Victoria echipei gazdă.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria echipei oaspete.

Șansă Dublă - Trebuie indicat rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză și a doua repriză.

1X - Victoria echipei aflate în partea stângă a ofertei sau meci egal.

X2 - Victoria echipei aflate în partea dreaptă a ofertei sau meci egal.

12 - Victoria echipei aflate în partea stângă a ofertei sau victoria echipei aflate în partea dreaptă a ofertei.

Handicap - Trebuie să se indice rezultatul finalul timpului regulamentar de joc după aplicarea handicapului. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri sau lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză și a doua repriză.

1 - Victoria echipei gazdă la handicapul ales.

2 - Victoria echipei oaspete la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie indicat dacă numărul total de goluri din meci, fără eventualele prelungiri sau lovituri de departajare, va fi sub sau peste valoarea menționată în ofertă. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a doua repriză.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Ambele Marchează: Trebuie să se indice dacă atât echipa gazdă cât și echipa oaspete vor înscrie în meci. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri sau lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a doua repriză.

Da - Ambele echipe vor înscrie în meci.

Nu - Cel puțin o echipă nu va înscrie în meci.

Total individual gazdă/oaspeți: Trebuie indicat dacă numărul total de goluri al echipei gazdă/oaspete va fi peste sau sub valoarea menționată în ofertă. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a doua repriză. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri sau lovituri de departajare.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci al echipei gazdă/oaspete va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci al echipei gazdă/oaspete va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Pauză/Final: Trebuie indicat rezultatul la finalul primei reprize și la finalul meciului. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri și lovituri de departajare.

1/1 - Echipa gazdă conduce la finalul primei reprize și câștigă meciul.

1/X - Echipa gazdă conduce la finalul primei reprize, iar meciul se termină la egalitate.

1/2 - Echipa gazdă conduce la finalul primei reprize și echipa oaspete câștigă meciul.

X/1 - Prima repriză se termină la egalitate și echipa gazdă câștigă meciul.

X/X - Atât prima repriză cât și meciul se termină la egalitate.

X/2 - Prima repriză se termină la egalitate și echipa oaspete câștigă meciul.

2/1 - Echipa oaspete conduce la finalul primei reprize și echipa gazdă câștigă meciul.

2/X - Echipa oaspete conduce la finalul primei reprize, iar meciul se termină la egalitate.

2/2 - Echipa oaspete conduce la finalul primei reprize și câștigă meciul.

TENIS

Câștigătorul turneului: Trebuie indicat care competitor va câștiga turneul.

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat care competitor va câștiga meciul.

1 - Victoria jucătorului aflat în partea stângă a ofertei.

2 - Victoria jucătorului aflat în partea dreaptă a ofertei.

Câștigător Set: Trebuie indicat care dintre competitori va câștiga setul indicat în oferta de pariere (Ex: Setul 1, Setul 2 etc.).

1 - Jucătorul aflat în partea stângă a ofertei câștigă setul indicat în ofertă.

2 - Jucătorul aflat în partea dreaptă a ofertei câștigă setul indicat în ofertă.

Pariu pe seturi: Trebuie indicat scorul corect al meciului.

Handicap Game-uri: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului. Acest tip de pariu se poate aplica pentru primul set.

1 - Victoria jucătorului aflat în partea stângă a ofertei la handicapul ales.

2 - Victoria jucătorului aflat în partea dreaptă a ofertei la handicapul ales.

Total Game-uri: Trebuie să se indice dacă numărul total de game-uri va fi sub sau peste valoarea indicată în oferta de pariere. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru primul set.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de game-uri din meci va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de game-uri din meci va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Total Seturi: Trebuie să se indice dacă numărul total de seturi va fi sub sau peste valoarea indicată în oferta de pariere.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de seturi din meci va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de seturi din meci va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Total game-uri peste/sub jucător: Trebuie să se indice dacă numărul total de game-uri al jucătorului menționat în ofertă va fi peste sau sub valoarea indicată în oferta de pariere.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de game-uri al jucătorului va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de game-uri al jucătorului va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

BASCHET

Să se califice: Trebuie să se indice care dintre echipe se va califica în faza următoare a competiției.

