

# **REGULILE ȘI CONDIȚIILE DE UTILIZARE ALE SERVICIULUI DE PARIURI SPORTIVE WINTOO ([win2.ro](http://win2.ro))**

## **I. CONDIȚII ȘI REGULI GENERALE**

### **II. REGULI SPECIFICE SPORTURILOR**

- 2.1. FOTBAL**
- 2.2. TENIS**
- 2.3. BASCHET**
- 2.4. HOCHEI PE GHEAȚĂ/HOCHEI PE IARBĂ**
- 2.5. HANDBAL**
- 2.6. FOTBAL AMERICAN**
- 2.7. BASEBALL**
- 2.8. RUGBY / LIGA RUGBY**
- 2.9. SPORTURI CU MOTOR**
- 2.10. SPORTURI CU MOTOCICLETE**
- 2.11. CICLISM**
- 2.12. SPORTURI DE IARNĂ**
- 2.13. BOX / MMA**
- 2.14. VOLEI**
- 2.15. VOLEI DE PLAJĂ**
- 2.16. DARTS**
- 2.17. FUTSAL**
- 2.18. SNOOKER**
- 2.19. GOLF**
- 2.20. CRICKET**
- 2.21. E-SPORTS (SPORTURI ELECTRONICE)**
- 2.22. FOTBAL PE PLAJĂ**
- 2.23. BADMINTON**
- 2.24. BIATLON/ATLETISM**
- 2.25. PESAPALLO**
- 2.26. SQUASH**
- 2.27. SĂRITURI CU SCHIURILE**
- 2.28. HOCHEI GALIC (HURLING)**
- 2.29. FOTBAL AUSTRALIAN**
- 2.30. TENIS DE MASĂ**
- 2.31. BASKETBALL 3X3**
- 2.32. BANDY**
- 2.33. FLOORBALL**
- 2.34. POLO PE APĂ**
- 2.35. KABADDI**
- 2.36. BOWLS**
- 2.37. PADEL TENNIS**

## **I. REGULI ȘI CONDIȚII GENERALE**

### **1.1. Introducere**

1) Acest set de Reguli și Condiții reglementează utilizarea serviciului de pariuri sportive

WINTOO, desfășurat prin intermediul site-ului [win2.ro](http://win2.ro) (în continuare Regulile pentru pariurile sportive). Prin plasarea unui pariu pe site-ul [win2.ro](http://win2.ro), deținătorul contului de joc confirmă că a citit, că a înțeles și că acceptă acești Termenii și Condiții, pe lângă TERMENII ȘI CONDIȚIILE GENERALE WINTOO, aplicabile în orice moment.

2) Odată cu plasarea unui pariu, în conformitate cu prezentele Reguli, se consideră că deținătorul contului de joc a încheiat un contract cu WINTOO SOFT TECHNOLOGIES S.R.L., CUI: 45941126, EUID: ROONRC.J40/6810/2022 (denumit WINTOO, Organizator sau [win2.ro](http://win2.ro)), cu sediul social în municipiul București, Sectorul 1, Str. Biharia, Nr. 26, Etaj 3, pentru utilizarea site-ului [win2.ro](http://win2.ro) în scopul utilizării serviciilor de pariuri sportive.

3) Utilizarea serviciului de pariuri sportive ale WINTOO se supune reglementărilor impuse de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc (ONJN). În măsura în care orice decizie emisă de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc (ONJN) intră în conflict sau este incompatibilă cu aceste Reguli, decizia emisă de Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc (ONJN) prevalează oricărei clauze menționate în Regulile pentru pariurile sportive.

## **1.2. Prezentele Reguli pentru pariuri se completează în mod corespunzător cu prevederile TERMENILOR ȘI CONDIȚIILOR GENERALE WINTOO, în special, dar fără a se limita la Capitolul VIII (Reguli pentru pariurile sportive).**

### **1.3. Etapele pentru plasarea unui pariu**

1) Pentru ca un pariu să fie considerat valabil, se vor avea în vedere următoarele etape obligatorii:

- i. Publicarea unei oferte de pariere (publicarea unui Pariu);
- ii. Solicitarea participantului de a plasa un pariu (de a paria) pe oferta de pariere publicată;
- iii. Acceptarea și confirmarea pariului sau a mizei de către [win2.ro](http://win2.ro).

2) Un pariu nu este acceptat și confirmat până când nu este afișat în istoricul de pariere al Titularului contului de joc. Odată ce se întâmplă acest lucru, pariul va fi considerat plasat în modul corespunzător. În cazul unei incertitudini privind acceptarea unui pariu, Titularul contului este rugat să verifice pariurile deschise (în așteptare) sau să contacteze Serviciul clienți pentru confirmare. Niciun pariu (sau miză) nu va fi considerat ca finalizat, cu excepția cazului în care este confirmat prin istoricul de pariuri al Titularului de cont sau prin Serviciile pentru suportul clienților.

4) WINTOO își rezervă dreptul de a modifica limitele și ofertele de pariere.

## **1.4. REGULI GENERALE**

### **1.4.1. Rezultatul pariului este stabilit odată ce este validat.**

Daca pronosticul nu este stabilit mai devreme în joc, [win2.ro](http://win2.ro) stabilește rezultatul meciului, în conformitate cu durata normală (timpul regulamentar) al jocului încheiat, cu excepția cazului în care se stabilește altfel în descrierea pronosticului pe website.

*Exemplul I:* Câștigătorul meciului 1x2 al unui eveniment este decis după finalul duratei normale (timpul regulamentar) al evenimentului. Câștigătorul Meciului este decis după 90 de minute, incluzând orice minute în plus, numite de arbitrul jocului ca "durată normală".

În cazul în care la un eveniment se joacă prelungiri (când timpul normal nu decide câștigătorul), toate pariurile stabilesc clar că "includ și prelungirile" și se încheie după sfârșitul prelungirilor. Orice lovituri de pedeapsă (sau alte decizii), care pot urma, nu sunt luate în considerare, decât dacă se stabilește clar în pariu.

Evenimentele care nu au început la timp, indiferent de motiv, sau sunt amânate, pot fi ținute deschise și toate pariurile rămân valabile, dacă evenimentul va începe în cel mult 48 de ore de la

ora oficială la care ar fi trebuit să înceapă. În alte cazuri, [win2.ro](http://win2.ro) își rezervă dreptul să declare nule toate pariurile la aceste evenimente și să restituie mizele inițiale ale clienților.

În cazul evenimentelor abandonate după ora de începere și care continuă în 48 de ore de la ora oficială de începere, [win2.ro](http://win2.ro) își rezervă dreptul de a păstra toate pariurile deschise și de a stabili pariurile în conformitate cu rezultatul.

În cazul evenimentelor abandonate după ora de începere și care nu continuă în următoarele 48 de ore, [win2.ro](http://win2.ro) va stabili toate pariurile decise în teren și le va anula pe celelalte. Totuși, în cazuri ca acesta, [win2.ro](http://win2.ro) își rezervă dreptul de a anula toate pariurile acestor evenimente abandonate și de a înapoia mizele inițiale ale clienților.

#### **1.4.2. Față de regulile generale de mai sus se aplică următoarele excepții:**

**Jocurile de tenis** vor fi păstrate deschise cu toate pariurile acceptate, până când oficialii sau organizatorii declară un câștigător. În astfel de cazuri, regula de 48 de ore nu este valabilă. Totuși, și în cazul retragerii unui jucător, toate pariurile decise până la retragere se stabilesc în conformitate cu rezultatul în acel moment și celelalte pariuri sunt declarate nule. Pentru a se evita orice neînțelegere, dacă jucătorul de tenis s-a retras înainte de ultimul punct încheiat, pariul “câștigătorul meciului” este nul, dar toate pariurile relaționate seturilor specifice sau game-urilor care au fost decise sunt stabilite în conformitate cu rezultatul din teren.

**În cazul în care următoarele jocuri sportive din SUA**, cum ar fi MLB, NHL și NBA (NFL și MLS nu sunt incluse în prezentele Reguli) nu încep, sau sunt abandonate după lovitura de start și nu sunt reluate în aceeași zi, conform fusului orar local, de la ora de începere anunțată, toate pariurile nedeterminate sunt nule..

*(de exemplu, dacă un meci de fotbal este abandonat în a doua repriză, pariurile din prima repriză vor fi soluționate în mod normal).*

*(de exemplu, în exemplul de mai sus, pariurile nedeterminate din a doua jumătate vor fi nule și mizele vor fi rambursate participanților).*

**În cazul evenimentelor NFL** abandonate sau amânate, toate pariurile sunt considerate nule, cu excepția cazului în care meciul continuă în același program săptămânal NFL (joi - miercuri ora locală a stadionului).

**1.4.3.** Compania își rezervă dreptul să nu accepte în întregime sau parțial un pariu de la participant, dacă este evident că pariu a fost plasat sau acceptat ca urmare a unei erori de tastare, de meci, de cote/prețuri etc. Dacă pariu nu este acceptat, miza se înapoiază clientului.

**1.4.4.** Înainte de începerea evenimentului, compania își rezervă dreptul de a anula parțial sau în întregime un pariu, chiar după acceptarea sa, dacă are motive valabile pentru aceasta.

**1.4.5.** După începerea evenimentului, compania își rezervă dreptul de a anula parțial sau în întregime un pariu, chiar după acceptarea sa, dacă există un motiv valabil, cum ar fi:

- ✓ Greșeală de ortografie (eroare palpabilă) a evenimentului, greșeală în cotele pariului sau greșeală în afișarea orei de începere;
- ✓ Încercarea participantului de a trece peste limitele companiei (payout potențial) și managementului de risk, prin plasarea unor pariuri multiple identice și/sau similare și/sau deschiderea unor conturi multiple sau alte acțiuni.
- ✓ Participantul capătă avantajul unui anunț public sau a unei informații secrete, la care are acces, care poate determina rezultatul pariului;
- ✓ Participantul a combinat pariuri înrudite;
- ✓ Participantul este activ participant la eveniment, cum ar fi: jucător, arbitru, manager sau are o relație directă sau indirectă cu participanții la evenimente;

- ✓ Compania se află în situația unei erori tehnice, oferind cote sau evenimente eronate
- ✓ Orice alt motiv valabil legal, comunicat clientului la cerere.

**1.4.6.** WINTOO publică pe site-ul său informația privind câștigurile maxime care pot fi înregistrate pe un bilet de pariu.

**1.4.7.** WINTOO își rezervă dreptul de a anula toate pariurile unui eveniment, dacă există vreo schimbare în ceea ce privește locul de desfășurare a evenimentului.

**1.4.8.** WINTOO își rezervă dreptul de a anula toate pariurile dacă există schimbări radicale în circumstanțele unui eveniment cum ar fi durata timpului de joc, distanța într-o cursă sau numărul de perioade etc.

**1.4.9.** În cazul în care WINTOO suspectează că un eveniment de pariuri sportive este fraudulos sau cu o probabilitate mare de a fi aranjat, astfel încât rezultatul să fie cunoscut în prealabil de anumite persoane, [win2.ro](http://win2.ro) își rezervă dreptul de a:

- ✓ Păstra tichetele de pariuri specifice nesoluționate.
- ✓ Informa organizațiile și autoritățile de reglementare relevante, ESSA, Sportradar, federații, în funcție de organizația sau autoritatea sub care este reglementată WINTOO și cu care cooperează și așteaptă până când un verdict din partea acestor organizații sau autorități este prezentat ca răspuns.
- ✓ A anula pariul ca urmare a verdictului organizațiilor sau autorităților competente.

**1.4.10.** În cazul în care, în timpul procesului de plasare a pariului, sistemul este întrerupt din punct de vedere tehnic din orice motiv, compania va efectua verificările standard, cum ar fi disponibilitatea fondurilor, corectitudinea pariurilor/cotelor, etc. și își rezervă dreptul de a respinge pariul în consecință. În situația descrisă, participantul trebuie să se autentifice în contul său de joc de îndată ce sistemul este disponibil și să acceseze istoricul pariurilor pentru a verifica dacă pariul a fost acceptat sau nu.

**1.4.11.** Orice decizie luată de către arbitrul asistent video (VAR) care intră în conflict cu decizia inițială sancționată de către oficialii de pe teren (inclusiv deciziile care nu sunt luate, cum ar fi permiterea continuării jocului înainte de a examina înregistrarea video), modificând astfel starea înțeleasă a meciului la momentul plasării pariului, va avea ca rezultat faptul că toate pariurile plasate în intervalul de timp dintre producerea efectivă a incidentului inițial și decizia finală a arbitrilor cu privire la incident vor fi considerate ca fiind nule, cu excepția cazului în care cotele oferite pentru oferta de pariu specifică nu sunt afectate de utilizarea VAR sau au fost deja luate în considerare în cotele oferite la momentul acceptării pariului. Decontarea pentru toate celelalte oferte de pariu nelegate, inclusiv cele determinate de orice joc între momentul incidentului inițial și decizia în urma revizuirii VAR, care nu sunt influențate/modificate de decizia VAR, va rămâne valabilă.

În sensul rezultatului, se consideră că revizuirile VAR au avut loc în momentul incidentului inițial pentru care se va recurge în cele din urmă la VAR, chiar dacă jocul nu a fost întrerupt imediat. Compania își rezervă dreptul de a anula orice ofertă stabilită anterior, în cazul în care soluția va fi modificată în urma deciziei finale a arbitrilor, cu condiția ca decizia respectivă să fie luată și comunicată înainte de încheierea meciului și/sau a intervalului de timp menționat.

În scopul experienței utilizatorului și, astfel, pentru un rezultat vizual mai bun, compania noastră aplică o trunchiere cu două cifre zecimale la cotele vizibile pe ecran. Calculele privind cotele totale sunt efectuate utilizând o rotunjire cu a șasea cifră zecimală, în timp ce suma totală câștigată este întotdeauna trunchiată la a doua cifră zecimală. Orice diferență observată este doar un produs al regulilor de rotunjire explicate aici.

**1.4.12.** Intervalul de timp maxim între stabilirea/decontarea unui bilet și re-stabilirea/re-decontarea acestuia este de 30 de zile.

**1.4.13.** Durata unui **Meci Amical de Fotbal** poate să nu fie standard (2x45) sau poate fi modificată în timpul meciului.

Pentru pariurile LIVE, în cazul unui format incorect al meciului și/sau dacă echipele sau arbitrul decid să schimbe spontan formatul meciului și fără o notificare prealabilă, compania noastră își rezervă dreptul de a anula parțial sau total pariurile pe acest eveniment.

Atât pentru pariurile live, cât și pentru cele pre-meci, se aplică următoarele reguli, în cazul în care un meci se termină mai devreme de cele 90 de minute:

**1.4.13** Dacă meciul este încheiat de arbitru în minutul 79:00 sau după, toate pariurile sunt stabilite în conformitate cu rezultatul final

Dacă meciul este încheiat de arbitru înainte de minutul 78:59 sau înainte, toate pariurile indecise vor fi anulate.

În cazul meciurilor ABANDONATE/OPRITE din alte motive (revolte ale fanilor, accidentări grave, bătăi între jucători, vremea rea, defecțiunea reflectoarelor etc.) toate pariurile indecise vor fi anulate.

#### **1.4.14. Formatele meciurilor acceptate**

Pre-meci: meciurile cu o durată între 90 și 120 de minute.

Meciurile live cu o durată de până la 90 de minute. Formatele posibile acceptate sunt: 2x25, 2x30, 2x40, 2x45, 3x30.

Pentru toate meciurile cu o durată mai mică de 45 de minute sau mai mare de 120 de minute, toate pariurile pre-meci vor fi anulate. În toate celelalte cazuri, pariurile vor fi validate în mod normal.

Pentru formatul 3x30 (sau alte formate posibile cu 3 sau mai multe intervale), durata pauzei va fi calculată ca "Durata totală a meciului".

Compania noastră nu își asumă responsabilitatea pentru modificările neașteptate ale formatelor.

**Pariurile pe termen lung** sunt supuse regulii „Joacă-sau-plătește” (regula de rambursare dacă nu a luat parte la startul competiției). În conformitate cu regula ”Joacă-sau-plătește”, pariurile pe participanții unei selecții definitive vor fi stabilite în mod normal, chiar dacă jucătorul nu a putut participa la competiție, indiferent de motiv (deci va fi stabilit ca pierdut).

**Pariurile H2H** (față în față) sunt excluse. Prin urmare, dacă unul dintre cei doi competitori nu vor putea participa la meci, pariurile H2H vor fi soluționate ca nule.

## **1.5. EXPLICAREA ANUMITOR TIPURI DE PARIURI**

### **1.5.1. Marcatori: Primul, ultimul, în orice moment**

Pariurile se aplică doar în timpul regulamentar. Autogolurile (stabilite în baza anunțului autorității oficiale) se omit sau se consideră "fără marcator" dacă meciul are doar "autogoluri".

Pariurile pe primul marcator vor fi ANULATE dacă un jucător ales nu joacă în meci sau intră pe teren după ce primul gol al meciului a fost marcat, cu excepția cazului unui autogol, care este ignorat.

Pariurile pe Ultimul marcator vor fi ANULATE dacă un jucător nu joacă în meci. Regula jucătorului care înscrie se aplică pentru orice jucător, indiferent de momentul în care a intrat în joc.

Pariurile pe marcator în orice moment se aplică oricărui jucător implicat în joc, indiferent de momentul în care acesta intră în joc. Pariurile pe marcator oricând vor fi ANULATE dacă un jucător nu joacă deloc în acel meci.

În cazul în care un meci este abandonat, dar a existat cel puțin un marcator, se aplică pariurile pe primul marcator, iar pariurile pe ultimul marcator sunt anulate. Tipul de pariu "marcatori de goluri în orice moment" pentru acest jucător este stabilit ca fiind câștigător, iar pariurile pe alți jucători sunt anulate.

Regulile de mai sus sunt valabile pentru tipurile de pariuri "Primul marcator/în orice moment și 1X2" și "Primul marcator/în orice moment și scor corect".

## **1.5.2. Alte pariuri speciale pe jucători**

### **Fotbal**

**Numărul total de șuturi ale jucătorului / Numărul de șuturi ale jucătorului peste/în afară:** Pariurile se aplică la timpul regulamentar plus prelungiri (dacă este cazul). Eventualele prelungiri și lovituri de departajare nu se vor lua în calcul pentru decontare, doar dacă a fost specificat în cadrul pariului. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Numărul total de șuturi pe poartă ale jucătorului / Numărul de șuturi pe poartă ale jucătorului Peste/Sub:** Pariurile se aplică pentru timpul regulamentar. Eventualele prelungiri și lovituri de departajare nu se iau în calcul pentru decontare, doar dacă au fost specificate în pariu. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile se decontează ca fiind nule.

**Total Cartonaje Jucător/ Total Cartonaje Jucător Peste/Sub:** Pariurile se aplică în timpul regulamentar. Eventualele lovituri de departajare sau prelungiri nu se vor lua în calcul pentru decontare, decât dacă a fost specificat în cadrul pariului.

**Total eliminări Jucător / Eliminări Jucător peste / Sub:** Pariurile se aplică în timpul regulamentar. Eventualele prelungiri și lovituri de departajare nu se vor lua în calcul pentru decontare, decât dacă a fost specificat în pariu.

**Numărul total de pase decisive / Numărul total de pase decisive ale jucătorului Peste/Sub:** Pariurile se aplică doar în timpul regulamentar. Eventualele prelungiri și lovituri de departajare nu se vor lua în calcul pentru decontare, doar dacă a fost specificat în cadrul pariului. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Numărul Total de pase ale jucătorului / Numărul Total de pase ale jucătorului Peste/Sub:** Pariurile se aplică doar în timpul regulamentar. Eventualele prelungiri și lovituri de departajare nu se vor lua în calcul pentru decontare, doar dacă a fost specificat în cadrul pariului. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Tipuri de pariuri H2H:** Pariurile se aplică în timpul regulamentar. Eventualele prelungiri și lovituri de departajare nu se vor lua în calcul pentru decontare, doar dacă a fost specificat în cadrul pariului. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule. În caz de egalitate între jucători, pariurile sunt anulate.

### **Baschet**

Toate tipurile de pariuri sportive speciale ale jucătorilor de baschet sunt decontate în conformitate cu sursa oficială relevantă. Eventualele prelungiri sunt incluse în decontarea tuturor tipurilor de pariuri disponibile.

**Tipuri de pariuri sportive H2H pentru jucători:** Pariurile se aplică la timpul regulamentar plus prelungiri (dacă este cazul). În cazul în care jucătorul înscris pe listă nu participă deloc la meci, pariurile sunt anulate. În caz de egalitate între jucători, pariurile sunt anulate.

## **Hochei pe gheață**

**Golgheterul de fiecare dată/„X”-lea (LIVE):** Pariurile se aplică doar în timpul regulamentar. Toți jucătorii prezenți sunt considerați alergători. Dacă un jucător nelistat marchează un gol, toate pariurile pe jucătorii înscrși rămân valabile. În scopul decontării, se iau în considerare doar golurile și asistențele marcate în timpul regulamentar. Vă rugăm să rețineți că, dacă scorul după timpul regulamentar este 0-0, toate pariurile vor fi decontate ca pierdute. Toate pariurile pe jucătorii care au fost înscrși pe listă, dar care au părăsit meciul înainte de încheierea acestuia (de exemplu, în caz de accidentări sau expulzări) vor rămâne valabile.

**Jucătorul care înscrie un punct (LIVE):** Pariurile se aplică doar în timpul regulamentar. Toți jucătorii oferiți sunt considerați alergători. Dacă un jucător nelistat înscrie un punct, toate pariurile pe jucătorii înscrși rămân valabile. În scopul decontării, se iau în considerare doar golurile și asistențele marcate în timpul regulamentar. Vă rugăm să rețineți că, dacă scorul după timpul regulamentar este 0-0, toate pariurile vor fi decontate ca pierdute. Toate pariurile pe jucătorii care au fost înscrși pe listă, dar care au părăsit meciul înainte de încheierea acestuia (de exemplu, în caz de accidentări sau expulzări) vor rămâne valabile.

**Numărul total de pase decisive ale jucătorului (sau peste/sub) (PREMATCH):** Pariurile se aplică pentru timpul regulamentar plus prelungirile (dacă este cazul). Eventualele lovituri de penalty nu se vor lua în calcul pentru decontare. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Total goluri Jucător (sau peste/sub)(PREMATCH):** Pariurile se aplică pentru timpul regulamentar plus prelungirile (dacă există). Eventualele lovituri de penalty nu vor conta pentru decontare. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Total intervenții ale jucătorului (sau peste/sub) (PREMATCH):** Pariurile se aplică la timpul regulamentar plus prelungirile (dacă este cazul). Eventualele lovituri de penalty nu vor conta pentru decontare. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Total puncte Jucător (sau peste/sub)(PREMATCH):** Pariurile se aplică pentru timpul regulamentar plus prelungirile (dacă există). Eventualele lovituri de penalty nu vor conta pentru decontare. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Numărul total de aruncări ale jucătorului (sau peste/sub) (PREMATCH):** Pariurile se aplică pentru timpul regulamentar plus prelungirile (dacă există). Eventualele lovituri de penalty nu vor conta pentru decontare. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Total șuturi pe poartă Jucător (sau peste/sub) (PREMATCH) :** Pariurile se aplică pentru timpul regulamentar plus prelungirile (dacă este cazul). Eventualele lovituri de penalty nu vor conta pentru decontare. Dacă jucătorul înscris pe listă nu se află în echipa de start a meciului, pariurile sunt decontate ca fiind nule.

**Tipuri de pariuri sportive H2H pentru jucători :** Pariurile se aplică la timpul regulamentar plus prelungirile (dacă există). Eventualele lovituri de penalty nu vor conta pentru decontare. Dacă jucătorul înscris pe listă nu participă deloc la meci, pariurile sunt decontate ca fiind nule. În caz de egalitate între jucători, pariurile sunt anulate.

## **Baseball**

Tipurile de pariuri sportive speciale ale jucătorilor de baseball sunt decontate în conformitate cu sursa oficială relevantă. Eventualele reprize suplimentare jucate sunt incluse în decontarea tuturor tipurilor de pariuri sportive disponibile.

**Tipuri de pariuri sportive H2H pentru jucători:** Pariurile se aplică la timpul

regulamentar plus repriza suplimentară (dacă este cazul). În cazul în care jucătorul înscris pe listă nu participă deloc la meci, pariurile sunt considerate nule. În caz de egalitate între jucători, pariurile sunt anulate.

### **Fotbal American**

Toate tipurile de pariuri sportive speciale pentru jucătorii de fotbal american sunt stabilite în conformitate cu sursa oficială relevantă. Eventualele prelungiri sunt incluse în decontarea tuturor selectiilor disponibile.

**Tipuri de pariuri sportive H2H pentru jucători:** Pariurile se aplică la timpul regulamentar plus prelungirile (dacă este cazul). În cazul în care jucătorul înscris pe listă nu participă deloc la meci, pariurile sunt anulate. În caz de egalitate între jucători, pariurile sunt anulate.

### **1.6. REGULA DEAD HEAT**

În cazul în care nu există un câștigător evident sau există o egalitate între doi, trei sau mai mulți concurenți, se va aplica regula "Dead Heat". Aceasta înseamnă că șansele vor fi împărțite la numărul de participanți aflați la egalitate în poziția respectivă.

*De exemplu:* Remiză la cursele de cai sau remiză pe tipul de pariu pentru cel mai bun marcator într-un campionat.

Doi jucători sunt la egalitate în ceea ce privește numărul de goluri într-un campionat. Jucătorul 1 a plătit 3.00 și jucătorul 2 a plătit 1.5.

Cota va fi împărțită la 2 și pariul va fi plătit în mod normal.

Jucătorul 1 va fi plătit cu o cotă de  $3.00 / 2 = 1.5$

Jucătorul 2 va fi plătit cu o cotă de  $1,5 / 2 = 0,75$ .

### **1.7. Tipuri de calificare**

**Calificare :** Tipul de pariu constă în a prezice care dintre echipe va merge în următoarea rundă a turneului. Pentru această opțiune, se vor lua în considerare rezultatele date atât în prima manșă, cât și în cea de-a doua, inclusiv prelungirile și loviturile de departajare, dacă sunt date.

### **1.8 Metoda victoriei**

Pe aceste tipuri de pariuri trebuie să prezicem cum o va face echipa care se califică în turul următor.

*De exemplu,* dacă selecția este:

**Prelungiri gazde (prelungiri Juventus Torino):** Precizez că definiția acestui tip de pariuri sportive va fi dată în timpul prelungirilor.

**Timp regulamentar al echipei gazdă (Juventus Torino timp regulamentar):** Precizez ca acest tip de pariu va fi definit în timpul regulamentar + minutele suplimentare ale meciului.

**Penalty-uri vizitatori (Penalty-uri Ajax):** Precizez ca acest tip de pariu va fi definit la penalty-uri.

### **1.9. Funcția BET BUILDER**

Funcția Bet Builder îi oferă jucătorului posibilitatea de a combina selecții de la același eveniment într-un singur bilet de pariuri. Dacă una dintre selecțiile care participă la un bilet de pariuri Bet Builder este nulă/push, atunci întregul bilet de pariuri este și el nul/push, INDIFERENT de rezultatul celorlalte selecții care participă la Bet Builder.

*De exemplu,* în meciul LA Lakers vs Toronto Raptors, facem un tichet de pariuri Bet Builder cu LA Lakers câștigătoare, Peste 220,5 puncte în meci și Jucătorul X - Peste 29,5 puncte. În cazul în care Jucătorul X nu participă la meci, selecția pentru punctele sale (peste 29,5) este



stabilită ca fiind nulă. Prin urmare, întregul tichet de pariuri este anulat, deoarece selecția participă la un Bet Builder.

## **1.10. EARLY PAYOUT (PLATA ANTICIPATĂ)**

### **1.10.1. Fotbal Early Payout (Plata anticipată)**

Cu oferta Fotbal Early Payout, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe posibilitatea de pariuri (pariu) 1X2 (victorie acasă, egal sau în deplasare), iar dacă echipa dvs. are un avans de 2 goluri în orice moment al meciului, câștigați automat fără a mai aștepta ca meciul să se termine.

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de tip sistem și Bet Builder plasate pe tipul de pariu 1X2 (Victorie acasă sau în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul dvs. este plătit în întregime dacă echipa dvs. are două goluri avans în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pariurilor la care s-a folosit Cash Out (încasări). În cazul pariurilor multiple, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ții din pariu nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile selecțiilor rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa are două goluri avans. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și echipa dvs. are un avans de două goluri, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. câștigă meciul.

### **1.10.2. Baseball Early Payout (Plata anticipată)**

Cu oferta Baseball Early Payout, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe selecția Money Line (victorie Gazdă sau Oaspeți ), iar dacă echipa dvs. are 5 puncte avans în orice moment al meciului, câștigați automat fără să așteptați ca meciul să se termine!

Oferta este valabilă pentru pariurile simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe tipul de pariu Money Line (câștigător) (victorie Gazdă sau Oaspeți ), NUMAI înainte de începerea meciului, nu în timpul meciului.

Pariul dvs. este plătit integral dacă echipa dvs. are cinci puncte avans în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pariurilor la care s-a folosit Cash Out (încasări). În cazul pariurilor multiple, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ții din pariu nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile selecțiilor rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa are cinci runde avans. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și echipa dvs. are un avans de cinci curse, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. va câștiga meciul.

Oferta nu este valabilă pentru Liniile Pitcher relevante (Money Line PL).

### **1.10.3. Fotbal american Early Paout (Plata anticipată)**

Cu oferta Early Payout pentru fotbal american, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe selecția Money Line (victorie Gazdă sau Oaspeți ), și dacă echipa dvs. are un avans de 17 puncte în orice moment al meciului, câștigați automat fără să așteptați ca meciul să se termine!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe selecția Money Line (victorie Gazdă sau Oaspeți ), NUMAI înainte de începerea meciului și nu în

timpul meciului.

Pariul dvs. este plătit în întregime dacă echipa dvs. are 17 puncte avans în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pariurilor la care s-a folosit Cash Out. În cazul pariurilor multiple, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ții din pariu nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile selecțiilor rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate în cel mai scurt timp posibil, odată ce echipa are un avans de 17 puncte. Această ofertă nu se va aplica în cazul în care un pariu a fost încasat în întregime. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și echipa dvs. are un avans de 17 puncte, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. va câștiga meciul.

#### **1.10.4. Basketball Early Payout (Plata anticipata)**

Cu oferta Basketball Early Payout, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe selecția Money Line (victorie acasă sau în deplasare), iar dacă echipa dvs. are 18 sau 20 de puncte avans în orice moment al meciului, câștigați automat fără să așteptați ca meciul să se termine!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe selecția Money Line (Victorie acasă sau în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul dvs. este plătit în întregime dacă echipa dvs. are 18 sau 20 de puncte avans în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pariurilor la care s-a folosit Cash Out. În cazul pariurilor multiple, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ții a pariului nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile selecțiilor rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate în cel mai scurt timp posibil, odată ce echipa are un avans de 18 sau 20 de puncte. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și echipa dvs. are un avans de 18 sau 20 de puncte, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. câștigă meciul.

#### **1.10.5. Tennis Early Payout (Plata anticipată)**

Cu oferta Tennis Early Payout, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe selecția Câștigătorul meciului (victorie acasă sau în deplasare) și dacă jucătorul dvs. are 2 seturi avans în orice moment al meciului, câștigați automat fără să așteptați ca meciul să se termine!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe selecția câștigătorului meciului (victorie Gazdă sau Oaspeți), NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul dvs. este plătit în întregime dacă jucătorul dvs. are două seturi avans în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pariurilor la care s-a folosit Cash Out. În cazul pariurilor multiple, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ții a pariului nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile selecțiilor rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce jucătorul are două seturi în față.

Această ofertă nu se va aplica în cazul în care un pariu a fost încasat în întregime. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și jucătorul dvs. are două seturi avans, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din

nou dacă selecția dvs. va câștiga meciul.

#### **1.10.6. Hochei pe gheață Early Payout (Plata anticipată)**

Cu oferta Early Payout pentru hochei pe gheață, puteți plasa un pariu înainte de începerea meciului pe selecția Money Line (victorie Gazdă sau Oaspeți), și dacă echipa dvs. are un avans de 3 goluri în orice moment al meciului, câștigați automat, fără a fi nevoie să așteptați ca meciul să se termine!

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe selecția Money Line (Victorie acasă sau în deplasare) NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Pariul dvs. este plătit în întregime dacă echipa dvs. are trei goluri avans în orice moment al meciului, indiferent de rezultatul final.

Această ofertă nu se va aplica pariurilor la care s-a folosit Cash Out. În cazul pariurilor multiple, acordarea ofertei pentru o anumită selecție/ții din pariu nu va fi afectată retroactiv dacă clientul încasează pariurile selecțiilor rămase.

Toate câștigurile vor fi creditate cât mai curând posibil, odată ce echipa are trei goluri avans. Această ofertă nu se va aplica în cazul în care un pariu a fost încasat în întregime. În cazul în care un pariu a fost încasat parțial și echipa dvs. are trei goluri avans, pariul va fi decontat pe miza activă rămasă.

Dacă pariul dvs. este plătit mai devreme în conformitate cu această ofertă, nu va fi plătit din nou dacă selecția dvs. va câștiga meciul.

#### **1.11. 0 % MARJĂ**

##### **1.11.1. 0 % Marjă la fotbal 1X2**

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe selecția 1X2 cu o marjă de 0% (aceasta înseamnă că operatorul primește un comision de 0%, ceea ce face ca cotele oferite să fie cât se poate de competitive).

Marja de 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe selecția 1X2 cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Marja de 0% este o ofertă de sine stătătoare, prin urmare, nu intră în coliziune cu nicio altă ofertă (bonusuri, bonusuri de acumulare, ofertă de plată anticipată etc.).

##### **1.11.2. 0 % Marjă pe Money Line la Baschet**

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe selecția Money Line cu 0% marjă (aceasta înseamnă că operatorul primește 0% comision, ceea ce face ca cotele oferite să fie cât se poate de competitive).

Marja de 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe selecția Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Marja de 0% este o ofertă de sine stătătoare, prin urmare, nu intră în coliziune cu nicio altă ofertă (bonusuri, bonusuri de acumulare, ofertă de plată anticipată etc.).

##### **1.11.3. 0% Marja pe Money Line la Fotbal American**

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe selecția Money Line cu 0% marjă (aceasta înseamnă că operatorul primește 0% comision, ceea ce face ca cotele oferite să fie cât se poate de competitive).

Marja de 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe selecția Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Marja de 0% este o ofertă de sine stătătoare, prin urmare, nu intră în coliziune cu nicio altă

ofertă (bonusuri, bonusuri de acumulare, ofertă de plată anticipată etc.).

#### **1.11.4. Zero 0% Marjă pe câștigătorul meciului de tenis**

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe selecția Match Winner cu 0% marjă (acest lucru înseamnă că operatorul primește 0% comision, ceea ce face ca cotele oferite să fie cât se poate de competitive).

Marja de 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe tipul de pariu

Câștigător cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

54.4. Marja de 0% este o ofertă de sine stătătoare, prin urmare, nu intră în coliziune cu nicio altă ofertă (bonusuri, bonusuri de acumulare, ofertă de plată anticipată etc.).

#### **1.11.5. Zero 0% Marjă pe line la Baseball**

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe selecția Money Line cu 0% marjă (acest lucru înseamnă că operatorul primește 0% comision, ceea ce face ca cotele oferite să fie cât se poate de competitive).

Marja de 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe selecția Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Marja de 0% este o ofertă de sine stătătoare, prin urmare, nu intră în coliziune cu nicio altă ofertă (bonusuri, bonusuri de acumulare, ofertă de plată anticipată etc.).

Oferta nu este valabilă pentru Liniile Pitcher relevante (Money Line PL).

#### **1.11.6. 0% Marjă pe money line la Hochei pe gheață**

Această funcție vă oferă posibilitatea de a plasa un pariu pe selecția Money Line cu 0% marjă (acest lucru înseamnă că operatorul primește 0% comision, ceea ce face ca cotele oferite să fie cât se poate de competitive).

Marja de 0% este valabilă pentru pariurile simple, multiple și de sistem plasate pe selecția Money Line cu indicația 0%, NUMAI înainte de începerea meciului și nu în timpul meciului.

Marja de 0% este o ofertă de sine stătătoare, prin urmare, nu intră în coliziune cu nicio altă ofertă (bonusuri, bonusuri de acumulare, ofertă de plată anticipată etc.).

#### **1.12. Oferta Remiză (0-0) la Fotbal**

Plasați un pariu înainte de începerea meciului pe selecția SCOR CORECT sau PAUZA/FINAL și, dacă meciul se termină la egalitate 0-0, pariul dvs. va fi rambursat integral.

Oferta este valabilă pentru pariuri simple, multiple, de sistem și Bet Builder plasate pe tipurile de pariuri sportive scor corect sau pe cele de pauză/finalul meciului NUMAI înainte de începerea meciului, nu în timpul meciului. Adică pre-meci și nu live.

Rambursările vor fi creditate în cel mai scurt timp posibil, odată ce se termină meciul. Dacă, între timp, jucătorul intervine în vreun fel asupra pariului (de exemplu, cashout/cashout parțial), pariul nu se va mai aplica pentru oferta la Oferta Remiză (0-0).

---

## **II. REGULI SPECIFICE SPORTURILOR**

## 2.1. FOTBAL

### Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)

**1X2:** Participantul trebuie să prezică rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa oaspete câștigă).

**Șansă dublă:** Participantul trebuie să prezică rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1X (la finalul meciului, echipa gazdă câștigă sau face egal); X2 (la finalul meciului, echipa oaspete câștigă sau face egal); 12 (la finalul meciului, echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

**Total (peste/sub):** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub linia indicată.

**Pentru a se califica:** Trebuie să prezici dacă echipa indicată se va califica în următoarea fază a turneului.

**Ambele echipe trebuie să înscrie (GG/NG):** există două rezultate posibile: GG (ambele echipe înscriu cel puțin un gol fiecare pe parcursul întregului meci), NG (una sau ambele echipe nu înscrie niciun gol pe parcursul întregului meci).

**Draw no bet (DNB)** Acest tip de pariu constă în următoarele: pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie să existe neapărat o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, banii pariati vor fi returnați (la egal va fi stabilită o cotă 1.00). De exemplu, dacă un scor final se soldează cu o remiză, pariul va fi stabilit ca fiind nul.

**Următorul gol:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie următorul gol. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă înscrie), niciunul, 2 (echipa oaspete înscrie).

**Ce echipă va câștiga restul meciului:** Indiferent de scorul real al evenimentului, în momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0.

**Scor corect:** Preziceți rezultatul exact al unui meci, adică scorul exact la finalul celor 90 de minute de joc, de exemplu: (1-0, 3-0, 2-3...)

**Handicap(2 way):** pariu în care învingătorul meciului trebuie să fie decis cu o marjă de goluri corespunzătoare. Scorul corect se adaugă sau se scade din golurile propuse în cadrul dezavantajului, iar după această operațiune se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, remiză sau echipa oaspete.

**Handicap (3 way):** Trebuie să prezici rezultatul final al meciului ținând cont de Dezavantajul din paranteze.

*De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un avantaj de un gol, iar (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.*

### **Tipuri de pariuri disponibile pentru această posibilitate de pariere:**

- ✓ 1H (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență.
- ✓ XH (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 1 gol diferență.
- ✓ 2H (0:1): Echipa oaspete va câștiga meciul sau va remiza.
- ✓ 1H (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență.
- ✓ XH (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 goluri diferență.
- ✓ 2H (0:2): Echipa oaspete va câștiga meciul, va remiza sau va pierde la 1 gol diferență.
- ✓ 1H (0:3): Echipa gazdă va câștiga meciul la o diferență de 3 goluri.
- ✓ 2H (0:3): Echipa oaspete va câștiga meciul, va remiza sau va pierde la 1 sau 2 goluri diferență.
- ✓ 1H (1:0): Echipa gazdă va câștiga meciul sau va remiza.
- ✓ XH (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul la 1 gol diferență.
- ✓ 2H (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență.
- ✓ 1H (2:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va remiza sau va pierde la 1 gol diferență
- ✓ XH. (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul la 2 goluri diferență.