1 - Echipa gazdă se va califica în faza următoare a competiției.

2 - Echipa oaspete se va califica în faza următoare a competiției.

Câștigătorul meciului: Trebuie să se indice care dintre echipe va câștiga meciul. Se iau în considerare și eventualele prelungiri și lovituri de departajare.

1 - Echipa gazdă va câștiga meciul.

2 - Echipa oaspete va câștiga meciul.

Handicap: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului. Se iau în considerare și eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză, a doua repriză, sfertul 1, sfertul 2, sfertul 3 și/sau sfertul 4.

1 - Victoria echipei gazdă la handicapul ales.

2 - Victoria echipei oaspete la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie indicat dacă numărul total de puncte din meci va fi sub sau peste valoarea menționată în ofertă, incluzând și eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză, a doua repriză, sfertul 1, sfertul 2, sfertul 3 și/sau sfertul 4.

Peste - Numărul total de puncte din meci va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Numărul total de puncte din meci va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Câștigătorul turneului: Trebuie indicat care echipă va câștiga turneul.

1X2: Trebuie indicat rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză, a două repriză, sfertul 1, sfertul 2, sfertul 3 și/sau sfertul 4.

1 - Victoria echipei gazdă.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria echipei oaspete.

Total individual gazdă: trebuie să se indice dacă numărul total de puncte al echipei gazdă la finalul meciului incluzând și eventualele prelungiri și lovituri de departajare, va fi sub sau peste valoarea totalului indicat în ofertă. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză, a două repriză, sfertul 1, sfertul 2, sfertul 3 și/sau sfertul 4.

Peste - Numărul total de puncte va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Numărul total de puncte va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Total individual oaspeți: trebuie să se indice dacă numărul total de puncte al echipei oaspete, la finalul meciului, incluzând și eventualele prelungiri și lovituri de departajare, va fi sub sau peste valoarea totalului indicat în ofertă. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză, a două repriză, sfertul 1, sfertul 2, sfertul 3 și/sau sfertul 4.

Peste - Numărul total de puncte va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Numărul total de puncte va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

HOCHEI PE GHEAȚĂ

Câștigătorul turneului: Trebuie indicat care echipă va câștiga turneul.

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat câștigătorul meciului la finalul timpului regulamentar incluzând și eventualele prelungiri și lovituri de departajare.

1 - Victoria echipei care se află în partea stângă a ofertei.

2 - Victoria echipei care se află în partea dreaptă a ofertei.

1 X 2: Trebuie indicat rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare.

1 - Victoria echipei aflate în partea stângă a ofertei.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria echipei aflate în partea dreaptă a ofertei.

Șansă dublă:

1X - Victoria echipei aflate în partea stângă a ofertei sau meci egal.

X2 - Victoria echipei aflate în partea dreaptă a ofertei sau meci egal.

12 - Victoria echipei aflate în partea stângă a ofertei sau victoria echipei aflate în partea dreaptă a ofertei.

Winner: Trebuie indicat rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare. În caz de egalitate la finalul timpului regulamentar de joc se acordă cota de 1 acestui tip de pariu.

1 - Victoria echipei care se află în partea stângă a ofertei.

2 - Victoria echipei care se află în partea dreaptă a ofertei.

Handicap: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri sau lovituri de departajare.

1 - Victoria echipei care se află în partea stângă a ofertei la handicapul ales.

2 - Victoria echipei care se află în partea dreaptă a ofertei la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie indicat dacă numărul total de goluri din meci, fără eventualele prelungiri sau lovituri de departajare, va fi sub sau peste valoarea menționată în ofertă.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci (timp regulamentar) va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci (timp regulamentar) va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

HANDBAL

Câștigătorul turneului: Trebuie indicat care echipă va câștiga turneul.