- ✓ 2H (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul la o diferență de 3 sau mai multe goluri.
- ✓ 1H (3:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va remiza sau va pierde la 1 sau 2 goluri diferență.
- ✓ XH (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul la 3 goluri diferență.
- ✓ 2H (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul la 4 sau mai multe goluri diferență.

**Pauză / Final** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului și rezultatul întregului meci. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X și 2/2).

**Ultimul gol:** Pentru acest tip de pariu trebuie să preziceți care dintre cele două echipe va înscrie ultimul gol al acestui meci. Dacă ați selectat opțiunea Niciunul, indicați că nu se vor mai înscrie goluri.

**Marja de victorie:** În acest tip de pariuri, preziceți ce echipă va câștiga și cu ce diferență de goluri va câștiga.

**Total Goluri echipă oaspete** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate de echipa în deplasare, pe parcursul întregului meci, va fi peste sau sub limita indicată.

**Goluri exacte:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri marcate în timpul meciului. Rezultatele posibile sunt: 0 goluri, 1,2,3,4,5+ .

**Care echipă va înscrie:** Constă în a prezice dacă doar echipa gazdă, echipa oaspete, ambele echipe sau niciuna dintre ele nu va înscrie în meci. Constă în a selecta DA sau NU dacă se alege una dintre următoarele tipuri de pariuri sportive disponibile în secțiunea specială.

**Victorie gazde cota 1.00:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga meciul sau dacă meciul se va termina la egalitate. În cazul în care echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

**Victorie oaspeți cota 1.00:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga meciul sau dacă meciul se va termina la egalitate. În cazul în care echipa oaspete câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

**Goluri exacte echipa gazdă:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri marcate de echipa gazdă în timpul meciului. Rezultatele posibile sunt: 0 goluri, 1,2,3+.

**Goluri exacte echipa oaspete:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri marcate de echipa oaspete în timpul meciului. Rezultatele posibile sunt: 0 goluri, 1,2,3+.

**Par / Impar:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri ale meciului este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este "0:0", pariurile sunt numărate ca fiind "par".

**Impar/ echipa gazdă:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă pe parcursul întregului meci va fi par sau impar. Dacă echipa gazdă nu înscrie niciun gol, selecția câștigătoare este pară.

**Par/Impar echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa oaspete pe parcursul întregului meci va fi par sau impar. Dacă echipa gazdă nu înscrie niciun gol, selecția câștigătoare este pară.

**Înscrie echipa gazdă:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în timpul meciului.

**Înscrie echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un gol în timpul meciului.

**Mai multe goluri:** Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor intervale oferite.

**Echipa Gazdă goluri multiple:** Trebuie să prezici numărul de goluri marcate de echipa gazdă în timpul meciului, pe baza diferitelor intervale oferite.

**Echipa Oaspete goluri multiple:** Trebuie să prezici numărul de goluri marcate de echipa oaspete în timpul meciului, pe baza diferitelor intervale oferite.

**Metoda următorului gol:** Trebuie să prezici metoda golului din următoarele execuții:

- ✓ **Lovitură liberă:** Golul trebuie să fie marcat direct din lovitură liberă sau din corner

pentru a fi considerat gol din lovitură liberă. Șuturile deviate contează atât timp cât golul este acordat celui care a executat lovitură liberă sau cornerul.

- ✓ **Penalty:** Golul trebuie să fie marcat direct din penalty. Golurile după o ratare a unui penalty ratat nu se iau în considerare.
- ✓ **Autogol:** Dacă golul este declarat autogol.
- ✓ **Gol cu capul:** Ultima atingere a marcatorului trebuie să fie cu capul.
- ✓ **Șut:** Lovitura trebuie să fie efectuată cu piciorul, celelalte tipuri de lovituri nu se aplică.
- ✓ **Fără gol.**

**Vor fi lovituri de departajare:** Trebuie să prezici dacă în meci vor avea loc penalty-uri de departajare.

**Prelungire Da/Nu:** Trebuie să prezici dacă meciul va merge în prelungiri.

**Metoda de victorie:** Trebuie să prezici metoda de victorie a echipei gazdă sau a echipei oaspete. Sunt oferite șase (6) rezultate posibile:

- ✓ Echipa gazdă câștigă în timpul regulamentar.
- ✓ Echipa oaspete câștigă în timpul regulamentar.
- ✓ Echipa gazdă câștigă în prelungiri.
- ✓ Echipa oaspete câștigă în prelungiri.
- ✓ Echipa gazdă câștigă după lovituri de departajare.
- ✓ Echipa oaspete câștigă după lovituri de departajare.

**Prelungiri & gol:** Trebuie să prezici dacă meciul va merge în prelungiri și dacă va fi cel puțin un gol (Da) în timpul regulamentar sau nu (Nu).

**Prelungiri - 1x2:** Trebuie să prezici doar rezultatul final (1X2) al prelungirilor.

**Prelungiri - Care echipă câștigă restul meciului:** Indiferent de scorul real al evenimentului, în momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0. Tipul acestui pariu include doar rezultatul prelungirilor.

**Prelungiri - următorul gol:** Trebuie să prezici care echipă va marca următorul gol în prelungiri. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă înscrie), niciunul, 2 (echipa oaspete înscrie).

**Prelungiri - total:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate doar în timpul prelungirilor va fi peste sau sub limita indicată.

**Prelungiri - handicap:** Trebuie să prezici rezultatul final al prelungirilor ținând cont de dezavantajul din paranteze. De exemplu (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un avantaj de un gol, în timp ce pentru (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.

**Prelungire - scor corect:** Trebuie să prezici doar scorul corect al prelungirilor.

**Lovituri de departajare- câștigător:** Trebuie să preziceți ce echipă va câștiga la penalty-urile de departajare

**Lovituri de departajare - al „x”-lea penalty marcat:** Trebuie să prezici dacă penalty-ul „x” va fi transformat (se va înscrie din el) sau nu în timpul loviturilor de departajare.

**Lovituri de departajare - golul „x”:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie golul „x” în timpul loviturilor de departajare . 3 rezultate posibile: 1, X, 2.

**Lovituri de departajare - marjă de câștig:** Trebuie să prezici marja de victorie la loviturile de departajare pentru echipa gazdă sau pentru cea oaspete sau dacă meciul se va termina la egalitate.

**Lovituri de departajare- total:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate în timpul loviturilor de departajare va fi peste sau sub linia stabilită.

**Lovituri de departajare – Total goluri marcate echipa gazdă:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în timpul loviturilor de departajare va fi peste sau sub linia stabilită.

**Lovituri de departajare - Total goluri marcate de echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă totalul golurilor marcate de echipa oaspete în timpul loviturilor de departajare va fi peste sau

sub linia stabilită.

**Lovituri de departajare - goluri exacte:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri marcate la loviturile de departajare.

**Lovituri de departajare Par / Impar :** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate în timpul loviturilor de departajare va fi par sau impar.

**Lovituri de departajare echipa gazdă par/impar :** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă în timpul loviturilor de departajare va fi par sau impar.

**Lovituri de departajare echipa oaspete par/impar:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa oaspete în timpul loviturilor de departajare va fi par sau impar.

**Lovituri de departajare - scor corect:** Trebuie să prezici scorul corect stabilit în timpul loviturilor de departajare.

**Lovituri de departajare- câștigător și total goluri:** Trebuie să prezici rezultatul 1X2 al loviturilor de departajare împreună cu numărul de goluri marcate, luând în considerare linia indicată.

**Rezultatul în prima repriză a prelungirilor (inclusiv golurile din timpul regulamentar):** trebuie prezis rezultatul înregistrat în prima repriză a prelungirilor.

**Echipa care va înscrie al X-lea gol în prelungiri (inclusiv golurile din timpul regulamentar):** trebuie prezis care echipă va înscrie golul X în prelungiri.

**Scorul corect în prima repriză a prelungirilor (inclusiv golurile din timpul regulamentar):** trebuie prezis scorul corect la finalul primei reprize din prelungiri.

**Total goluri în prima repriză a prelungirilor (inclusiv golurile din timpul regulamentar):** trebuie prezis numărul de goluri (sub/peste) din prima repriză a prelungirilor.

**Handicap asiatic în prima repriză a prelungirilor (inclusiv golurile din timpul regulamentar):** trebuie prezis rezultatul primei reprize a prelungirilor ținând cont de handicapul din paranteze.

**Rezultatul meciului după X minute:** trebuie prezis rezultatul meciului după X minute.

**Total goluri peste / sub după X minute:** trebuie prezis numărul de goluri (peste / sub) după X minute.

**Handicap asiatic după X minute:** trebuie prezis rezultatul meciului după X minute, luând în considerare handicapul din paranteze.

#### **Tipuri de pariuri în prima repriză**

**Prima repriză - 1x2:** Trebuie să prezici doar rezultatul primei reprize a meciului. Golurile marcate în a doua repriză a meciului nu se iau în considerare.

**Prima repriză - Total:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate doar în prima repriză va fi peste sau sub limita indicată.

**Prima repriză - care echipă câștigă restul meciului:** Indiferent de scorul real al evenimentului, în momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0. Tipul de pariu va lua în considerare doar prima repriză.

**Prima repriză - Următorul gol:** Trebuie să prezici care echipă din prima repriză va înscrie următorul gol. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă marchează), niciunul, 2 (echipa oaspete marchează).

**Prima repriză - șansă dublă:** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la finalul primei reprize, echipa gazdă câștigă sau face egal), X2 (la finalul primei reprize, echipa oaspete câștigă sau face egal), 12 (la finalul primei reprize, echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

**Prima repriză – la egal cota 1.00:** Trebuie să prezici care echipă va câștiga doar prima repriză a meciului. Dacă prima repriză se termină la egalitate, selecția va fi anulată.

**Prima repriza/ Handicap:** Trebuie să prezici rezultatul final al primei reprize a meciului,



ținând cont de dezavantajul din paranteze.

**Prima repriza / Handicap:** Trebuie să prezici rezultatul final al primei reprize a meciului, ținând cont de dezavantajul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un avantaj de un gol, la fel ca și (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.

**Prima repriză –goluri exacte/echipa gazdă:** Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi marcate de echipa gazdă în prima repriză a meciului.

**Prima repriză - goluri exacte/echipa oaspete:** Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi marcate de echipa oaspete în prima repriză a meciului.

**Prima repriză - Par/Impar :** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate doar în prima repriză va fi par sau impar. Scorul de 0-0 la pauză este considerat par.

**Prima repriză - ambele echipe înscriu DA/NU:** Trebuie să prezici dacă ambele echipe înscriu cel puțin un gol fiecare în prima repriză SAU dacă doar o singură echipă sau ambele echipe NU înscriu niciun gol în prima repriză.

**Prima repriză - Fara gol primit de echipa gazda:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă nu va primi gol în prima repriză a meciului.

**Prima repriză - Fara gol primit de echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete nu va primi gol în prima repriză a meciului.

**Prima repriză - 1x2 și ambele echipe vor înscrie:** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în prima repriză.

**Prima repriză - 1x2 & total:** Trebuie să prezici combinația dintre rezultatul pauzei meciului și dacă numărul total de goluri marcate în prima repriză va fi peste sau sub limita indicată. Există 6 rezultate posibile:

- ✓ **1&Ov**= Echipa gazdă câștigă prima repriză și numărul total de goluri este mai mare decât limita.
- ✓ **1&Un**=Echipa gazdă câștigă prima repriză și numărul total de goluri este mai mic decât limita.
- ✓ **X&Ov**= Prima repriză se termină la egalitate și numărul total de goluri este mai mare decât limita.
- ✓ **X&Un**= Prima repriză se termină la egalitate și numărul total de goluri este mai mic decât limita .
- ✓ **2&Ov**= Echipa oaspete câștigă prima repriză și numărul total de goluri este mai mare decât limita .
- ✓ **2&Un**= Echipa oaspete câștigă prima repriză și numărul total de goluri este mai mic decât limita.

**Prima repriză - scor corect:** Trebuie să prezici scorul corect al primei reprize a meciului.

**Prima repriză - multigoluri:** Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în prima repriză pe baza diferitelor intervale oferite.

**Prima repriză Gol marcat echipa gazdă:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în prima repriză.

**Prima repriză Gol marcat echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un gol în prima repriză.

**Prima repriză Sansă Dublă & GG/NG:** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize cu 3 posibile rezultate de șansă dublă (1X, 12 & X2) și dacă ambele echipe vor marca sau nu în prima repriză.

**Prima repriză Multigoluri:** Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în prima repriză pe baza unor intervale diferite.

**Prima repriză 1X2 sau GG/NG:** Trebuie să prezici rezultatul câștigător al primei reprize SAU dacă ambele, una sau niciuna dintre echipe nu va înscrie în prima repriză. Doar o singură predicție trebuie să fie corectă pentru ca pariul să fie câștigător.

### **Tipuri de pariuri în repriza a 2 a**

**Repriza a 2-a - 1x2:** Trebuie să prezici doar rezultatul celei de-a doua reprize a meciului. Golurile marcate în prima repriză a meciului nu se iau în considerare.

**Repriza a 2-a - Total:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate doar în repriza a doua va fi peste sau sub limita indicată.

**Repriza a 2-a - care echipă câștigă restul meciului :** Indiferent de scorul real al evenimentului, în momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat 0-0. Tipul de pariu va lua în considerare doar a doua repriză.

**Repriza a 2-a - Următorul gol:** Trebuie să prezici care echipă va marca următorul gol în repriza a doua.

**Există 3 rezultate posibile:** 1 (echipa gazdă marchează), niciunul , 2 (echipa oaspete marchează).

**Repriza a 2-a - șansă dublă:** Trebuie să prezici rezultatul celei de-a doua reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la finalul reprizei a doua, echipa gazdă câștigă sau face egal), X2 (la finalul reprizei a doua, echipa oaspete câștigă sau face egal), 12 (la finalul reprizei a doua, echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

**Repriza a 2-a egalitate fără pariu:** Trebuie să prezici care echipă va câștiga doar a doua repriză a meciului. Dacă a doua repriză se termină la egalitate, selecția va fi anulată.

**Handicap (2 moduri) repriza a 2-a:** Trebuie să prezici rezultatul final al reprizei a doua a meciului ținând cont de dezavantajul din paranteze.

**Handicap(3 moduri) repriza a 2-a:** Trebuie să prezici rezultatul final al celei de-a doua reprize a meciului, ținând cont de dezavantajul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un avantaj de un gol, în timp ce (1:0) indică faptul că echipa gazdă are un avantaj de un gol.

**Repriza a 2-a goluri exacte echipa gazda :** Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi marcate de echipa gazdă în a doua repriză a meciului.

**Repriza a 2-a goluri exacte echipa oaspete:** Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi marcate de echipa oaspete în a doua repriză a meciului.

**Repriza a 2-a Par/Impar :** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate doar în repriza a doua va fi par sau impar. Scorul de 0-0 este considerat par.

**Repriza a 2-a - ambele echipe înscriu:** Trebuie să prezici dacă ambele echipe înscriu cel puțin un gol fiecare în repriza a doua sau dacă doar o singură echipă sau ambele echipe NU înscriu niciun gol în repriza a doua.

**Repriza a 2-a Gazde:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va păstra clean sheet în a doua repriză a meciului.

**Repriza a 2-a -fără gol Oaspeti:** Trebuie să preziceți dacă echipa în deplasare va păstra un clean sheet în a doua repriză a meciului.

**Repriza a 2-a - 1x2 și GG:** Trebuie să prezici rezultatul reprizei a doua și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în repriza a doua.

**Repriza a 2-a - 1x2 & total:** Trebuie să prezici rezultatul reprizei a doua a meciului și dacă numărul total de goluri marcate în repriza a doua va fi peste sau sub limita indicată. Există 6 rezultate posibile:

- ✓ 1&Ov=Echipa gazdă câștigă repriza a doua și numărul total de goluri este peste limita.
- ✓ 1&Un=Echipa gazdă câștigă repriza a doua și numărul total de goluri este sub limita
- ✓ X&Ov= Repriza a doua se termină la egalitate și numărul total de goluri este peste limita.

- ✓ X&Un= Repriza a doua se termină la egalitate și numărul total de goluri este sub limita.
- ✓ 2&Ov= Echipa oaspete câștigă repriza a doua și numărul total de goluri este peste limita.
- ✓ 2&Un= Echipa oaspete câștigă repriza a doua și numărul total de goluri este sub limita.

**Repriza a 2-a - scor corect:** Trebuie să prezici scorul corect al celei de-a doua reprize a meciului.

**Repriza a 2-a - multigoluri:** Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în a doua repriză pe baza diferitelor intervale oferite.

**Repriza a 2-a. înscrie echipa gazda:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol în repriza a doua.

**Repriza a 2-a înscrie echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin un gol în repriza a doua.

**A doua repriză șansă dublă & GG/NG:** Trebuie să prezici rezultatul celei de-a doua reprize cu 3 posibile rezultate de dublă șansă (1X, 12 & X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în acest meci.

**Repriza a 2-a Multigoluri:** Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în repriza a doua pe baza unor intervale diferite.

**Repriza a 2-a 1X2 sau GG/NG:** Trebuie să prezici rezultatul câștigător al celei de-a doua reprize SAU dacă ambele, una sau niciuna dintre echipe nu va înscrie în repriza a doua. Doar o singură predicție trebuie să fie corectă pentru ca pariul să fie câștigător.

#### **Posibilități de pariere pe succesiune de evenimente (Combo Markets)**

**1X2 & GG:** Trebuie să prezici dacă ambele echipe înscriu și rezultatul final. Sunt oferite 6 rezultate posibile:

- ✓ 1&GG=Echipa gazdă va câștiga și ambele echipe vor înscrie.
- ✓ X&GG=Echipele vor face egalitate și ambele echipe vor înscrie.
- ✓ 2&GG=Echipa oaspete va câștiga și ambele echipe vor înscrie.
- ✓ 1&NG=Echipa gazdă va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie.
- ✓ X&NG=Echipele vor remiza și cel puțin o echipă nu va înscrie.
- ✓ 2&NG=Echipa oaspete va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie.

**Total & GG/NG:** Trebuie să prezici numărul total de goluri, conform limitelor stabilire (sub/peste goluri) împreună că ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol fiecare pe parcursul întregului meci (GG) sau una sau ambele echipe nu vor înscrie niciun gol pe parcursul întregului meci (NG). Pariul oferă 4 rezultate posibile: Peste&GG, Peste&NG, Sub&GG, Sub&NG.

**1X2 & O/U:** Trebuie să prezici rezultatul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului, ținând cont de limita indicată. Sunt posibile șase rezultate: **1&Peste "X", X&Peste "X", 2&Peste "X", 1&Sub "X", X&Sub "X", 2&Sub "X"**.

**Prima repriză - a 2 repriză GG/NG:** Trebuie să prezici golurile la pauza și golurile din repriza a doua pe care le vor înscrie ambele echipe. Sunt oferite 4 rezultate posibile: **nu/nu, da/nu, da/da, da/da, nu/da.**

**Total 2.5 sau GG/NG:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri din meci este peste sau sub limita indicată SAU dacă ambele, una sau niciuna dintre echipe va marca în meci. Sunt posibile 4 rezultate: **Peste 2.5 sau NG, Peste 2.5 sau GG, Sub 2.5 sau NG, Sub 2.5 sau GG.**

**1x2 & Total (O/U) & GG/NG :** Trebuie să prezici rezultatul final al meciului, numărul de goluri și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu.

**1x2 & Multigoluri :** Trebuie să prezici combinația dintre rezultatul final și dacă intervalul de goluri totale marcate în timpul meciului se va situa între limitele indicate.

**GG&Multigoluri :** Trebuie să prezici că ambele echipe vor înscrie plus dacă intervalul de goluri totale marcate în timpul meciului va fi între intervalul indicat.

**Primul gol & 1x2 :** Trebuie să preziceți (ambele rezultate) dacă rezultatul final al meciului va fi 1, X sau 2 și ce echipă va marca primul gol al meciului. Pariul oferă șapte rezultate posibile: *1-1 gol & 1; 1-1 gol & x; 1-1 gol & 2; 2-1 gol & 1; 2-1 gol & x; 2-1 gol & 2; Fara gol (0-0).*

**Dublă șansă (meci) și prima repriză GG/NG:** Trebuie să prezici rezultatul meciului cu 3 rezultate posibile de dublă șansă (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în prima repriză.

**Dublă șansă (meci) și repriza a 2-a GG/NG:** Trebuie să prezici rezultatul meciului cu 3 posibile rezultate de dublă șansă (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu doar în repriza a 2-a.

**Dublă șansă & GG/NG:** Trebuie să prezici rezultatul meciului cu 3 posibile rezultate de dublă șansă (1X, 12 & X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în meci.

**Dublă șansă și total:** Trebuie să prezici rezultatul meciului cu 3 posibile rezultate cu dublă șansă (1X, 12 și X2) și dacă numărul total de goluri va fi mai mare sau mai mic decât numărul indicat.

**Pauză/interval și total:** Trebuie să prezici rezultatul pauzei/intervalului plus totalul golurilor va fi peste sau sub limita indicată.

**Pauză/întreaga repriză și totalul primei reprize:** Trebuie să prezici rezultatul pauzei/întregii reprize plus totalul golurilor din prima repriză va fi peste sau sub limita indicată.

**Pauză/timp de joc și goluri exacte:** Trebuie să preziceți rezultatul pauzei și golurile exacte marcate în timpul meciului.

**3 variante de șanse (Gazde sau peste, Gazde sau sub, Remiză sau peste, Remiză sau sub, Oaspeti sau peste, Oaspeti sau sub, Gazde sau GG, Remiză sau GG, Oaspeti sau GG, Gazde fara gol primit, Remiză sau fara gol primit Oaspeti fara gol primit):** Trebuie să prezici rezultatul meciului SAU dacă ambele, una sau oricare dintre echipe vor înscrie în meci SAU numărul total de goluri ale meciului.

**Sub prima jumătate și sub a doua jumătate:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri din prima repriză va fi sub limita indicată, plus dacă numărul de goluri din a doua repriză va fi sub limita indicată.

Exemplu: Sub 1,5/Sub 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă numărul total de goluri din prima repriză este sub 1,5 plus numărul total de goluri din a doua repriză este sub 1,5.

**Sub prima repriză și peste a doua repriză:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri din prima repriză va fi sub limita indicată, plus dacă numărul de goluri din a doua repriză va fi peste limita indicată.

Exemplu: Sub 1,5/ Peste 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă numărul total de goluri din prima repriză este sub 1,5 plus numărul total de goluri din a doua repriză este peste 1,5.

**Peste prima repriză și sub a doua repriză:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri din prima repriză va fi peste limita indicată, plus dacă numărul de goluri din a doua repriză va fi sub limita indicată.

Exemplu: Peste 1,5/Sub 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă numărul total de goluri din prima repriză este Peste 1,5 plus numărul total de goluri din a doua repriză este sub 1,5.

**Peste prima jumătate și peste a doua jumătate:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri din prima repriză va fi peste limita indicată, plus dacă numărul de goluri din a doua repriză va fi peste limita indicată.

Exemplu: Peste 1,5/ Peste 1,5. Această selecție este câștigătoare dacă numărul total de goluri din prima repriză este Peste 1,5 plus numărul total de goluri din a doua repriză este Peste 1,5.

**Pauză sau final:** Trebuie să prezici rezultatul meciului SAU al primei reprize. Doar o singură predicție trebuie să aibă loc pentru ca pariul să fie câștigător.

**1X2 prima repriza/șansă dublă FT:** Trebuie să preziceți rezultatul pauzei împreună cu 3 posibile rezultate cu dublă șansă (1X, 12 și X2) ale întregului meci.

**Dublă șansă HT/1X2 durată completă:** Trebuie să prezici rezultatul dublei șanse la pauză împreună cu rezultatul final al întregului meci.

**Șansă dublă prima repriză / Șansă dublă a doua repriză:** Pariază pe rezultatul cu dublă șansă atât în prima repriză, cât și în timpul regulamentar.

**Cel puțin o repriză X:** Trebuie să prezici dacă va exista cel puțin o repriză care se va încheia cu o remiză. De exemplu: 1st HT 1-1 / FT 1-2 . Rezultatul victorie=Da.

**Dublă șansă GG:** Trebuie să prezici rezultatul câștigător al meciului (Dublă șansă) sau dacă ambele, una sau niciuna dintre echipe va înscrie în meci. Doar o singură predicție trebuie să aibă loc pentru ca pariul să fie câștigător.

**Șansă dublă sau peste/sub:** Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al meciului (Dublă șansă) SAU dacă ambele, una sau niciuna dintre echipe va înscrie în meci. Doar o singură predicție trebuie să fie corectă pentru ca pariul să fie câștigător.

**Peste (Total) Gazde + Peste (Total) Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri ale echipei de acasă va fi peste limita indicată, plus dacă numărul de goluri ale echipei oaspete va fi peste limita indicată.

**Peste (Total) Gazde + Sub (Total) Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri ale echipei gazda va fi peste limita indicată, plus dacă numărul de goluri ale echipei oaspete va fi sub limita indicată.

**Sub (Total) Gazde + Sub (Total) Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri ale echipei gazda va fi sub limita indicată, plus dacă numărul de goluri ale echipei oaspete va fi sub limita indicată.

**Sub (Total) Gazde + Peste (Total) Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri ale echipei gazda va fi sub limita indicată, plus dacă numărul de goluri ale echipei oaspete va fi peste limita indicată.

**Prima repriză - 1x2 sau {total}:** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului SAU numărul total de goluri (peste sau sub). Doar o singură predicție trebuie să fie corectă pentru ca pariul să fie câștigător.

**A doua repriză - 1x2 sau {total}:** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului SAU numărul total de goluri (peste sau sub). Doar o singură predicție trebuie să fie corectă pentru ca pariul să fie câștigător.

**Dublă șansă 1X & {total} & GG:** Trebuie să prezici combinația dintre rezultatul final Dublă șansă (1X) și rezultatul tipului de pariu ambele echipe vor înscrie, iar meciul va fi peste sau sub limita indicată.

**Dublă șansă X2 & {total} & GG:** Trebuie să prezici combinația dintre rezultatul final cu dublă șansă (X2) și rezultatul tipului de pariu ambele echipe vor înscrie, iar meciul va fi peste sau sub limita indicată.

**Dublă șansă 12 & {total} & GG:** Trebuie să prezici combinația dintre rezultatul final Dublă șansă (12) și rezultatul tipului de pariu ambele echipe vor înscrie, iar meciul va fi peste sau sub limita indicată.

### **Tipuri de pariuri pe cornere:**

**Corner 1x2:** Trebuie să prezici care echipă din meci va primi cele mai multe cornere. Cornerele acordate dar neexecutate nu intră în calcul.

**Următorul corner:** Trebuie să prezici care echipă va primi următorul corner al meciului.

**Ultimul corner:** Trebuie să prezici care echipă va primi ultimul corner al meciului.

**Handicap la cornere:** Trebuie să prezici echipa care execută cele mai multe cornere în

meci, ținând cont de limita de Dezavantaj oferită.

**Total cornere:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere din meci este peste sau sub limita indicată.

**Total cornere Gazde:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere executate în meci doar de către echipa gazdă este peste sau sub limita indicată.

**Total cornere Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere executate în meci doar de către echipa oaspete este peste sau sub limita indicată.

**Interval cornere:** Trebuie să prezici intervalul de cornere executate în meci.

**Interval cornere Gazde:** Trebuie să prezici intervalul de cornere executate în meci de către echipa gazdă.

**Interval cornere Oaspeți:** Trebuie să prezici intervalul de cornere executate în meci de către echipa oaspete.

**Cornere Par / Impar:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere executate în meci este par sau impar. Niciun corner acordat = par.

**Prima echipă la x cornere:** Trebuie să prezici care echipă va ajunge prima la numărul x de cornere în timpul meciului.

**Prima repriză - corner 1x2:** Trebuie să prezici care echipă va avea mai multe cornere în prima repriză (1X2).

**Prima repriză - al x-lea corner:** Trebuie să prezici care echipă va primi următorul corner în prima repriză a meciului.

**Prima repriză, ultimul corner:** Trebuie să prezici care echipă va primi ultimul corner în prima repriză a meciului.

**Prima repriză - handicap cornere:** Trebuie să prezici echipa care execută cele mai multe cornere în prima repriză a meciului, ținând cont de limita de dezavantaj oferită.

**Prima repriză - total cornere:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere din prima repriză a meciului va fi mai mare sau mai mic decât limita totală (peste/sub).

**Prima repriză - Total cornere Gazde:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere din prima repriză a meciului acordate de echipa gazdă va fi peste sau sub limita totală (Peste/Sub).

**Prima repriză - Total cornere Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere din prima repriză a meciului acordate de echipa în deplasare va fi peste sau sub limita totală (Peste/Sub).

**Prima repriză - Cornere exacte Gazde:** Trebuie să prezici numărul exact de cornere executate în prima repriză a meciului de către echipa gazdă. 4 rezultate posibile: 0-1, 2,3,4+.

**Prima repriză - Cornere exacte Oaspeți:** Trebuie să prezici numărul exact de cornere executate în prima repriză a meciului de către echipa oaspete. 4 rezultate posibile: 0-1, 2,3,4+.

**Prima repriză -Interval corner:** Trebuie să prezici intervalul de cornere din prima repriză a meciului.

**Prima repriză - cornere pare/impare:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere executate în prima repriză a meciului este par sau impar. Niciun corner acordat = par

**Prima repriză - Prima la x cornere:** Trebuie să prezici care echipă va ajunge prima la numărul x de cornere în prima repriză a meciului.

**Total cornere (peste-exact-sub):** Trebuie să prezici dacă numărul de cornere din timpul meciului va fi peste, sub sau exact egal cu limita indicată.

**Prima repriză - Total cornere (peste-exact-sub):** Trebuie să prezici dacă numărul de cornere din prima repriză va fi peste, sub sau exact egal cu limita indicată.

### **Tipuri de pariuri pe număr de cartonașe**

**Considerații generale:** Un cartonaș galben se consideră un cartonaș. Un cartonaș roșu se

consideră două cartonașe. Dacă un jucător primește un cartonaș galben plus un al doilea cartonaș galben care conduce la un cartonaș roșu, acesta se consideră în total trei cartonașe. Prin urmare, un jucător nu poate primi mai mult de trei cartonașe. Decontul se va baza pe toate datele disponibile privind cartonașele care apar în timpul regulamentar de joc al unui eveniment. Cartonașele afișate după fluierul final nu vor fi luate în considerare. Cartonașele în cazul jucătorilor care nu joacă (jucători care au fost deja înlocuiți, antrenori, jucători de pe bancă care nu au luat parte la joc) nu sunt luate în considerare.

**Număr de cartonașe cu puncte:** Un cartonaș galben contează 10 puncte, iar un cartonaș roșu și al doilea cartonaș galben-roșu contează 25 de puncte. Al doilea galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu se ia în calcul. Prin urmare, un jucător nu poate primi mai mult de 35 de puncte. Decontul se va baza pe toate datele disponibile privind cartonașele care apar în timpul normal de joc al unui eveniment. Cartonașele afișate după fluierul final nu vor fi luate în considerare. Cartonașele în cazul jucătorilor care nu joacă (jucători care au fost deja înlocuiți, antrenori, jucători de pe bancă care nu au luat parte la joc) nu sunt luate în considerare.

#### **Posibilități de pariere pe număr de cartonașe:**

**Cartonașe 1x2:** Trebuie să prezici care dintre cele două echipe va primi cel mai mare număr de cartonașe în timpul regulamentar al meciului.

*Cartonaș galben = 10 puncte, Cartonaș roșu = 25 de puncte, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Urmatorul Cartonaș:** Trebuie să prezici care echipă în timpul regulamentar al meciului va primi urmatorul cartonaș.

**Total puncte Cartonașe:** trebuie să prezici dacă numărul total de puncte al cartonașelor acordate în timpul meciului este peste sau sub limita indicată.

*Cartonaș galben = 10 puncte, Cartonaș roșu = 25 de puncte, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Total cartonașe:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cartonașe acordate în timpul meciului este peste sau sub limita indicată.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Total cartonașe Gazde:** trebuie să prezici dacă numărul total de cartonașe acordate echipei gazdă în timpul meciului este peste sau sub limita indicată.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Cartonaș roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Total cartonașe Oaspeți:** trebuie să prezici dacă numărul total de cartonașe acordate echipei oaspete timpul regulamentar este peste sau sub limita indicată.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Cartonașe exacte:** trebuie să prezici numărul exact de cartonașe acordate în timpul meciului.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Cartonașe exacte Gazde:** trebuie să prezici numărul exact de cartonașe acordate echipei

gazdă în timpul meciului.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Cartonase exacte Oaspeți:** trebuie să prezici numărul exact de cartonașe acordate echipei oaspete în timpul meciului.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Interval puncte cartonase:** trebuie să prezici intervalul de puncte al cartonasele acordate celor doua echipe în timpul meciului. *Rezultatele posibile: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.*

**Eliminare:** Trebuie să prezici dacă un cartonaș roșu va fi acordat sau nu în timpul meciului.

**Eliminare echipa gazdă:** Trebuie să prezici dacă va fi acordat sau nu un cartonaș roșu în timpul meciului pentru echipa gazdă.

**Eliminare echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă va fi acordat sau nu un cartonaș roșu în timpul meciului pentru echipa oaspete.

**Prima repriză – Cartonase 1x2:** Trebuie să prezici care dintre cele două echipe va primi cel mai mare număr de cartonașe în prima repriză a meciului.

*Cartonaș galben = 10 puncte, Cartonaș roșu = 25 de puncte, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză – Următoarul cartonase:** Trebuie să prezici care echipă în timpul primei reprize a meciului va primi cartonasele următorul cartonaș.

**Prima repriză - total puncte cartonase:** trebuie să prezici dacă numărul total de puncte de cartonașe acordate în timpul primei reprize a meciului este peste sau sub miza indicată.

*Cartonaș galben = 10 puncte, Cartonaș roșu = 25 de puncte, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză - numărul total de cartonase:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cartonase acordate în timpul primei reprize a meciului este peste sau sub limita indicată.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză – Total cartonase gazde:** trebuie să prezici dacă numărul total de cartonașe acordate echipei gazdă în timpul primei reprize a meciului este peste sau sub limita indicată.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză - cartonase gazde:** Trebuie să prezici dacă numărul total de cartonașe acordate echipei gazdă în timpul primei reprize a meciului este peste sau sub limita indicată.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză –cartonase exacte:** trebuie să prezici numărul exact de cartonașe acordate în timpul primei reprize a meciului.

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză -cartonase exacte Gazde:** trebuie să prezici numărul exact de cartonașe



acordate de echipa gazdă în timpul primei reprize a meciului

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză - Cartonașe exacte Oaspeți:** Trebuie să prezici numărul exact de avertismente acordate echipei oaspete în timpul primei reprize a meciului

*Cartonaș galben = 1 cartonaș, Carton roșu = 2 cartonașe, al doilea cartonaș galben pentru un jucător care duce la un cartonaș roșu nu este luat în considerare.*

**Prima repriză - interval de puncte ale cartonaseleor:** trebuie să prezici intervalul de puncte ale cartonaseleor acordate echipelor în timpul primei reprize din meci. 4 sunt rezultatele posibile: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

**Prima repriză - eliminare:** Trebuie să prezici dacă va fi acordat sau nu un cartonaș roșu în prima repriză a meciului.

**Prima repriză –Eliminare echipa gazdă:** Trebuie să prezici dacă va fi acordat sau nu un cartonaș roșu în prima repriză a meciului pentru echipa gazdă.

**Prima repriză - Eliminare echipa oaspete:** Trebuie să prezici dacă va fi acordat sau nu un cartonaș roșu în prima repriză a meciului pentru echipa oaspete.

### **Tipuri de pariuri pentru marcatori / Tipuri de pariuri speciale pentru jucători**

Pariurile se aplică numai pentru timp regulamentar. Autogolurile (pe baza informațiilor din surse oficiale) nu sunt luate în considerare.

Parierea pe primul marcator va fi NULĂ dacă un jucător nu joacă deloc sau intră pe teren după ce a fost marcat primul gol al jocului, cu excepția cazului autogolului, care este ignorat.

Pariurile pe Ultimul marcator vor fi ANULATE dacă un jucător nu joacă deloc. Jucătorul care înscrie se aplică pentru orice jucător, indiferent de momentul la care a intrat în joc.

Pariurile pe Marcator Oricând se aplică oricărui jucător implicat în joc, indiferent de momentul în care intră în joc. Pariurile pe marcatorul Oricând vor fi NULE dacă un jucător nu joacă deloc.

În cazul în care un meci este abandonat, dar a existat cel puțin un marcator, pariurile pe primul marcator se aplică și pariurile pe ultimul marcator sunt nule. Tipul de pariu pe marcator oricând este stabilit ca fiind valid, iar pariurile pe alți jucători sunt nule.

**Marcator oricând:** trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul meciului. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

**Primul marcator:** trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie primul gol al meciului. Dacă un jucător nu joacă deloc sau intră pe teren după ce primul gol al jocului a fost marcat, pariul este anulat.

Dacă jucătorul selectat nu înscrie primul gol și este înlocuit, pariul este pierdut.

**Următorul marcator:** trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie golul „x” în meci. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

**Ultimul marcator:** trebuie să prezici că jucătorul selectat va marca ultimul gol al meciului. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat. Dacă jucătorul selectat nu marchează niciun gol în timpul meciului, pariul este pierdut, chiar dacă a fost înlocuit de un alt jucător înainte de a fi marcat ultimul gol.

**Marcator oricând și 1x2:** trebuie să prezici un jucător care va înscrie oricând în meci și să prezici rezultatul final al jocului în timpul regulamentar.

**Marcator oricând și scor corect:** trebuie să prezici un jucător care va înscrie oricând în meci și să prezici scorul final exact al jocului în timpul regulamentar.

**Al x-lea marcator și 1X2:** trebuie să prezici un jucător care va înscrie golul „x” în meci și să prezici rezultatul final al jocului combinat. în timpul regulamentar.

**Al x-lea marcator și scor corect:** trebuie să prezici un jucător care va înscrie golul „x” în meci și să prezici scorul final exact al jocului combinat în timpul regulamentar.

**Jucătorul care va înscrie 2+:** trebuie să prezici că jucătorul selectat va marca cel puțin două goluri în timpul meciului. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu participă la meci, pariul este anulat. Dacă jucătorul participă la joc și nu înscrie cel puțin două goluri, pariul este pierdut indiferent de rezultatul final al meciului.

**Jucătorul care va marca 3+:** trebuie să prezici că jucătorul selectat va marca cel puțin trei goluri în timpul meciului. Dacă jucătorul pe care l-ai selectat nu participă la meci, pariul este anulat. Dacă jucătorul participă la joc și nu înscrie cel puțin trei goluri, pariul este pierdut indiferent de rezultatul final al meciului.

**Al x-lea marcator al echipei gazdă:** trebuie să prezici dacă jucătorul selectat din echipa gazdă va înscrie golul „x” în meci. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

**Al x-lea marcator al echipei Oaspete:** Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat din echipa Oaspete va înscrie golul „x” în meci. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

**Cele mai multe șuturi:** trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va avea cele mai multe șuturi.

**Cele mai multe șuturi pe poartă:** trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va avea cele mai multe șuturi pe spațiul porții.

#### **Tipuri de pariuri suplimentare (Extra Markets)**

**Scor corect la pauză/final:** trebuie să prezici scorul corect al primei reprize a meciului împreună cu scorul corect al întregului meci.