1X2: Trebuie indicat rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a două repriză.

1 - Victoria echipei gazdă.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria echipei oaspete

Șansă dublă: Se ia în considerare rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a două repriză.

1X - Victoria echipei gazdă sau meci egal.

X2 - Victoria echipei oaspete sau meci egal.

12 - Victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete.

Handicap: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri sau lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prim repriză sau a două repriză.

1 - Victoria echipei gazdă la handicapul ales.

2 - Victoria echipei oaspete la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie indicat dacă numărul total de goluri din meci, fără eventualele prelungiri sau lovituri de departajare, va fi sub sau peste valoarea menționată în ofertă. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a două repriză.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Total individual gazdă: trebuie să se indice dacă numărul total de goluri al echipei gazdă, la finalul meciului, va fi sub sau peste valoarea totalului indicat în ofertă. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a două repriză.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Total individual oaspeți: trebuie să se indice dacă numărul total de goluri al echipei oaspete, la finalul meciului, va fi sub sau peste valoarea totalului indicat în ofertă. Nu se iau în calcul eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză sau a două repriză.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

VOLEI

Câștigător: Trebuie indicat care echipă va câștiga turneul.

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat care echipă va câștiga meciul.

1 - Victoria echipei care se află în partea stângă a ofertei.

2 - Victoria echipei care se află în partea dreaptă a ofertei.

Câștigător set: Trebuie indicat care din echipe va câștiga setul menționat în ofertă (Ex: Setul 1, Setul 2 etc.).

1 - Echipa care se află în partea stângă a ofertei câștigă setul menționat în ofertă.

2 - Echipa care se află în partea dreaptă a ofertei câștigă setul menționat în ofertă.

Pariu pe set: Trebuie indicat scorul corect al meciului.

Handicap Seturi: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea valorii handicapului.

Handicap Puncte: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea valorii handicapului.

Handicap Primul Set: Trebuie să se indice rezultatul primului set după aplicarea valorii handicapului.

Total Seturi: Trebuie indicat numărul total de seturi care se vor juca în meci.

Total Puncte: Trebuie indicat dacă numărul total de puncte din meci va fi sub sau peste valoarea menționată în ofertă.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte din meci va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte din meci va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Total Puncte Primul Set: Trebuie indicat dacă numărul total de puncte din primul set va fi sub sau peste valoarea indicată în ofertă.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte din primul set va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte din primul set va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

FOTBAL AMERICAN

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat rezultatul final al meciului (incluzând eventualul timp suplimentat).

1 - Victoria echipei gazdă.

2 - Victoria echipei oaspete.

Handicap: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului (incluzând eventualul timp suplimentat).

1 - Victoria echipei gazdă la handicapul ales.

2 - Victoria echipei oaspete la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie să se indice numărul total de puncte dacă va fi peste sau sub valoarea totalului indicat în ofertă (incluzând eventualul timp suplimentat).

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

BASEBALL

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat rezultatul final al meciului (incluzând eventualul timp suplimentat).

1 - Victoria echipei gazdă.

2 - Victoria echipei oaspete.

Handicap: trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului (incluzând eventualul timp suplimentat).

1 - Victoria echipei gazdă la handicapul ales.

2 - Victoria echipei oaspete la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie să se indice numărul total de puncte dacă va fi peste sau sub valoarea totalului indicat în ofertă (incluzând eventualul timp suplimentat).

Peste- Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

RUGBY

1 X 2: Trebuie indicat rezultatul meciului afișat în ofertă.

1 - Victoria echipei gazdă.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria echipei oaspete.

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pentru prima repriză sau repriza secundă.

Handicap: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului.

1 - Victoria echipei gazdă la handicapul ales.

2 - Victoria echipei oaspete la handicapul ales.

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pentru prima repriză sau repriza secundă.

Peste/Sub: Trebuie să se indice numărul total de puncte dacă va fi peste sau sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Peste- Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Acest tip de pariu poate fi aplicat și pentru prima repriză sau repriza secundă.

SNOOKER

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat câștigătorul meciului afișat în ofertă.

1 - Victoria jucătorului aflat în partea stângă a ofertei.

2 - Victoria jucătorului aflat în partea dreaptă a ofertei.

Peste/Sub: Trebuie să se indice numărul total de frame-uri dacă va fi peste sau sub valoarea totalului indicat în ofertă (incluzând eventualul timp suplimentat).

1 - Peste- Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

2 - Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Handicap frame – uri:: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului.

1 - Victoria jucătorului afișat în partea stângă a ofertei la handicapul ales.

2 - Victoria jucătorului afișat în partea dreaptă a ofertei la handicapul ales.

TENIS DE MASĂ

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat rezultatul final al meciului.

1 - Victoria jucătorului/echipe aflate în partea stângă a ofertei.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria jucătorului/echipei aflate în partea dreaptă a ofertei.

Handicap: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului

1 - Victoria jucătorului/ echipei aflate în partea stângă a ofertei la handicapul ales.

2 - Victoria jucătorului/echipei aflate în partea dreaptă a ofertei la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie să se indice numărul total de puncte dacă va fi peste sau sub valoarea totalului indicat în ofertă (incluzând eventualul timp suplimentat).

Peste- Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de puncte va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

Câștigătorul turneului: Trebuie indicat care jucător/echipă va câștiga turneul/etapa.

FOTBAL ÎN SALĂ

Câștigătorul turneului: Trebuie indicat care echipă va câștiga turneul.

1X2: Trebuie indicat rezultatul la finalul timpului regulamentar de joc fără eventualele prelungiri și lovituri de departajare. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru prima repriză și a două repriză.

1 - Victoria echipei gazdă.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria echipei oaspete.

Handicap: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului.

1 - Victoria echipei care se află în partea stângă a ofertei la handicapul ales.

2 - Victoria echipei care se află în partea dreaptă a ofertei la handicapul ales.

Peste/Sub: Trebuie indicat dacă numărul total de goluri din meci va fi sub sau peste valoarea menționată în ofertă.

Peste - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci va fi peste valoarea totalului indicat în ofertă.

Sub - Trebuie să se indice dacă numărul total de goluri din meci va fi sub valoarea totalului indicat în ofertă.

BANDY

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat rezultatul final al meciului.

1 - Victoria jucătorului/echipei aflate în partea stângă a ofertei.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria jucătorului/echipei aflate în partea dreaptă a ofertei.

Par/Impar: Trebuie indicat dacă numărul total de goluri va fi par sau impar la sfârșitul meciului.

Par - Numărul total de goluri va fi par la sfârșitul meciului.

Impar - Numărul total de goluri va fi impar la sfârșitul meciului.

DARTS

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat rezultatul final al meciului.

1 - Victoria jucătorului/echipei aflate în partea stângă a ofertei.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria jucătorului/echipei aflate în partea dreaptă a ofertei.

BOX/MMA

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat rezultatul final al meciului.

1 - Victoria jucătorului aflat în partea stângă a ofertei.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria jucătorului aflat în partea dreaptă a ofertei.

HOCHEI PE IARBĂ

Câștigătorul meciului: Trebuie indicat rezultatul final al meciului.

1 - Victoria jucătorului aflat în partea stângă a ofertei.

X - Meciul se termină la egalitate.

2 - Victoria jucătorului aflat în partea dreaptă a ofertei.

CYBERSPORTS

Câștigător/Câștigătorul meciului: Trebuie să se indice care echipă/jucător va câștiga meciul sau Game-ul indicat în ofertă.

1 - Victoria jucătorului/echipei care se află în partea stângă a ofertei.

2 - Victoria jucătorului/echipei care se află în partea dreaptă a ofertei.

Par/Impar: Trebuie indicat dacă numărul total de frag-uri va fi par sau impar la sfârșitul meciului.

Par - Numărul total de frag-uri va fi par la sfârșitul meciului.