*Exemplu:*

*Scorul la HT este 0-0, scorul la FT este 2-0*

*Selecția câștigătoare pentru acest exemplu este 0-0/2-0.*

**Interval de goluri:** Trebuie să prezici intervalul de goluri marcate în timpul meciului. 4 sunt selecțiile posibile: 0-1, 2-3,4-6,7+.

**Echipa gazdă câștigă la zero:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga sau nu fără să primească gol. Există două rezultate posibile: Da (echipa gazdă câștigă fără să primească gol) și Nu (orice alt rezultat).

**Echipa oaspete câștigă la zero:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga fără să primească gol. Există două rezultate posibile: Da (echipa oaspete câștigă fără a primi niciun gol) și Nu (orice alt rezultat)

**Repriza cu mai multe goluri :** Trebuie să prezici care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare de goluri marcate.

**Ambele reprize peste 1,5:** În fiecare repriză se marchează mai mult de 1,5 goluri.

**Ambele reprize sub 1,5:** Se marchează mai puțin de 1,5 goluri în fiecare repriză.

**Gazdele câștigă ambele reprize:** Echipa gazdă câștigă prima și a doua repriză.

**Oaspeții câștigă ambele reprize:** Echipa oaspete câștigă atât prima repriză, cât și a doua repriză.

**Gazdele câștigă oricare dintre reprize:** Echipa gazdă câștigă una dintre reprize, fie prima, fie a doua repriză.

**Oaspeții câștigă oricare dintre reprize:** Echipa oaspete câștigă una dintre reprize, fie prima, fie a doua repriză.

**Repriza cu cele mai multe goluri pentru gazde:** Care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare de goluri marcate pentru echipa gazdă.

**Repriza cu cele mai multe goluri pentru Oaspeți:** Care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare de goluri marcate pentru echipa oaspete.

**Echipa oaspete marchează în ambele reprize:** Echipa oaspete marchează minim un gol în prima repriză și minim un gol în a doua repriză.

**Echipa gazdă marchează în ambele reprize:** Echipa gazdă trebuie să marcheze minim un gol în prima repriză și în a doua repriză.

**Autogol:** trebuie să prezici dacă va fi marcat un autogol în timpul meciului.

**Penalty în meci:** trebuie să prezici dacă un penalty va fi acordat în meci. Orice penalty acordat, dar anulat de VAR nu contează. Penalty-urile de la loviturile de departajare nu sunt luate în considerare.

**Gol din Penalty:** Trebuie să prezici dacă va fi cel puțin un penalty în meci și din acesta se va înscrie. (Din faza fixă).

**Ratare din Penalty:** Trebuie să prezici dacă va fi penalty în meci, dar nu se va marca din acesta (din faza fixă).

**Este condusă dar revine:** trebuie să prezici dacă echipa gazdă/oaspete va câștiga meciul după ce a fost condusă.

**Echipa gazdă revine în meci:** trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga meciul după ce a fost condusă.

**Echipa oaspete revine în meci:** trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga meciul după ce a fost condusă.

**Scoruri multiple:** Trebuie să prezici în care interval dintre cele listate se va termina scorul.

*Exemplu: alege selecția 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0*

Dacă meciul se termină cu unul dintre scorurile din selecția/intervalul pariat de tine, pariul tău este câștigător.

**Posesia mingii 1X2:** Trebuie să prezici care dintre cele două echipe va avea o posesie mai mare. Sau va fi egalitate la posesie. Se ia în considerare numai Intervalul de timp regulamentar.

**Total goluri în Ziua X:** Trebuie să prezici numărul total de goluri marcate în Ziua X din Campionatul menționat. Se acordă două goluri în cazul amânării unui singur meci din ziua respectivă; în cazul amânării a două sau mai multe meciuri, toate pariurile sunt nule.

*Exemplu: Total goluri Ziua 36 Italia - Serie B = CÂȘTIG Peste 15. Pariul este câștigător dacă suma golurilor marcate în toate meciurile din seria B este 16+.*

**Video VAR DA/NU:** Trebuie să prezici dacă va exista sau nu o decizie o intervenție VAR, adică arbitrul trebuie să meargă la marginea terenului pentru a consulta monitorul de VAR.

**Șuturi pe poartă :** Trebuie să prezici dacă numărul total de Șuturi pe spațiul porții efectuate de ambele echipe în timpul regulamentar (90 Min.) este mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât limita indicată.

**Posesia mingii Gazde:** Trebuie să prezici dacă în meci, Gazdele vor înregistra un procent de posesie al mingii mai mic (Sub) sau mai mare (Peste) decât posesia Oaspeților.

**Posesia mingii Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă în meci, Oaspeții vor înregistra un procent de posesie a mingii mai mic (Sub) sau mai mare (Peste) decât posesia gazdelor.

**Meciurile zilei X- total goluri echipe gazde:** Trebuie să prezici, pentru meciurile zilei listate, câte goluri vor fi înscrise în total de echipele gazde, conform limitelor stabilite

**Meciurile zilei X- total goluri echipe oaspete:** Trebuie să prezici, pentru meciurile zilei listate, câte goluri vor fi înscrise în total de echipele oaspete conform limitelor stabilite.

**Meciurile zilei X- mai multe goluri gazdele sau oaspeții:** trebuie să prezici, pentru meciurile zilei listate, dacă cele mai multe goluri, în total, vor fi înscrise de echipele gazdă sau de echipele oaspete.

**Meciurile zilei X- total victorii gazde:** trebuie să prezici, pentru meciurile zilei listate, câte victorii înregistrate vor avea în total echipele gazde.

**Meciurile zilei X- total remize:** trebuie să prezici, pentru meciurile zilei listate, câte meciuri se vor termina la egalitate.

**Meciurile zilei X- total victorii oaspeții:** trebuie să prezici, pentru meciurile zilei listate, câte victorii înregistrate vor avea în total echipele oaspete.

### **Tipuri de pariuri rapide / Tipuri de pariuri cu intervale (Fast Markets/ Interval Markets).**

#### **Considerații generale:**

- ✓ Rezultatele pariurilor vor fi stabilite în funcție de timpul de gol anunțat la TV. Dacă acesta nu este disponibil, este luat în considerare timpul în conformitate cu ceasul meciului.
- ✓ Tipurile de pariuri sportive pe goluri sunt stabilite în funcție de momentul/minutul în care mingea trece de linia porții.
- ✓ Tipuri de pariuri sportive pe intervale de timp pentru cornere sunt stabilite în funcție de momentul în care este executată lovitura de colț și nu de momentul în care este acordat cornerul.
- ✓ Tipuri de pariuri sportive cu intervale de cartonașe sunt stabilite în funcție de momentul în care cartonașul este afișat și nu de momentul în care se comite infracțiunea.
- ✓ Offsaidurile vor fi stabilite în funcție de momentul în care arbitrul dă decizia finală (asta include și decizia VAR).
- ✓ Tipurile de pariuri sportive pe penalty vor fi stabilite în funcție de momentul în care arbitrul dă decizia (asta include și decizia VAR)
- ✓ Penalty-urile acordate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.
- ✓ Aceste tipuri de pariuri pot fi oferite la intervale de minute, cum ar fi: 1, 5, 10, 15 etc; după caz. În cadrul ofertei de pariuri sportive bazate pe Goluri, Cornere, Cartonase cu formula 1X2, Over/Under, Handicap.

Se va avea în vedere următoarele intervale:

- *Interval de 1 minut:* Trece de la secunda 00:00 la secunda 00:59;
- *Interval de 5 minute:* Minutul 1 până la 5 merge de la minutul 00:00 la minutul 04:59
- *Interval de 10 minute:* Minutul 1 până la 10 merge de la minutul 00:00 la minutul 09:59
- *Interval de 15 minute:* Minutul 1 până la 15 merge de la minutul 00:00 la minutul 14:59

**Regula 1:** în cazul în care tipul de pariu pe interval selectat conține opțiunea NU sau NIMIC. Deci, dacă pariul este generat în Pre-meci înseamnă că în eveniment nu vor fi goluri, lovituri de colț, cartonașe sau restul; după caz. Dacă pariul este generat live, înseamnă că din acel moment NU vor mai fi goluri, lovituri de colț, cartonașe sau restul după caz.

**Regula 2:** în cazul în care oricare dintre intervalele selectate de utilizator conține minutul 45 (Sfârșitul primei reprize) sau minutul 90 (Sfârșitul celei de-a doua reprize sau timpul regulamentar), minutele de accidentare/oprire acordate de arbitru vor fi luate în calcul.

#### **Tipuri de pariu de 1 minut:**

- 1 minut - totalul golurilor de la a la b.
- 1 minut - totalul cornerelor de la a la b.
- 1 minut - totalul schimbarilor de la a la b.
- 1 minut - totalul ofsaidurilor de la a la b.
- 1 minut - totalul penalty-urilor acordate de la a la b.

### **Tipuri de pariuri sportive de 5, 10, 15 minute:**

- 1x2 de la a la b.
- Al x-lea gol de la a la b.
- Total goluri de la a la b.
- Corner 1x2 de la a la b.
- Al x-lea corner de la a la b.
- Handicap de corner de la a la b.
- Total cornere de la a la b.
- Totalul cornerelor Gazde de la a la b.
- Cornerelor Oaspeți de la a la b.
- Cornere impare/pare de la a la b.

**10 minute - 1x2:** Trebuie să prezici rezultatul primelor zece (10) minute. Evenimentele trebuie să aibă loc între minutele 0:00 și 09:59 pentru a fi clasificate în primele 10 minute. Pentru a determina rezultatul corect se vor utiliza Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele și rapoartele furnizorului oficial.

**Următorul gol marcat (interval de 15 minute):** trebuie să prezici dacă un gol va fi marcat în intervalul de timp selectat: 7 rezultate posibile: 1-15; 16-30; 31-45; 46-60; 61-75; 76-90; nici unul.

**Următorul gol marcat (interval de 10 minute):** trebuie să prezici dacă un gol va fi marcat în intervalul de timp selectat: 10 rezultate posibile: 1-10; 11-20; 21-30; 31-40; 41-50; 51-60; 61-70; 71-80; 81-90; Niciunul.

### **Fotbal – Outrights (ANTEPOST)**

**Câștigător:** Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Top2, Top4, Top6, Top8, Top10:** Trebuie să prezici dacă echipa sau jucătorul selectat va termina pe una dintre aceste poziții la încheierea competiției.

**Cine va termina mai sus în ligă:** Trebuie să prezici care dintre echipele indicate va obține cea mai bună clasare la sfârșitul turneului sau sezonului dat, luând în considerare punctele reale. În cazul în care echipele finalizează competiția cu aceeași sumă de puncte, se va lua în considerare clasamentul oficial publicat de Liga de Fotbal a țării respective pentru stabilirea câștigătorului.

**Termină pe ultimul loc:** Trebuie să prezici dacă echipa sau jucătorul indicat va termina pe ultimul loc la încheierea competiției.

**Cea mai bună echipă promovată:** Trebuie să prezici care echipă nou promovată va termina pe cea mai înaltă poziție în turneul dat. Dacă există o situație de egalitate, clasamentul oficial al ligii de la încheierea meciului final al sezonului programat va determina soluționarea pariurilor. Barajele de final de sezon vor conta.

**Pentru a termina în partea superioară:** Trebuie să prezici care dintre echipele numite vor termina în prima jumătate a turneului/ligii date (de exemplu, într-o ligă cu 16 echipe, dacă echipa selectată va termina pe pozițiile 1-8) .

**Câștigător fără aceste echipe:** trebuie să prezici câștigătorul competiției numite (care echipă din clasament va fi câștigătoarea competiției în turneul numit) fără a lua în considerare echipele nominalizate.

*De exemplu, Premier League 2020/21 – fără Big Six ar însemna care echipă a terminat cel mai bine în Premier League în sezonul 2020/21, fără a lua în considerare Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd și Tottenham.*

**Echipa care înscrie cele mai multe goluri:** trebuie să prezici care echipă va marca cele

mai multe goluri în întregul turneu. Dacă două sau mai multe echipe marchează același număr de goluri se vor aplica regulile dead heat.

**Echipa care înscrie cele mai puține goluri:** trebuie să prezici care echipă va marca cele mai puține goluri în întregul turneu. Dacă două sau mai multe echipe marchează același număr de goluri, se vor aplica regulile “dead heat”.

**Cea mai bună echipă a turneului:** Pariezi pe care echipă din confederație merge cel mai departe în timpul competiției. Dacă există egalitate între mai multe echipe și acestea sunt eliminate în aceeași fază, se va aplica regula “Dead Heat”.

**Cel mai bun marcator:** Trebuie să prezici jucătorul care va înscrie mai multe goluri în timpul turneului dat. Golurile marcate în alte competiții nu sunt luate în considerare. Dacă jucătorul ales joacă cel puțin o dată în timpul sezonului, această tipologie de pariu va rămâne valabilă, în caz contrar va fi nulă.

**Retrogradare:** Trebuie să prezici care echipă sau echipe vor retrograda la sfârșitul sezonului.

**Cele mai multe prezente ale jucătorului:** Trebuie să prezici care jucător va avea mai multe prezente în timpul turneului indicat. Rezultatele vor fi preluate de pe site-ul oficial al competiției sau chiar de la organizatorii competiției și vor fi folosite în scopuri de decontare.

**Câștigătoarea Grupei:** Pariezi pe echipa care câștiga grupa.

**Etapa eliminării:** Pariezi pe faza în care o anumită echipă va fi eliminată din competiție.

**Care echipă va primi mai multe goluri:** Pariezi pe echipa care primește mai multe goluri în timpul participării sale la competiție.

**Cele mai multe goluri marcate:** Pariezi pe echipa care marchează mai multe goluri în timpul participării la competiție.

**Echipa cu cel mai bun marcator:** Pariezi de la ce echipa va fi jucătorul cu cele mai multe goluri marcate. Opțiunea „Fără marcator” înseamnă că nimeni nu va înscrie goluri în echipa dată. În cazul unei egalități între doi sau mai mulți jucători, se va aplica regula Dead Heat.

**Ajunge în finală/ Semifinală/ Sferturi de finală:** Trebuie să prezici dacă echipa sau jucătorul indicat se va califica pentru runda specifică a competiției menționate.

**Câștigător și cel mai bun marcator:** Trebuie să prezici care echipă va câștiga turneul și jucătorul care va marca cele mai multe goluri. Regulile Câștigătorul și Cel mai bun marcator se aplică pentru tipul de pariu selectat și ambele selecții trebuie să câștige, pentru ca tichetul să fie validat câștigător.

**Cel mai bun jucător al turneului:** Trebuie să prezici cine va fi desemnat cel mai bun jucător al turneului. Rezultatele sunt preluate de la federație și vor fi folosite în scopuri de decontare.

**Grupa câștigătoare:** Trebuie să prezici grupa echipei câștigătoare a competiției numite.

**Calificare din grupe:** Trebuie să prezici dacă echipa selectată care provine din grupa menționată va fi calificată (Da) sau nu (Nu).

**Eliminare prin lovituri de departajare:** Trebuie să prezici dacă echipa selectată va fi eliminată din turneu printr-o lovitură de departajare.

**Clasare exacta 2 selecții:** Trebuie să alegi două selecții care vor termina primul și al doilea în ordinea corectă și se vor califica în runda următoare. Pentru a câștiga trebuie să prezici corect atât selecțiile clasate pe primul cât și pe al doilea, care trebuie să fie în ordinea corectă de plasare.

**Puncte exacte în grupe:** Trebuie să prezici exact câte puncte va câștiga echipa selectată în faza grupelor.

**Calificare dublă:** jucătorul trebuie să selecteze două echipe care vor avansa dintr-un anumit grup/turneu, indiferent de poziția lor finală. Pentru ca pariul să câștige, ambele echipe selectate trebuie să se califice.

## 2.2. TENIS

### **Reguli generale:**

În jocurile de tenis vor fi menținute deschise cu toate pariurile valabile până când oficialii sau organizatorul declară un câștigător. În astfel de cazuri, regula celor 48 de ore nu se aplică.

Totuși și în cazul retragerii unui jucător, toate tipurile de pariuri sportive determinate în teren sunt soluționate în mod corespunzător și toate celelalte sunt declarate nule. Pentru a evita orice dubiu, dacă un jucător de tenis s-a retras înainte de încheierea ultimului punct, tipul de pariu al meciului este NUL, dar toate tipurile de pariuri legate de seturi sau jocuri specifice care sunt determinate, sunt soluționate în consecință.

**Tie Break:** Este o selecție care se joacă atunci când doi concurenți ajung la egalitate 6 - 6 în orice set și constă care dintre cei doi jucători care ajung la 7 puncte cu o diferență de 2 față de rivalul lor. Este important de menționat că pentru tipul de pariu peste/sub, Tie break-ul va conta ca un singur joc indiferent de durata evenimentului.

**Super Tie Break:** Are specificații similare Tie Break-ului, diferența fiind că unul dintre cei doi jucători ajunge la 10 puncte cu o diferență de două puncte față de rivalul său. Este important de menționat că pentru tipul de pariu peste/sub Super Tie Break sau Match Tie Break va conta ca un singur joc, indiferent de durata evenimentului.

*Un Tie Break sau Super Tie Break va fi valabil atâta timp cât decizia este anunțată înainte de începerea evenimentului.*

### **Departajare turnee majore**

**Australian Open.** La Australian Open, jucătorii de simplu folosesc departajarea de la primul la 10 (super tie break) atunci când scorul jocului în setul final al unui meci de simplu ajunge la 6-6. Pentru dublu mixt la Australian Open și US Open, jucătorii vor juca un tiebreak în locul unui set final.

**French Open.** French Open este singurul Grand Slam care nu folosește departajările pentru a determina un câștigător al setului final în meciurile de simplu.

**US Open.** Pentru US Open, jucătorii folosesc o departajare de 12 puncte în cazul unei egalități 6- 6.

**Wimbledon.** La Wimbledon, dacă jucătorii sunt la egalitate la 12 jocuri din setul final, trebuie să joace o rundă de departajare.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (1,2):** Tipul de pariu ce constă în prezicerea câștigătorului meciului indiferent de marja de puncte.

**Jocuri cu handicap (miza):** Trebuie să prezici câștigătorul meciului adăugând sau scăzând limita indicată la rezultatul meciului.

**Seturi cu handicap:** Trebuie să prezici rezultatul în numărul de seturi câștigate de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final limita specificată în pariu.

**Scor corect:** Trebuie să prezici scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

**Total game-uri (peste/sub):** Trebuie să prezici dacă numărul total de game-uri jucate în meci va fi peste sau sub miza indicată.

**Game-uri par/impar :** Trebuie să prezici la sfârșitul meciului că toate game-urile sunt un număr par sau impar.

**Game-uri peste/sub Jucătorul 1:** Trebuie să prezici dacă numărul totalul de game-uri pentru Jucătorul 1 va fi peste sau sub limita indicată. *Un Tiebreak este privit ca un joc. Numarul de game-uri jucate va fi indicată în decontarea pariului prin al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.*

**Game-uri peste/sub Jucătorul 2:** Trebuie să prezici dacă numărul totalul de game-uri pentru Jucătorul 2 va fi peste sau sub limita indicată. *Un tiebreak este privit ca un joc. Numarul de game-uri jucate va fi indicată în decontarea pariului prin al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.*

**Câștigător & total:** Trebuie să prezici câștigătorul meciului și dacă numărul de game-uri jucate este peste sau sub limita indicată.

**Tie-break (da/nu):** Trebuie să prezici dacă va exista un Tie-break în meci.

**Egal în joc (Da/Nu):** „Deuce in the game” înseamnă că scorul jocului va ajunge la 40-40.

### **Tipuri de pariuri pe seturi**

**Câștigătorul primului set:** Trebuie să prezici câștigătorul primului set. Pariul va fi considerat

„nul” dacă primul set nu este finalizat.

**Câștigătorul setului 2:** Trebuie să prezici câștigătorul celui de-al doilea set. Pariul va fi considerat „anulat” dacă acest set nu este efectuat.

**Câștigătorul setului „X”:** Trebuie să prezici câștigătorul setului „X”. Pariul va fi considerat „anulat” dacă acest set nu este efectuat.

**Pariu dublu (primul set/meci):** Trebuie să prezici câștigătorul primului set și câștigătorul meciului într-un singur tip de pariu.