Impar - Numărul total de frag-uri va fi impar la sfârșitul meciului.

Handicap winner: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului.

1 - Victoria jucătorului/echipei care se află în partea stângă a ofertei la handicapul ales.

2 - Victoria jucătorului/echipei care se află în partea dreaptă a ofertei la handicapul ales.

Total Frag-uri: Trebuie să se indice numărul total de frag-uri din meci sau din Game-urile indicate în ofertă. Acest tip de pariu se poate aplica și individual pentru fiecare echipă/jucător.

Peste: Trebuie să se indice dacă numărul total de frag-uri va fi peste valoarea totalului indicată în ofertă.

Sub: Trebuie să se indice dacă numărul total de frag-uri va fi sub valoarea totalului indicată în ofertă.

Handicap pe frag-uri: Trebuie să se indice rezultatul final după aplicarea handicapului. Acest tip de pariu se poate aplica și pentru fiecare Game în parte (Ex: Game-ul 1, Game-ul 2 etc.).

1 - Victoria jucătorului/echipei care se află în partea stângă a ofertei la handicapul ales.

2 - Victoria jucătorului/echipei care se află în partea dreaptă a ofertei la handicapul ales.

LOTO

Sunt pariurile plasate pe evenimente constând în extrageri de numere efectuate la loterii sau pe evenimente constând în extrageri de numere din cadrul jocurilor de Kino de către societăți autorizate în acest sens din următoarele state, fără ca enumerarea să fie limitativă: Austria, Belgia, Finlanda, Franța, Hong Kong, Irlanda, Italia, Letonia, Ungaria, Germania, Statul Pensilvania, Polonia, Slovacia, Spania, Elveția etc.

Pariurile pe numere nu sunt posibile pe evenimente constând în extrageri de numere efectuate de către Loteria Națională a României.

În funcție de decizia Organizatorului, oferta de evenimente pentru pariurile pe numere poate fi extinsă sau restrânsă.

Organizatorii jocurilor de Kino stabilesc numărul total de numere din care se va efectua extragerea. Din totalul numerelor vor fi extrase 20 (douăzeci) de numere.

Pariurile pe numere extrase la loterii sau la jocurile de Kino nu presupun participarea nemijlocită a jucătorilor la loteriile sau la jocurile Kino din oferta propusă de Organizator.

Parierea pe numere e posibilă numai pe numere naturale sau pe un șir de numere naturale.

Numerele complexe nu pot constitui subiect al parierii.

Pentru fiecare extragere, Organizatorul stabilește valorile pentru fiecare combinație în parte.

Orele extragerilor sunt cele anunțate de organizatorii loteriilor.

Perioada de timp dintre extrageri este cea reglementată de legile statului organizatorului și poate varia între câteva minute până la câteva zile.

Fiecare extragere inclusă în oferta Organizatorului are atribuit un număr de ordine, o dată și o ora a extragerii.

Pariurile pe numere sunt acceptate până la ora afișată în oferta Organizatorului. În cazul în care, dintr-o eroare, a fost acceptat un pariu pe o extragere desfășurată anterior sau în curs de desfășurare, acesta este considerat nul și va primi cota 1.0.

Dacă într-o zi au loc două extrageri ale aceleiași loterii, se va considera că evenimentul pe care s-a pariat este extragerea principală sau cea desfășurată mai întâi, în cazul în care nu se poate determina care dintre extrageri are caracter principal.

Miza minimă pentru un bilet individual este de 1 RON, inclusiv pentru pariurile sistem.

Rezultatele extragerilor efectuate la loterii sau la jocurile Kino vor fi validate de Organizator, pe baza datelor înscrise în site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

Este considerată câștigătoare numai combinația de numere care nu cuprinde nici un număr indicat greșit.

Evenimentele de pariare pe numere nu pot fi combinate pe același bilet de pariare cu alte evenimente din oferta de pariare a Organizatorului.

Pe un bilet se poate plasa doar o singură extragere a unei loterii. Nu este posibilă combinarea mai multor loterii pe același bilet.

Pariurile pe numere vor fi considerate câștigătoare doar în situația în care conțin integral combinația de numere câștigătoare. De exemplu, dacă o combinație câștigătoare are opt numere, biletul câștigător nu poate conține mai puține numere (șapte, șase, cinci, patru etc).

Câștigul maxim pe bilet este de 50.000 RON indiferent de tipul de bilet (simplu sau sistem) sau pe o serie de bilete identice.

Pentru toate situațiile care nu sunt prevăzute în mod special în acest articol și se referă la pariurile pe numere se aplică regulile corespunzătoare generale expuse în prezentul Regulament. Regulile Organizatorului se vor aplica în orice cazuri neacoperite de regulile privind pariarea pe numere.

VIRTUALE

Magic Keno

DESCRIEREA JOCULUI

Magic Keno este un joc virtual în care sunt extrase 20 de numere din 80 (20/80). Jocul constă în 80 de bile numerotate de la 1 la 80. Fiecare participant la joc poate alege să parieze între 1 număr și maxim 10 numere pe bilet. Câștigul se calculează după sfârșitul ultimei extrageri.

Programul Magic Keno este activ 24/7, iar extragerile au loc la fiecare 3 minute. De asemenea, Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica intervalul în care au loc extragerile.

Programul de joc include următorii pași: pariarea, extragerea numerelor, afișarea și validarea rezultatelor și începutul următoarei runde.

Biletele trebuie să fie plasate înainte de începerea extragerii. Biletele sunt validate după obținerea rezultatelor organizatorului Magic Keno.

Extragerile sunt generate aleatoriu de către un sistem special computerizat și securizat care nu poate fi modificat ulterior. Numerele (de la 1 la 80) sunt generate imediat ce o rundă a expirat, apoi biletele sunt validate conform numerelor extrase.

Există o miză minimă, o miză maximă și un câștig maxim pe bilet care se stabilește în funcție de țară și de operator. Miza minimă pe bilet este de 1 RON, iar miza maximă pe bilet este de 200 RON. Câștigul maxim este de 50.000 RON.

Fiecare extragere are un număr de extragere (ID). Folosind acest număr, Jucătorul poate vedea rezultatele extragerii pe ecran sau în baza de date (Vedeți „Rezultate”), pentru o anumită perioadă de timp.

Lucky Wheel

DESCRIEREA JOCULUI

Lucky Wheel este un joc virtual de ruletă. Jocul se bazează pe o roată cu 37 de numere, numerotată de la 0 la 36 care este afișată pe tot parcursul jocului. Numărul "0" este reprezentat pe ruleta de culoarea verde, iar celelalte 36 numere sunt reprezentate de culorile roșu și negru (18 numere roșii și 18 numere negre).

În timpul rotirii, pe partea de sus a roții apare o săgeată, care indică apoi un număr câștigător atunci când roata se oprește.

După terminarea runde în centrul roții va apărea numărul câștigător și culoarea acestuia.

Frecvența generării rundelor este ajustabilă în funcție de partener, generarea se poate seta la 3, 5 sau 15 minute. Programul de joc include următorii pași: pariarea, afișarea și validarea numărului câștigător și repetarea ciclului.

Rundele sunt generate aleatoriu de către un sistem special computerizat și securizat, care nu poate fi modificat ulterior.

Numerele (de la 0 la 36) sunt generate imediat ce o rundă a expirat, apoi biletele sunt validate conform numerelor extrase.

OPȚIUNI DE PARIERE

Un număr – poate selecta orice număr de la 0 la 36.

O culoare – Jucătorul selectează o singură culoare care va fi indicată de către săgeată. Sunt disponibile trei culori: roșu, negru și verde.

Pe o duzină de numere – Jucătorul selectează o duzină de numere de la 1 la 36. (1-12, 13-24, 25-36).

Pe un număr par/impar - Jucătorul poate alege dacă numărul indicat de săgeata va fi par sau impar. În cazul în care numărul extras este 0 se va returna jumătate din suma pariată.