**Jucătorul 1 să câștige exact 1 set:** Trebuie să prezici dacă jucătorul 1 va avea o victorie de 1 set în timpul meciului.

**Jucătorul 2 să câștige exact 1 set:** Trebuie să prezici dacă jucătorul 2 va avea o victorie de 1 set în timpul meciului.

**Seturi exacte:** Trebuie să prezici numărul exact de seturi în timpul meciului.

**Total seturi:** Trebuie să prezici dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi peste sau sub miza indicată.

**Orice set la zero:** Trebuie să prezici dacă cel puțin unul dintre seturile meciului se va încheia cu scor exact 6-0 / 0-6.

**Handicap Set „X”:** Trebuie să prezici câștigătorul setului „X” adăugând sau scăzând miza indicată la rezultatul meciului. Dacă meciul nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

**Setul „X” Total game-uri:** Trebuie să prezici dacă numărul total de game-uri jucate în setul „X” în timpul meciului va fi peste sau sub limita indicată.

**Scor corect setul „X”:** Trebuie să prezici scorul corect exact al setului „X”. Dacă setul menționat nu este finalizat, toate pariurile indecise vor fi considerate nule.

**Minim 1 set jucătorul 1:** Trebuie să prezici dacă jucătorul 1 va câștiga sau nu cel puțin un set în meci. Sunt două rezultate posibile: DA și NU.

**Minim un set jucătorul 2:** Trebuie să prezici dacă jucătorul 2 va câștiga sau nu cel puțin un set în meci. Sunt două rezultate posibile: DA și NU.

**Setul „X” PAR/IMPAR:** Trebuie să prezici dacă numărul total de game-uri jucate în setul „X” în timpul meciului va fi par sau impar.

**Setul „X” va fi Tie-break:** Trebuie să prezici dacă în setul „X” va exista un tie-break.

**Primul la X game-uri:** Trebuie să prezici care jucător va ajunge primul la „X” game-uri din setul specific.

**Cine va câștiga Jocul (X și Y) din setul „N”:** Tipul de pariu ce constă în prezicerea jucătorului care va câștiga game-urile X SAU Y pentru setul „N”.

*Exemplu: 1 (jocurile 6 și 7) al 2-lea set (unde pariul este pentru jucătorul 1) - X (jocul 6 și 7) al 2-lea set (unde pariezi pe egalitate) - 2 (meciul 6 și 7) Al 2-lea set (unde pariezi pe jucătorul 2).*



**Cine va câștiga punctul X în jocul Y din setul 'N' (Include pariuri live):** Trebuie să prezici jucătorul care va câștiga punctul x din jocul y din setul n. De exemplu, jucătorul Wawrinka va avea o victorie în primul punct din jocul 10 din setul 3 al meciului.

**Cine va câștiga jocul x din setul (1, 2, 3, 4, 5)? (Include pariuri live):** Trebuie să prezici jucătorul care va câștiga jocul x din setul specificat în tipul de pariu. De exemplu: 1 (jocul 10) al 2-lea set - 2 (jocul 10) al 2-lea set.

**Numărul exact de puncte în jocul X (primul set): (Include pariuri live):** Prezice numărul exact de puncte jucate în jocul ales pe tipul de pariu din primul set.

**Egal în joc da-nu (Include pariuri live):** „Deuce in the game” înseamnă că scorul jocului va ajunge la 40-40 .

**Rezultatul jocului X (Setul N) Jucătorul 1 sau 2 (0-15-30-40):** Constă în prezicerea câștigătorului unui joc și câte puncte va face jucătorul advers (0-15-30-40) , adică dacă alege jucătorul de la 1 la 30 înseamnă că jocul este câștigat de jucătorul 1, dar jucătorul 2 marchează 30 de puncte.

**Jocul „N” x – puncta par/impar:** Constă în a prezice dacă numărul de puncte jucate într-un joc dintr-un set, va fi par sau impar.

**Set „N” joc x - scor corect sau pauză:** constă în prezicerea câștigătorului unui joc și câte puncte va face jucătorul advers (0-15-30-40) sau dacă va exista pauză de serviciu în jocul amintit.

**Setați jocul „N” Y - cursă la x puncte:** prezici jucătorul care va ajunge primul la X puncte în jocul specific.

**Setați jocul „N” Y - câștigătorul primului x puncte:** prezici jucătorul care va câștiga primele X puncte în jocul specific.

### **Tenis – Outrights (ANTEPOST)**

**Câștigător:** Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Etapa eliminării:** prezici în ce rundă jucătorul selectat va fi eliminat.

**Ajunge în finala:** prezici dacă jucătorul selectat va ajunge în finala turneului numit.

**Numele Finaliștilor:** Trebuie să prezici cei doi jucători care vor ajunge în finala turneului numit.

**Câștigător din tur:** Trebuie să prezici că câștigătorul turneului va veni din turul 1/2/3/4.

**Tabloul câștigător:** Trebuie să prezici că câștigătorul turneului va veni din partea de sus sau din partea de jos a tabloului turneului.

**Câștigător Turul 1/2/3/4/:** Trebuie să prezici câștigătorul turului (1/2/3/4).

**Cine va merge cel mai departe:** Trebuie să prezici care dintre cei doi jucători indicați va ajunge pe cea mai bună poziție în turneul menționat.

## **2.3. BASCHET**

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Money Line (Câștigător) (incl. OT):** Prezici câștigătorul meciului, indiferent de marja de puncte. Acest tip de pariu va include Timpul suplimentar.

**Total (Peste/Sub) (incl.OT):** Constă în prezicerea dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât linia dată în tipul de pariu ales. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5. Acest tip de pariu va include timpul suplimentar.

**Handicap (miză) (incl.OT):** Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând miza indicată la rezultatul meciului. Acest tip de pariu va include timpul suplimentar.

**Total de puncte per echipă (gazde /Oaspeți) (incl. OT):** Constă în prezicerea dacă totalul punctelor marcate de de echipă gazdă sau echipa oaspete va fi mai mult sau mai puțin decât linia dată în tipul de pariu ales . De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5. Acest tip de pariu va include timpul suplimentar.

**Par/impar (prima repriză sau a doua repriză) (incl.OT):** Trebuie sa prezici dacă rezultatul pentru prima repriză sau a 2-a repriză va fi un număr par sau impar. Acest tip de pariu va include timpul suplimentar.

**Câștigătorul meciului 1X2:** Trebuie sa prezici dacă câștigătorul va fi echipa gazdă sau în deplasare, cu opțiunea de a selecta și remiza. Nu este inclus timpul suplimentar.

**Pauză/Timpul regulamentar de joc:** Trebuie sa prezici ce echipă va câștiga în prima repriză a meciului și la sfârșitul meciului.

**Interval de puncte :** Acest tip de pariu constă în prezicerea unui interval în care se vor afla punctele totale ale evenimentului, adică dacă selectezi intervalul (151-160) totalul punctelor marcate în acest eveniment nu poate ieși din acest interval.

**Câștigător & Totaluri:** Acest tip de pariu combină două selectii principale de pariuri în care trebuie să prezici cine va câștiga meciul și câte puncte totale (peste/sub) vor fi marcate în meci.

**Punct al X-lea (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici care echipă va înscrie punctul X în timpul meciului, inclusiv prelungiri.

**Cursa spre X Puncte:** Acest tip de pariu constă în prezicerea care dintre cele două echipe va ajunge prima la punctul care determină tipul de pariu. De exemplu: care echipă va ajunge prima la 50 de puncte.

**Marja câștigătoare:** Tip de pariu care prezice limita pe care o va avea o echipă față de adversarul său la sfârșitul meciului, de exemplu echipa gazdă cu 1-5 puncte.

**Prelungiri da/nu - va merge la prelungiri:** Trebuie să prezici dacă evenimentul va avea prelungiri sau nu.

**Total (peste-exact-sub) - 3 posibilități:** Tip de pariu ce oferă posibilitatea de a alege între 3 posibilități diferite, cum ar fi peste/sub X numărul de puncte sau numărul exact de X puncte.

**Totalul maxim de puncte consecutive pentru orice echipă (peste/sub):** Trebuie să prezici dacă una dintre echipe va obține mai mult sau mai puțin decât punctele consecutive date în orice moment al meciului.

**Totalul maxim de puncte consecutive Gazdă/Oaspete (peste/sub):** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă sau echipa oaspete va obține mai mult sau mai puțin decât punctele consecutive date în orice moment al meciului.

**Care echipă care va conduce cu X:** Trebuie să prezici dacă una dintre echipe va conduce cu x puncte în orice moment al meciului.

**Echipa gazdă/oaspete conduce cu X:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă sau oaspete va conduce cu x puncte în orice moment al meciului.

**Tip de punctaj al X-lea punct (inclusiv prelungiri):** Acest tip de pariu constă în prezicerea tipului de punctaj al X-lea punct în timpul meciului: Sunt 6 rezultate oferite:

- ✓ Gazdă scor= 1 punct
- ✓ Gazdă scor= 2 puncte
- ✓ Gazdă scor = 3 puncte
- ✓ Oaspete scor =1 punct
- ✓ Oaspete scor =2 puncte
- ✓ Oaspete scor =3 puncte

**Care echipă va câștiga mingea pusă în joc (Jump Ball):** trebuie să prezici care echipă va câștiga mingea pusă în joc (jump ball).

**Orice echipă va câștiga în marje/interval (inclusiv prelungiri):** trebuie să prezici dacă oricare dintre echipe va câștiga în marjele/intervalele date (inclusive prelungiri).

**X timeout:** trebuie să prezici care echipă va cere al X-lea timeout.

**Va fi reușită/înscrisă a X-a aruncare liberă:** trebuie să prezici dacă a X-a aruncare liberă va fi reușită.

**Primul punct / câștigătoare (inclusiv prelungiri):** trebuie să prezici care echipă va înscrie primul punct și care echipă va câștiga meciul (inclusiv prelungiri).

**Timpul primului punct (secunde trecute/scurse):** trebuie să prezici dacă primul punct va fi marcat înainte sau după intervalului de timp dat.

**Metoda primului coș marcat:** trebuie să prezici metoda prin care se va marca primul coș.

**Rezultat prima posesie:** trebuie să prezici rezultatul primei posesii.

### **Tipuri de pariuri pe prima repriză**

**Prima repriză - Remiză fără pariu:** Trebuie să prezici câștigătorul primei reprize, dacă repriza se termină la egalitate toate pariurile vor fi anulate, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - Handicap:** Trebuie să prezici câștigătorul primei reprize adunând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul reprizei, dacă repriza este neterminată. acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - Total (Sub/Peste):** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în timpul primei reprize va fi peste sau sub linia dată, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - Total Gazde/ Oaspeți (Sub/Peste):** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate de echipa numită (Gazdă sau Oaspete) în timpul primei reprize va fi peste sau sub linia dată, dacă repriza este nefinalizată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - 1x2** - Pariați pe câștigătorul primei reprize, cu opțiunea de egalitate disponibilă.

**Prima repriză – par/impar:** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi par sau impar, dacă repriza este incompletă , acest tip de pariu va fi NUL.

### **Tipuri de pariuri pe a doua repriză**

**Repriza a 2-a - Remiză fără pariu:** trebuie să prezici câștigătorul reprizei a 2-a (fără prelungiri, dacă nu se specifică altfel), dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile vor fi anulate pentru tip de pariu, dacă repriza este neterminată , acest tip de pariu va fi NUL.

**Repriza a 2-a Handicap:** Trebuie să prezici câștigătorul reprizei a 2-a (fără prelungiri, dacă nu este specificat altfel) adăugând sau scăzând miza indicată la rezultatul reprizei, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Repriza a 2-a - 1x2** - Pariați pe câștigătorul reprizei a 2-a (fără prelungiri, dacă nu se specifică altfel), cu opțiunea de egalitate disponibilă.

**Repriza a 2-a par/impar:** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză (fără prelungiri, dacă nu este specificat altfel) va fi par sau impar, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi NUL.

### **Tipuri de pariuri pe sferturi**

**1-2-3-4 Sferturi:** Tipurile de pariuri pe sferturi permit jucătorului să parieze pe rezultatul final al fiecăruia dintre sferturi.

**Câștigătorul Sfertului:** Pariați pe câștigătorul sfertului dat.

**Sfertul 1x2:** Trebuie să prezici rezultatul sfertului dat, selecțiile sunt 1-echipa gazdă, 2-

echipa oaspete și X-remiză. Dacă sfertul este incomplet, acest tip de pariu va fi nul.

**Sfertul fără remiză:** trebuie să prezici câștigătorul sfertului dat, dacă sfertul se termină ca o remiză, toate pariurile de acest tip, dacă sfertul este nefinalizat, acest tip de pariu va fi nul.

**Handicap pe sfert:** Trebuie să prezici câștigătorul sfertului dat adunând sau scăzând miza indicată la rezultatul sfertului, dacă sfertul este neterminat, acest tip de pariu va fi nul.

**Total puncte pe sfert:** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în timpul sfertului dat va fi peste sau sub linia indicată, dacă sfertul este neterminat acest tip de pariu va fi nul.

**Total puncte pe sferturi Gazde/Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate de echipa numită (Gazde sau Oaspeți) în timpul sfertului dat va fi peste sau sub linia indicată, dacă sfertul este neterminat acest tip de pariu va fi nul

**Marja de câștig din sfert:** Tipul de pariu care prezice diferența pe care o va avea o echipă față de adversarul său la sfârșitul sfertului selectat.

**Sfertul cu cel mai mare scor:** Trebuie să prezici care sfert va avea cele mai multe puncte marcate.

**Sfertul al X-lea - Pentru a înscrie ultimul punct:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie ultimul punct al sfertului selectat.

**Al x-lea sfert - al x-lea punct:** trebuie să prezici care echipă va înscrie al X-lea punct în timpul sfertului selectat.

**Care echipă va câștiga toate sferturile:** trebuie să prezici care dintre cele două echipe va câștiga toate sferturile (în caz de egalitate în orice sfert, pariul va fi pierdut)

*\*Toate sferturile sau reprizele trebuie să fi fost finalizate pentru ca pariurile să fie valabile.*

### **Tipuri de pariuri speciale pe jucători**

**Puncte jucător (peste/sub):** Constă în prezicerea cantității de puncte pe care jucătorul specific le va înregistra, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Prezența jucătorului (peste/sub):** Constă în prezicerea numărului de prezențe pe care un anumit jucător le va înregistra în cadrul evenimentului, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Recuperări jucător (peste/sub):** Constă în prezicerea cantității de recuperări pe care un anumit jucător le va înregistra în timpul standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Total aruncări de 3 puncte jucător (peste/sub):** Constă în prezicerea cantității de coșuri de trei puncte pe care un anumit jucător le va înregistra în timpul standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Simulări de către jucători (peste/sub):** Constă în prezicerea cantității de simulări pe care le va înregistra respectivul jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Blocaje Jucători (peste/sub):** Constă în prezicerea cantității de blocuri pe care jucătorul specific le va înregistra, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Puncte jucător & recuperări & pase decisive (peste/sub):** Constă în prezicerea sumei combinate de puncte, recuperări și pase decisive pe care jucătorul respectiv le va înregistra, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Recuperări jucător & pase decisive (peste/sub):** Constă în prezicerea cantității combinate

de recuperare și pase decisive pe care jucătorul respectiv le va înregistra, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Jucător triplu-dublu:** Constă în a prezice dacă un anumit jucător va înregistra un triplu-dublu (10 din 3 categorii principale de statistici, cum ar fi puncte, asist-uri, recuperări, simulări, blocaje), doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Primul jucător care înscrie:** Constă în a prezice care jucător va înscrie primul în meci (jucătorul selectat trebuie să înceapă în meci, în caz contrar pariul este anulat).

**Primul jucător care înscrie un cos de 3 puncte:** Constă în a prezice care jucător va înscrie primul cos de 3 puncte în meci (jucătorul selectat trebuie să înceapă în meci, în caz contrar pariul este anulat).

**Cele mai multe puncte pentru ECHIPĂ:** Constă în a prezice care jucător va înscrie cele mai multe puncte pentru echipa sa.

**Puncte de jucător duel:** Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe puncte în meci.

**Recuperări de jucători duel:** Constă în prezicerea care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe recuperări în meci.

**Asist duel jucători:** Constă în a prezice care dintre jucătorii menționați va înregistra cele mai multe asist-uri în meci.

**Puncte jucător (cel puțin):** Constă în a prezice câte puncte va înregistra un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Asist jucător:** Constă în prezicerea cel puțin câte asist-uri va înregistra un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Recuperări jucător:** Constă în prezicerea cel puțin câte recuperări va înregistra un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Coșuri de 3 puncte pe jucător :** Constă în a prezice cel puțin câte coșuri de 3 puncte va înregistra un anumit jucător, doar timpul standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Simulările jucătorului :** Constă în a prezice cel puțin câte furturi va înregistra un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Blocaje jucător :** Constă în prezicerea cel puțin câte blocuri va înregistra un anumit jucător, doar în timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Puncte jucător + recuperări + asist :** Constă în prezicerea a cel puțin câte puncte, recuperări și asisturi combinate va înregistra un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**JUCĂTOR recuperare + pase decisive :** Constă în a prezice cel puțin câte recuperări și asistențe combinate va înregistra un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Include prelungiri).

**Cele mai multe puncte (doar jucătorii listați- inclusiv prelungiri):** trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va înscrie mai multe puncte (inclusiv prelungiri).

**Cele mai multe puncte + recuperări + asist (doar jucătorii listați- inclusive prelungiri):** trebuie să prezici care dintre jucătorii listați vor avea cele mai multe puncte + recuperări + asist-uri.

**Record de duble:** trebuie să prezici dacă jucătorii listați vor avea record de duble.

**Cele mai multe recuperări:** trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va avea cele mai multe recuperări.

**Cele mai multe asist-uri:** trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va avea cele mai multe asist-uri.

**Primul punct înscris:** trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va înscrie primul punct al meciului.

## **Baschet – Outrights (ANTEPOST)**

**Câștigător :** Trebuie să prezici câștigătorul competiției date conform clasamentului oficial al competiției.

**Campionatul H2H (sezon regulat) :** trebuie să prezici care dintre cele două echipe va termina mai sus în timpul sezonului regulat al turneului dat. Dacă cele două echipe obțin același număr de puncte, acest pariu va fi anulat.

**Puncte Sub/Peste (Sezon obișnuit) :** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înregistrate de o echipă în runda dată a unui campionat va fi peste sau sub linia indicată. Dacă unul sau mai multe meciuri sunt anulate/întrerupte și dacă meciurile rămase sau părțile rămase ale meciurilor nu ar avea niciun impact asupra rezultatului pariurilor, rezultatele actuale vor rămâne valabile (în acest caz orice eventual meci repetat ar fi irelevant); în caz contrar, acest pariu va fi considerat nul.

**Scor corect Seria Playoff (4/7 sau 3/5) :** Trebuie să prezici rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării, numai site-urile oficiale ale fiecărei competiții vor fi considerate valide. Dacă seria nu va fi finalizată, acest pariu va fi anulat.

**Duel clasare pentru calificare :** Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate va trece faza de calificare sau rundă data de play-off.

**Echipele din finala:** Trebuie să prezici două echipe ce se vor întâlni în finala turneului.

**Cel mai bun marcator :** Trebuie să prezici jucătorul care va înscrie mai multe puncte în timpul turneului dat. Dacă jucătorul ales joacă cel puțin o dată în timpul turneului dat, acest pariu va fi valabil, în caz contrar, va fi nul.

**Marcator duel clasare:** Trebuie să prezici care dintre cei doi jucători va înscrie mai multe puncte în timpul turneului dat. Dacă cei doi jucători obțin același număr de puncte, acest pariu va fi anulat.

**Cel mai bun jucător al turneului (MVP):** trebuie să prezici care jucător va fi ales CEL MAI BUN JUCĂTOR (MVP) al evenimentului. În scopul raportării, numai site-urile oficiale ale fiecărei competiții vor fi considerate valide. Dacă un jucător nu este trecut pe foaia de joc în niciunul dintre meciurile incluse în tipul de pariu, pariurile pe acel jucător vor fi anulate.