Există o miză minimă, o miză maximă și un câștig maxim pe bilet care se stabilește în funcție de țară și de operator.

Miza minimă pe bilet este de 1 RON, iar miza maximă pe bilet este de 1.000 RON. Câștigul maxim este de 50.000 RON.

Book Of Six

DESCRIEREA JOCULUI

Book of Six este un joc virtual în care Jucătorul poate plasa pariuri pe numere (bile numerotate având diverse culori). În fiecare rundă sunt generate 35 din cele 48 de bile numerotate.

Fiecare bilă numerotată primește cota în funcție de ordinea în care a fost generată, excepție fac primele 5 bile generate.

Jucătorul poate plasa bilete simple selectând 6 numere din cele 48, biletul acestuia fiind câștigător dacă toate cele 6 numere

jucate pe bilet se regăsesc în cele 35 de numere (bile numerotate) generate.

De asemenea, Jucătorul mai are opțiunea de a plasa bilete de tip sistem în care poate selecta până la 10 numere (bile numerotate).

Frecvența generării rundelor este ajustabilă. Generarea rundelor se poate seta la 3, 4, 5 sau 10 minute.

Rundele sunt generate aleatoriu de către un sistem special computerizat și securizat care nu poate fi modificat ulterior. Numerele (de la 1 la 48) sunt generate imediat ce o rundă a expirat, apoi biletele sunt validate conform numerelor generate.

Există o miză minimă, o miză maximă și un câștig maxim pe bilet, care sunt stabilite de către Organizator. Acestea sunt:

Miza minimă pe bilet – 1 RON;

Miza maximă pe bilet – 200 RON;

Câștigul maxim pe bilet – 50.000 RON.

Câștigul maxim pentru un bilet este de 50.000 RON, aceasta fiind suma maximă posibil câștigătoare, chiar dacă câștigul eventual al unui bilet ar depăși valoarea de 50.000 RON.

Desfășurarea unei Runde:

a. Anunț/Timer;

b. Animația extragerii;

c. Rezultate.

OPȚIUNI DE PARIERE

Pariuri standard

Pariul principal 6/35 numere:

Jucătorul alege 6 numere din cele 48. Dacă cele 6 numere alese de jucător se numără printre cele 35 generate, atunci biletul este declarat câștigător, iar câștigul este calculat în funcție de cota la care s-a generat ultimul număr selectat de Jucător înmulțită cu miza plasată pe bilet.

Pariul pe culoare

48 de bile sunt împărțite în 8 grupuri cu 6 bile de aceeași culoare. Jucătorul poate paria că vor fi extrase 6 bile de aceeași culoare. Aceiași coeficienți și aceleași reguli ale jocului standard 6/35 sunt valabile și pentru jocurile speciale.

Pariuri speciale

Jocul cu numere pare sau impare:

Pentru acest tip de pariu, Jucătorul trebuie să indice dacă vor fi mai multe numere pare sau impare în primele 5 bile numerotate generate în runda respectivă.

Primul număr par / impar

Pentru acest tip de pariu, Jucătorul trebuie să indice dacă primul număr generat (bilă numerotată) va fi par sau impar în runda respectivă.

Suma primelor 5 numere (-122,5+)

Pentru acest tip de pariu, Jucătorul trebuie să indice dacă suma primelor 5 numere generate (bile numerotate) va fi mai mică sau mai mare de 122,5 în runda respectivă.

Primul număr (-24.5+)

Pentru acest tip de pariu, Jucătorul trebuie să indice dacă primul număr generat (bilă numerotată) va fi mai mic sau mai mare de 24.5 în runda respectivă.

Culoarea primei bile

Pentru acest tip de pariu, Jucătorul trebuie să indice culoarea primei bile numerotate generate în runda respectivă.

În Primele 5

Pentru acest tip de pariu, Jucătorul trebuie să indice dacă numărul selectat va fi printre primele 5 numere (bile numerotate) generate în runda respectivă.