**Retrogradare :** Trebuie să prezici echipa care va retrograda din campionatul dat. În scopul raportării, va fi luată în considerare orice decizie luată înainte sau în timpul playoff-urilor. Toate deciziile luate după încheierea play-off-urilor nu vor fi luate în considerare pentru soluționarea pariului.

**Conferință câștigătoare:** Trebuie să prezici câștigătorul conferinței date a turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Divizia câștigătoare:** Trebuie să prezici câștigătorul unei divizii date a turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Top4, Top6, Top8, Top10:** Trebuie să prezici dacă echipa selectată va termina în prima poziție respectivă la încheierea competiției.

**Câștiguri în sezonul obișnuit (sub/peste):** Trebuie să prezici numărul total de victorii (sub/peste) ale echipei selectate în timpul turneului dat, conform clasamentului oficial al competiției.

**Premii - Cel mai bun jucător (sezon regulat):** Trebuie să prezici cine va câștiga premiul pentru cel mai bun jucător în timpul sezonului regulat al competiției date.

**Jucătorul defensiv al anului (sezon regulat):** Trebuie să prezici cine va câștiga premiul Jucătorul defensiv al anului în timpul sezonului regulat al competiției date.

**Premii - Al șaselea om al anului (sezon regulat):** Trebuie să prezici cine va câștiga premiul al șaselea om al anului în timpul sezonului regulat al competiției date.

**Se Vor Califica la Playoff-uri (Da/Nu):** Trebuie să prezici dacă echipa selectată va ajunge

în playoff (Da) sau nu (Nu) în timpul competiției date, conform clasamentului oficial al competiției.

## **2.4. HOCHEI PE GHEAȚĂ/HOCHEI PE IARBĂ**

Rezultatul unui pariu pe un eveniment de hochei pe gheață/hochei pe iarba se bazează numai pe timpul regulamentar. Dacă nu se specifică altfel, prelungirile și loviturile de departajare nu vor afecta rezultatul pariului.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (inclusiv prelungiri și penalizări):** Trebuie să prezici rezultatul meciului, inclusiv orice prelungiri și penalizări.

**1X2:** Prevezi dacă câștigătoarea meciului va fi echipa gazdă - echipa oaspete sau dacă în schimb scorul final va fi egal, pariurile sunt acceptate doar pe timpul regulamentar, excluzând prelungirile și rezultatul loviturilor de departajare din serie.

**Handicap (inclusiv prelungiri și penalizări):** Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând linia indicată la rezultatul meciului, inclusiv orice perioadă de prelungiri și penalty-uri (eliminările de la departajare contează ca „1” ).

**Total (inclusiv prelungiri și penalizări):** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate în timpul meciului va fi peste sau sub limita indicată, inclusiv orice perioadă de prelungiri și penalități (loviturile de la departajare contează ca „1”).

**Ambele echipe vor înscrie (GG/NG):** Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor înscrie până la sfârșitul meciului.

**Par/Impar (inclusiv prelungiri și penalizări):** Trebuie să prezici dacă rezultatul meciului este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0 ” , pariurile sunt socotite ca „par”, inclusiv posibilele prelungiri și penalizări. (rezultatul penalităților contează drept „1”).

**Primul gol:** Trebuie să prezici care dintre echipe va marca primul gol.

**Ultimul gol:** Trebuie să prezici care dintre echipe va marca ultimul gol .

#### **Șansă dublă:**

- ✓ 1X: Dacă rezultatul este o victorie a gazdelor sau un egal.
- ✓ 2X: Dacă rezultatul este o victorie a Oaspeților sau un egal.
- ✓ 1.2: Dacă rezultatul este o victorie a gazdelor sau o victorie a Oaspeților.

**Total (Peste/Sub):** Trebuie să prezici dacă rezultatul de la sfârșitul timpului regulamentar de joc vor fi peste sau sub tipului de pariu indicat.

**Handicap (2-Way):** Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând miza indicată la rezultatul meciului.

**Draw no bet:** Acest tip de pariu constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul va fi rambursat. De exemplu, dacă scorul final va fi egal, pariul va fi anulat.

**Total echipa gazdă/echipă oaspete:** trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă sau de Oaspeți în timpul meciului va fi peste sau sub limita indicată.

**Marja câștigătoare:** Reprezintă tipul de pariu care prezice diferența de puncte pe care o va avea o echipă față de adversarul său la finalul meciului.

**Scor corect:** Trebuie să prezici scorul final al evenimentului la sfârșitul timpului regulamentar. Autogolurile intra în calcul.

**Vor fi prelungiri:** Trebuie să prezici dacă vor fi prelungiri în meci sau nu.

**Handicap (3-Way) :** Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând miza indicată la rezultatul meciului.

**Perioada cu cele mai multe goluri :** Trebuie să prezici care dintre perioade va avea cel mai mare număr de goluri.

**Perioada cu cele mai multe goluri marcate de gazde:** Trebuie să prezici în care dintre perioade echipa gazdă va avea cel mai mare număr de goluri înscrise.

**Perioada cu cele mai multe goluri marcate de Oaspeți :** Trebuie să prezici în care dintre perioade echipa oaspete va avea cel mai mare număr de goluri înscrise.

**Par/Impar:** Trebuie să prezici dacă numărul de goluri de la sfârșitul evenimentului va reprezenta un număr par sau impar.

**Pariurile pe peste/sub, inclusiv cele 3 opțiuni (peste/sub/remiză ... goluri) :** Sunt sugerate doar pentru timpul regulamentar în toate jocurile de hochei, indiferent de campionat.

Dacă în urma meciului numărul total de goluri înscrise este egal cu totalul pariului și sunt oferite doar două opțiuni (mai mare sau mai mică, fără opțiunea „remiză ... goluri”), pariul în bani va fi rambursat.

**Cine va câștiga restul meciului - Cine va câștiga restul primei reprize (inclusiv pariuri live):** Aceasta este un tip de pariu live, pariți pe cine va câștiga restul meciului, (atunci când selectați tipul de pariu, evenimentul va avea un scor 0-0 independent de scorul real la momentul pariului).

**Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri și penalty-uri (Include pariurile live):** Acesta este un tip de pariu care indică cine va câștiga restul meciului, (la selectarea tipului de pariu sportiv, evenimentul va avea un scor 0-0 independent de scorul real la momentul pariului). Prolungirile și loviturile de departajare sunt incluse în pariu.

**1X2 & Total :** Acest tip de pariu combină două pronosticuri principale de pariuri în care trebuie să prezici cine va câștiga meciul și câte goluri totale (peste/sub) vor fi marcate în meci.

**Gazdele fara pariu:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga meciul sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

**Oaspeți fara pariu:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga meciul sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa oaspete câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

**Goluri exacte:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri care vor fi marcate pe parcursul întregului meci.

**Goluri exacte Gazde:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri care vor fi marcate de la echipa gazdă în timpul meciului.

**Goluri exacte Oaspeți :** trebuie să prezici numărul exact de goluri care vor fi marcate de echipa oaspete în timpul întregului meci.

**Ce echipă să marcheze:** Trebuie să prezici ce echipă va marca în timpul meciului . 4 sunt rezultatele posibile: Doar echipa 1, Doar echipa 2, Ambele echipe, Niciuna.

**Gazdele fără gol primit :** Fără gol primit este folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit niciun gol. Trebuie să prezici dacă echipa gazdă nu va încasa gol pe tot parcursul meciului.

**Oaspeți fără gol primit:** Fără gol primit este folosit pentru a descrie o echipă care nu a primit niciun gol. Trebuie să prezici dacă echipa oaspete nu va încasa gol pe tot parcursul meciului.

**1x2 ambele marchează în prima repriza:** trebuie să prezici rezultatul meciului și dacă ambele echipe vor marca sau nu în prima repriză.

**Prelungiri - 1x2:** Trebuie să prezici doar rezultatul 1X2 al perioadei de prelungiri.

**Prelungiri - șansă dublă:** trebuie să prezici rezultatul numai pentru șansa dublă a perioadei de prelungiri.

✓ 1X: Dacă rezultatul este victorie gazde sau un egal.

✓ 2X: Dacă rezultatul este victorie oaspeți sau un egal.

✓ 1.2: Dacă rezultatul este o victorie gazdelor sau o victorie a oaspeților.

**Prelungiri - gol al X-lea:** Trebuie să prezici care echipă în timpul perioadei de prelungiri va înscrie următorul gol. Sunt 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), X (echipele remize), 2



(scorul echipei Oaspete).

**Prelungiri - total:** trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate doar în timpul prelungirilor va fi peste sau sub miza indicată.

**Prelungiri - draw no bet:** Acest tip de pariu constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă perioada de prelungiri se încheie la egalitate, pariul în bani va fi restituit. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

**Prelungiri gazdele fără pariu:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga perioada de prelungiri sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

**Prelungiri oaspeți fără pariu:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga perioada de prelungiri sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa gazdă câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

**Lovituri de departajare - câștigător:** Trebuie să prezici care echipă va câștiga loviturile de departajare (1-2).

**Lovituri de departajare - al X-lea gol:** Trebuie să prezici care echipă va marca golul „x” în timpul loviturilor de departajare. 3 Rezultate posibile: 1, X, 2.

**Golul ‘X’& 1x2:** Trebuie să prezici împreună dacă rezultatul final al meciului va fi 1, X sau 2 și care echipă va înscrie golul x al meciului.

**Perioada ‘X’ 1x2 și 1x2:** trebuie să prezici împreună dacă rezultatul final al perioadei selectate și rezultatul final al meciului. Rezultatele posibile sunt:

- ✓ Echipa gazdă și echipa gazdă.
- ✓ Remiză și echipa de gazdă.
- ✓ Echipa oaspete și echipa gazdă.
- ✓ Echipa de gazdă și remiză.
- ✓ Remiza și remiza.
- ✓ Echipa oaspete și remiza.
- ✓ Echipa gazdă și echipa oaspete.
- ✓ Remiză și Echipa Oaspete.
- ✓ Echipa Oaspete și Echipa Oaspete.

**Gazdele câștigă toate perioadele:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga toate perioadele în timpul meciului.

**Oaspeții câștigă toate perioadele:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga toate perioadele în timpul meciului.

**Gazdele vor câștiga una din perioade:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga una din perioade în timpul meciului.

**Oaspeții vor câștiga una din perioade:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga orice perioadă în timpul meciului.

**Gazdele să înscrie în toate perioadele:** Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va înscrie în toate perioadele din timpul meciului.

**Oaspeții să înscrie în toate perioadele:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va înscrie în toate perioadele din timpul meciului.

**Toate perioadele peste 0.5:** Trebuie să prezici dacă toate perioadele se vor încheia peste x.5 (0.5,1.5,2.5..) în timpul meciului.

**Toate perioadele sub 0.5:** Trebuie să prezici dacă toate perioadele se vor încheia sub x.5 (0.5,1.5,2.5..) în timpul meciului.

**Tip de scor:** Trebuie să prezici tipul de marcarea al golului x: 6 sunt rezultatele posibile:

- ✓ Putere egală (fără avantaj sau dezavantaj)
- ✓ Power-play (se referă la faptul când o echipă are un avantaj de unu sau doi jucătorii)

- ✓ Short-handed (se referă la faptul că au mai puțini patinatori pe gheață în timpul jocului, ca urmare a unei penalizări.)
- ✓ Lovitură de pedeapsă
- ✓ Pasă de gol
- ✓ Niciun gol

**Metoda de înscriere a golului "X" Gazde:** Trebuie să prezici tipul de marcarea al golului

x.

**Metoda de înscriere a golului "X" Oaspeți:** Trebuie să prezici tipul de marcarea al golului

x.

**Meciul va avea lovituri de departajare:** trebuie să prezici dacă meciul va avea lovituri de departajare.

**Ambele echipe vor înscrie de două ori (exclus prelungiri și lovituri de departajare):** trebuie să prezici dacă fiecare dintre echipe va înscrie de două ori (prelungirile și loviturile de departajare sunt excluse).

**Total minute penalty-uri (peste / sub):** trebuie să prezici dacă totalul minutelor de penalty-uri va fi peste / sub linia de minute acordată.

### **Tipuri de pariuri pe perioade**

**PERIOADA 1-2-3:** Tipurile de pariuri pe perioade permit jucătorului să parieze pe rezultatul final al fiecărei perioade.

**Perioada 1X2 :** Prevezi cazul în care câștigătoarea în perioada menționată va fi echipa gazdă - echipa Oaspete sau dacă în schimb scorul final va fi egal, pariurile sunt acceptate doar pe timpul regulamentar, excluzând prelungirile și rezultatul loviturilor de departajare din serie.

**Perioada Draw no bet:** Acest tip de pariuri constă în următoarele, pentru a defini un pariu ca fiind câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare în perioada menționată, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se încheie la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

#### **Perioada sansa dubla:**

- ✓ 1X: Dacă rezultatul este o victorie a gazdelor sau un egal în perioada menționată
- ✓ 2X: Dacă rezultatul este o victorie a oaspeților sau un egal în perioada menționată
- ✓ 1.2: Dacă rezultatul este o victorie a gazdelor sau o victorie a oaspeților în perioada menționată

**Handicap de perioadă (2 sensuri):** Trebuie să prezici câștigătorul perioadei menționate adăugând sau scăzând limita indicată la rezultatul perioadei.

**Total perioadă:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate în perioada menționată va fi peste sau sub limita indicată.

**Primul gol al perioadei:** Trebuie să prezici care echipă va marca primul gol din perioada menționată.

**Perioada Ultima echipă care marchează:** Trebuie să prezici care echipă va marca ultimul gol din perioada menționată.

**Perioada în care ambele echipe vor marca:** Prezice dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în perioada menționată.

**Perioada - total Gazde:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în perioada menționată va fi peste sau sub miza indicată.

**Perioada - total Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate de la echipa oaspete în perioada menționată va fi peste sau sub limita indicată.

**Perioada - goluri exacte:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri care vor fi marcate în perioada menționată.

**Perioada - goluri exacte Gazde:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri care vor fi

marcate de gazde în perioada menționată.

**Perioada - goluri exacte Oaspeți:** Trebuie să prezici numărul exact de goluri care vor fi marcate de Oaspeți în perioada menționată.

**Perioada - ce echipă să marcheze:** Trebuie să prezici ce echipă va marca în perioada menționată. 4 rezultate sunt posibile: *Doar echipa 1, Doar echipa 2, Ambele echipe, Niciuna.*

**Perioada fără gol primit Gazde:** Trebuie să prezică dacă echipa gazdă va păstra foaia goală în perioada menționată.

**Perioada fără gol primit Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va păstra foaia liberă în perioada menționată.

**Perioada - scor corect:** Prezici scorul final la finalul perioadei menționate.

**Perioada - care echipă câștigă restul perioadei:** Acesta este un tip de pariu live în care pariezi pe cine va câștiga restul perioadei menționate, (la selectarea tipului de pariuri, evenimentul va avea un scor 0-0 independent de scorul real la momentul respectiv de pariuri).

**Perioada - impar/par:** Prezici dacă numărul de goluri de la sfârșitul perioadei menționate va reprezenta un număr par sau impar.

**Perioada X- oricare dintre echipe va înscrie:** trebuie să prezici dacă oricare dintre echipe va înscrie în perioada X.

### **Tipuri de pariuri speciale pe jucători**

**Puncte ale jucătorului :** Constă în a prezice câte puncte va înscrie un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Incl. OT).

**Asist jucător :** Constă în a prezice câte asisturi va efectua un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Incl. OT).

**Lovituri pe poartă jucătorului :** Constă în a prezice câte lovituri pe poartă va efectua un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Incl. OT). Șturile care nu sunt pe poartă nu contează.

**Salvări ale jucătorului :** Constă în a prezice câte salvări va face un anumit jucător, doar în timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Incl. OT).

**Puncte jucător :** Constă în prezicerea a câte puncte (goluri combinate și pase decisive) va face un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Incl. OT).

**Lovituri pe poartă (peste/sub):** Reprezintă numărul total de lovituri pe poartă pe care le va efectua un anumit jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Incl. OT). Loviturile care nu sunt pe poartă nu contează.

**Salvările jucătorului (peste/sub):** Constă în prezicerea numărului de salvări pe care le va face respectivul jucător, doar timp standard, cu excepția cazului în care tipul de pariu specifică (Incl. OT).

### **Hochei pe gheață/hochei pe iarbă – Outrights (ANTEPOST)**

**Câștigător:** Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Câștigătorul diviziei / conferinței:** trebuie să prezici câștigătorul diviziei sau conferinței date în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Puncte Sezon Regular - Echipa:** Trebuie să prezici câte puncte (peste/sub) va aduna echipa menționată conform clasamentului oficial al competiției.

**Vor ajunge în play-off - Echipa:** Trebuie să prezici dacă echipa menționată va ajunge în play-off-ul turneului dat conform clasamentului oficial al competiției.

**Top4, Top6, Top8, Top10:** Trebuie să prezici dacă echipa selectată va termina în prima poziție respectivă atunci când competiția se încheie.

**Draft a X-a alegere:** Trebuie să prezici cine va fi a X-a alegere din draftul menționat.

**Poziția Draft - Jucător:** Trebuie să prezici ce poziție va obține jucătorul menționat în draftul menționat.

**H2H - Scor Corect Serie:** Trebuie să prezici rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

**H2H - Când se va termina seria:** Trebuie să prezici în câte jocuri seria de meciuri dintre cele 2 echipe indicate se va încheia. În scopul raportării vor fi considerate valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

**H2H - Câștigător:** Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare sau runda de play-off dată.

## 2.5. HANDBAL

Toate pariurile pe handbal vor fi făcute pe baza a 60 de minute de joc, dacă nu se specifică altfel. Prelungirile nu contează și nici nu afectează rezultatul reprizei secundă și nu vor fi luate în considerare la numărarea pariurilor din repriza secundă. Dacă cele 60 de minute de joc nu sunt finalizate din orice motiv, toate pariurile vor fi anulate și miza va fi rambursată.

Meciul trebuie să fie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile (cu excepția cazului în care tipul de pariu a fost deja stabilit). Toate tipurile de pariuri live nu includ timpul suplimentar, tipurile de pariuri precum: 1x2, Handicap, Impar/Par, Marja câștigătoare de handbal, șansă dublă, cu excepția tipurilor de pariuri precum: Calificare/Câștigă cupa/ Câștigă după prelungiri etc.

### Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)

**1X2:** Prezici rezultatul meciului. Pariurile sunt acceptate numai pentru timpul regulamentar, excluzând timpul suplimentar.

**Total:** pariezi dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată, în timpul regulamentar al unui meci.

**Handicap:** Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând miza indicată la rezultatul meciului.

**Șansă dublă:** trebuie să prezici rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete castiga).

**Remiză fără pariu:** prezici rezultatul meciului. Dacă rezultatul final este egal, pariul va fi anulat.

**Par/Impar:** Prezici dacă numărul total de goluri marcate este un număr par sau impar, altfel dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca fiind pare.

**Pauză /Final:** Prezici ce echipă va fi castigatoare în prima repriză și la sfârșitul meciului în timpul regulamentar de joc.

**Marja de câștig:** Acest tip de pariu constă în a prezice care echipă va câștiga și la ce diferență va câștiga.

**Cursa spre X Goluri:** Prezici care echipă va ajunge prima la X goluri.

**Handicap (3 direcții):** Trebuie să prezici rezultatul final al meciului ținând cont de handicapul dintre paranteze.

**Totaluri de echipă:** Pariezi dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată pentru echipa gazdă sau în deplasare, în timpul regulamentar al unui meci.

**1X2 și totaluri:** Prezici cine va fi câștigătorul meciului și câte goluri (peste/sub) vor fi

marcate în meci

**Repriza cu cele mai multe goluri:** Prezici care dintre cele două reprize va avea un număr mai mare de goluri înscrise.

**Repriza cu cel mai mare punctaj al echipei:** Prezici care dintre cele două reprize va avea un număr mai mare de goluri înscrise în comparație cu cealaltă, dar numai pentru echipa gazdă sau echipa Oaspete.

**Echipa cu cel mai mare punctaj din repriză:** Prezici care dintre cele două echipe va avea un număr mai mare de goluri într-o repriză în comparație cu cealaltă echipă.

**Goluri pe interval:** Prezici, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de la ambele echipe.

**Goluri pe interval ale echipei:** Prezici, într-un interval selectat, câte goluri va înscrie echipa gazdă sau oaspete.

**Golul 'X':** Trebuie să prezici ce echipă va înscrie al x-lea gol.

**Prelungiri - total:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate în timpul prelungirilor va fi peste sau sub linia indicată.

**Prelungiri - handicap:** Trebuie să prezici rezultatul final al prelungirilor ținând cont de handicapul în paranteze.

### Tipuri de pariuri din prima repriză

**Prima repriză - 1x2:** Prezici rezultatul primei reprize.

**Prima repriză - dublă șansă:** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul primei reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul primei reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul primei reprize echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

**Prima repriză - egalare fără pariu:** Prezici rezultatul primei reprize. Dacă rezultatul final este egal, pariul va fi anulat.

**Prima repriză - handicap x:y:** Trebuie să prezici rezultatul final al meciului ținând cont de handicapul dintre paranteze.

**Prima repriză - handicap:** Trebuie să prezici câștigătorul primei reprize adăugând sau scăzând miza indicată la rezultatul meciului.

**Prima repriză - total:** Trebuie să prezici dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri în prima repriză a meciului.

**Prima repriză - Total Gazde:** Trebuie să prezici dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată pentru echipa gazdă, pe parcursul primei reprize.

**Prima repriză - Total Oaspeți:** Trebuie să prezici dacă vor fi mai multe sau mai puține goluri decât linia dată pentru echipa oaspete, pe parcursul primei reprize.

**Prima repriză - impar/par:** Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate în timpul primei reprize este un număr par sau impar, altfel dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca fiind pare.

**Prima repriză - 1x2 și total:** Trebuie să prezici cine va fi câștigătorul primei reprize și câte goluri (peste/sub) vor fi marcate în prima jumătate.

**Prima repriză - marjă de câștig:** Acest tip de pariu constă în a prezice care echipă va câștiga prima repriză și cu care diferență va câștiga.

**Prima repriză - interval de goluri:** Trebuie să prezici, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de la ambele echipe în timpul primei jumătate a reprizei.

**Prima repriză - Gama de goluri acasă/Total goluri gazde:** Prezici, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de la echipa gazdă în timpul primei reprize.

**Prima repriză - Gama de goluri în deplasare/Total goluri oaspeți:** Prezici, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de la echipa oaspete în timpul primei reprize.

### **Tipuri de pariuri în repriza a doua**

A doua repriză - 1x2: Prezici rezultatul reprizei a doua.

Repriza a 2-a - șansă dublă: Trebuie să prezici rezultatul reprizei secunde. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa gazdă câștigă sau egalează), X2 (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa oaspete câștigă sau egalează), 12 (la sfârșitul celei de-a doua reprize echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Repriza a 2-a - egalare fără pariu: Prezici rezultatul reprizei a doua. Dacă rezultatul final este egal, pariul va fi anulat.

A 2-a repriză - impar/par: Prezici dacă numărul total de goluri marcate în timpul celei de-a doua reprize este un număr par sau impar, altfel dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca par.

### **Handbal Outrights (ANTEPOST)**

**Câștigător:** Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.6. FOTBAL AMERICAN**

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**MoneyLine (Câștigător 1-2):** Trebuie să preziceti câștigătorul jocului, indiferent de distribuirea punctelor.

**Total (inclusiv OT) (Sub/Peste):** Acest tip de pariu constă în specificarea sumei totale de puncte din meci, inclusiv OT.

**Total Echipa gazdă (Sub/Peste):** Pariul care constă în specificarea punctajelor totale ale echipei gazdă, acest tip de pariu include punctele înscrise în eventualele prelungiri.

**Total Echipa Oaspete (Sub/Peste):** Pariul care constă în specificarea punctajului total al echipei oaspete, acest tip de pariu include punctele marcate în eventualele prelungiri.

**Cursa al X-lea puncte (inclusiv prelungiri):** Prezici care echipă va ajunge prima la X goluri, inclusiv prelungiri.

**Următorul gol (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici care echipă va înscrie următorul gol. Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), X (sau niciunul pentru a înscrie), 2 (scorul echipei oaspete).

**Următorul tip de punctaj (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici după ce tip de punctaj va fi marcat al X-lea gol. Avem 4 rezultate posibile: touchdown, field goal, siguranță, niciunul.

**Cel mai mare scor din sfert:** Trebuie să prezici care sfert din meci va avea cele mai multe puncte marcate.

**Cel mai mare scor din repriză:** Trebuie să prezici care jumătate a meciului va avea cele mai multe puncte marcate.

**Vor fi prelungiri:** Trebuie să prezici dacă va fi prelungire sau nu.

**Par/Impar (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în timpul meciului este un număr par sau impar, altfel dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca par.

**Gazde par/impar (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în timpul meciului de la echipa gazdă este un număr par sau impar, altfel dacă scorul final este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca par.

**Oaspete par/impar (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în timpul meciului de la echipa oaspete este un număr par sau impar, altfel dacă scorul final

este 0:0, pariurile vor fi stabilite ca par.

**Total touchdowns (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici numărul total (peste/sub) de touchdowns marcate în timpul meciului și prelungirile incluse.

**Total goluri de teren realizate (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici numărul total (peste/sub) de goluri de teren marcate în timpul meciului și prelungirile incluse.

**Răsturnări de situație totale (inclusiv timpul suplimentar):** Trebuie să prezici numărul total (peste/sub) de răsturnări de situație înregistrate în timpul meciului și prelungirile incluse.

**Total doborâri fundaș (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici numărul total (peste/sub) de doborâri ale fundașului înregistrate în timpul meciului și timpul suplimentar inclus.

**Golul "X" realizat (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici ce echipă va realiza al X-lea gol în timpul meciului și timpul suplimentar incluse.

**Vor fi prelungiri:** Trebuie să prezici dacă evenimentul va avea prelungiri sau nu.

### **Tipuri de pariuri prima repriză.**

**Prima repriză - 1x2:** Trebuie să prezici rezultatul primei reprize, selecțiile sunt 1-echipa gazdă, 2-echipa oaspete și X-remiză. Dacă jumătatea este nefinalizată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - handicap:** Trebuie să prezici câștigătorul primei reprize adunând sau scăzând limita indicată la rezultatul reprizei, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - total:** Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte marcate în timpul primei reprize va fi peste sau sub linia indicată, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - remiză fără pariu:** Trebuie să prezici câștigătorul primei reprize, dacă repriza se termină ca o remiză, toate pariurile vor fi anulate pentru acest tip de pariu, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi NUL.

**Prima repriză - impar/par:** Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate în prima repriză a meciului va fi par sau impar.

**Prima repriză - Echipa gazdă impar/par:** Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate de echipa gazdă în timpul primei reprize a meciului va fi par sau impar.

**Prima repriză - Echipa oaspete impar/par:** Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate de echipa oaspete în timpul primei reprize a meciului va fi par sau impar.

**Prima repriză - următorul gol:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie următorul gol în prima repriză. Sunt 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), X (scorul echipelor), 2 (scorul echipei oaspete)

**Prima repriză 1X2 & totaluri:** trebuie să prezici rezultatul primei reprize și numărul de goluri (peste/sub) din prima repriză.

**Prima repriză handicap & totaluri prima repriză:** trebuie să prezici rezultatul primei reprize luând în considerare handicapul din paranteze și numărul de goluri (peste/sub) din prima repriză.

### **Tipuri de pariuri din repriza a doua (2)**

**Repriza 2 - 1x2:** Trebuie să prezici rezultatul reprizei a 2-a, selecțiile sunt 1-echipa gazdă, 2- echipa oaspete și X-remiză. Dacă jumătatea este nefinalizată, acest tip de pariu va fi nul. Orele suplimentare nu sunt incluse, cu excepția cazului în care se specifică altfel (Incl.OT)

**Repriza a-2-a handicap:** Trebuie să anticipe câștigătorul celei de-a doua reprize adunând sau scăzând pariul indicat la rezultatul reprizei, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi nul. Prelungirile nu sunt incluse, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Repriza a 2-a - total (Peste/Sub):** trebuie să anticipi dacă numărul total de puncte marcate în timpul celei de-a doua reprize va fi peste sau sub pariul indicat, dacă repriza este neterminată acest tip de pariu va fi nul. Prolungirile nu sunt incluse, dacă nu se specifică altfel (Inclusiv prolungiri).

**Repriza a 2-a - remiză (inclusiv prolungiri):** Trebuie să anticipi câștigătorul reprizei a 2-a, dacă repriza se termină la egalitate, toate pariurile se vor anula pentru acest tip de pariu, dacă repriza este neterminată, acest tip de pariu va fi nul. Prolungirile nu sunt incluse, dacă nu se specifică altfel (Inclusiv prolungiri).

### **Tipuri de pariuri pe Sferturi**

**Sfert - 1x2:** Trebuie să anticipi rezultatul sfertului selectat, selecțiile sunt 1-echipa gazdă, 2- echipa în deplasare și X-remiză. Dacă sfertul este nefinalizat, acest tip de pariu va fi NUL.

**Sfert - total (Peste/Sub):** Trebuie să anticipi dacă numărul total de puncte marcate în timpul sfertului selectat va fi peste sau sub pariul indicat, dacă sfertul este neterminat , acest tip de pariu va fi NUL.

**Sfert - remiză:** Trebuie să anticipi câștigătorul sfertului selectat, dacă sfertul se termină ca o remiză, toate pariurile se vor anula pentru acest tip de pariu , dacă sfertul este nefinalizat, acest tip de pariu va fi NUL.

**Sfert - handicap:** Trebuie să anticipi câștigătorul sfertului selectat adunând sau scăzând pariul indicat la rezultatul sfertului, dacă sfertul este neterminat , acest tip de pariu va fi NUL.

**Primul sfert 1X2 & totaluri primul sfert:** trebuie să prezici rezultatul primului sfert și totalul de goluri (peste/sub) din primul sfert.

**Primul sfert handicap & totaluri primul sfert:** trebuie să prezici rezultatul primului sfert ținând cont de handicapul din paranteze și numărul de goluri din primul sfert (sub/peste).

### **Tipuri de pariuri pe atacuri**

**Atacul x - tip de fază al adversarului:** Anticipi dacă tipul de fază va fi o alergare sau o pasă. Doar o pasă înainte este considerată o fază de pasă prin definiție. Placajul este, de asemenea, considerat o fază de pasă.

**Atacul x – pasă completă a adversarului:** Anticipi dacă va exista o pasă completă în timpul fazei reglate. Doar o pasă înainte va fi luată în considerare drept fază de pasă prin definiție.

**Atacul x – Yarzi câștigați de adversar - Totalul de yarzi câștigați de adversar:** anticipi totalul de yarzi câștigați în timpul fazei indicate. Yarzii câștigați prin penalizări nu se vor lua în considerare.

**Atacul x – Prima nouă încercare a adversarului:** Anticipi dacă adversarul va câștiga o nouă primă încercare în timpul fazei indicate. Un eseu este considerat o nouă primă încercare doar atunci când este marcat de ofensivă. Prima încercare și yarzii câștigați prin penalizări nu se vor lua în considerare pentru reglare.

**Atacul x – placajul adversarului:** Anticipi dacă va exista sau nu un placaj în faza reglată.

**Atacul x - rezultatul adversarului:** Anticipi rezultatul atacului adversarului (degajare, eseu, încercare de lovitură printre buturi). Alte rezultate se vor regla drept „Altele”.

\* În cazul în care nu se joacă, toate tipurile de pariuri se vor regla la următoarea fază sau anulate dacă atacul se termină înainte de a ajunge la faza respectivă.

\*\* În cazul în care atacul s-a terminat înainte să se întâmple acea fază, toate tipurile de pariuri pentru meciul respectiv se vor anula. Acest lucru include puncte și lovituri printre buturi.

\*\*\* Yarzii pe teren nu vor fi luați în considerare pentru numărul total de yarzi câștigați într-



o piesă.

### **Pariuri speciale pe jucători.**

**Numarul de „Yarzi” din pasă a jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de yarzi din pasă pe care îi va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Numarul de „Yarzi” minimi din pasă ai jucătorului :** Reprezintă anticiparea numărului minim de yarzi realizat din pasă pentru un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Pase complete ale jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de faze complete pe care acel jucător le va realiza, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Pase minime complete ale jucătorului:** Reprezintă anticiparea a câte pase complete minime va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Număr eseuri jucător:** Reprezintă anticiparea numărului de Eseuri de pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Număr eseuri minime:** Reprezintă anticiparea numărului de eseuri minime va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Încercările de alergare ale jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de încercări de alergare pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Încercările minime de alergare ale jucătorului :** Reprezintă anticiparea numărului minim de încercări de alergare pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Yarzi din alergare ai jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de yarzi pe care un anumit jucător le va realiza, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Yarzi din alergare minimi ia jucătorului :** Reprezintă anticiparea numărului minim de yarzi de alergare pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Eseurile de alergare ale jucătorilor:** Reprezintă anticiparea numărului de eseuri de alergare pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Eseuri de alergare minimi ai jucătorului :** Reprezintă anticiparea numărului minim de eseuri de alergare pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Interceptări ale jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de interceptări pe care acel jucător le va realiza, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Interceptări minime ale jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului minim de interceptări pe care le va realiza respectivul jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Yarzi de interceptare ai jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de interceptări pe care un anumit jucător le va realiza, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Yarzi minimi de interceptare ai jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului minim a interceptări pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Număr eseuri de interceptări ale jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de eseuri permise pe care un anumit jucător le va realiza, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică

(Inclusiv prelungiri).

**Număr esuri minime de interceptări ale jucătorului :** Reprezintă anticiparea a câte esuri minime de interceptări va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Jucătorul care înscrie primul eseu:** Anticipi care jucător va înscrie primul eseu al meciului.

**Total interceptări aruncate de ATACANT:** Reprezintă anticiparea numărului total de interceptări pe care le va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Cea mai lungă pasă completă a ATACANTULUI:** Reprezintă anticiparea celei mai lungi pase complete pe care o va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Placaje jucator :** Reprezintă anticiparea numărului de placaje pe care un anumit jucător le va realiza, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Cea mai lungă alergare a unui jucător:** Reprezintă anticiparea celei mai lungi alergari pe care o va realiza un anumit jucător, doar în timpul regulamentar, dacă nu se specifică (Inclusiv prelungiri).

**Prima încercare de alergare a jucătorului:** Anticipi ce jucător va realiza prima încercare de alergare a meciului.

**Prima interceptare a jucătorului:** Anticipi ce jucător va realiza prima interceptare a meciului.

**Prima pasă completă a atacantului:** Anticipi care atacant va realiza prima pasă completă a meciului.

**Cea mai lungă fază de alergare a meciului:** Anticipi ce jucător va realiza cea mai lungă fază de alergare a meciului.

**Cea mai lungă interceptare a meciului:** Anticipi ce jucător va realiza cea mai lungă interceptare a meciului.

**Numărul Yarzi din pasă ai jucătorului în confruntări directe:** Reprezintă anticiparea care dintre jucătorii menționați va realiza cei mai mulți yarzi din pasă ai meciului.

**Pase complete ale jucătorului în confruntări directe:** Reprezintă anticiparea care dintre jucătorii menționați va realiza cele mai multe pase complete ale meciului.

**Yarzi din alergare ai jucătorului în confruntări directe:** Reprezintă anticiparea care dintre jucătorii menționați va realiza cei mai mulți yarzi din alergare ai meciului.

**Yarzi de interceptare ai jucătorului în confruntări directe:** Reprezintă anticiparea care dintre jucătorii menționați va realiza cei mai mulți yarzi de interceptare ai meciului.

**Interceptări ale jucătorului în confruntări directe:** Reprezintă anticiparea care dintre jucătorii menționați va realiza cele mai multe Interceptări ale meciului.

**Numărul total de “carries”:** Trebuie să prezici câte “carries” va înregistra jucătorul listat.

**Jucătorul (defensiv) să aibă o interceptare:** Trebuie să prezici dacă jucătorul listat va înregistra o interceptare.

**Jucătorul cu primul “rush” (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va înregistra primul “rush”.

**Jucător cu “rushing-attempts” (încercare de grăbire arată de câte ori jucătorul a încercat să grăbească mingea):** Trebuie să prezici numărul de “rushing-attempts” înregistrați de jucătorul listat.

**Jucător cu “rushing-yards”:** Trebuie să prezici numărul de “yarzi rushing” înregistrați de jucătorul listat.

**Jucător cu “rushing-tds”:** Trebuie să prezici câte “rushing tds” va înregistra jucătorul listat.

**Număr recepții :** Trebuie să prezici câte recepții va înregistra jucătorul listat.

**Număr de yarzi pe jucător :** Trebuie să prezici numărul de yarzi primiți de jucătorul listat.

**Primiri “tds” jucator :** Trebuie să prezici numărul de primiri “tds” înregistrați de jucătorul listat.

**Touchdown-uri jucător:** Trebuie să prezici câte touchdown-uri va înregistra jucătorul listat.

**“Passing Attempts” jucator :** trebuie să prezici numărul de “Passing Attempts” (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

**Jucătorul cu “Longest Pass”:** Trebuie să prezici care jucător va înregistra “Longest Pass”

**Jucătorul cu “Rushing and Receiving Yards” :** Trebuie să prezici numărul de “Rushing and Receiving Yards” (peste/sub) înregistrați de jucătorul listat.

**Puncte din lovitură :** Trebuie să prezici câte puncte din lovitură (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

**Interceptări jucător:** Trebuie să prezici câte interceptări (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

**Jucătorul cu “Longest Reception”:** Trebuie să prezici care jucător va înregistra “Longest Reception”(cea mai lungă recepție).

**Total “Tackles”:** Trebuie să prezici câte “Tackles” (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

**Total “Sacks” :** Trebuie să prezici câte “Sacks” (peste/sub) va înregistra jucătorul listat.

**Numărul “Yards” prima repriză:** Trebuie să prezici câți “Yards” (peste/sub) va înregistra jucătorul listat în prima repriză.

**Numărul de “TD”( touchdown) prima repriză:** Trebuie să prezici câți “TD “ (peste/sub) va înregistra jucătorul listat în prima repriză.

**Primul rush jucător (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici ce jucător va înregistra primul rush.

**Poziția jucătorului primului TD (touchdown):** Trebuie să prezici care va fi poziția jucătorului listat pe primul său TD.

**Poziția jucătorului ultimului TD (touchdown):** Trebuie să prezici care va fi poziția jucătorului listat pe ultimul său TD.

**Interceptare “QB”:** Trebuie să prezici dacă QB listat va înregistra o interceptare.

**Finalizare “QB” (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici care QB va înregistra cea mai lungă finalizare.

**Prima finalizare “QB” (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici care “QB” va înregistra prima finalizare.

**“QB” 300 yards (inclusiv prelungiri) :** Trebuie să prezici dacă vreun “QB” listat va înregistra o aruncare de peste 300 yards.

**“QB” 350 yards (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă vreun “QB” listat va înregistra o aruncare de peste 350 yards.

**“QB” 400 yards (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă vreun “QB” listat va înregistra o aruncare de peste 400 yards.

**Jucătorul cu 100+ “rushing yards” (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă vreun jucător listat va înregistra peste 100+ “rushing yards”.

**Jucătorul cu 100+ “receiving yards” (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă vreun jucător listat va înregistra peste 100+ “receiving yards”.

**Jucătorul cu 150+ “receiving yards” (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici dacă vreun jucător listat va înregistra peste 150+ “receiving yards”.

**Jucătorul cu “Receiving Yards” (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va înregistra cele mai multe “Receiving Yards”.

**Duel “Receiving Yards” :** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra

cele mai multe “Receiving Yards”(Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel Finalizari:** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai finalizari. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel “rushing yards” :** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe “rushing yards”. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel “Receiving yards” :** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe “Receiving yards”. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel interceptii :** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe interceptii. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel eliminari :** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe eliminări. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel puncte :** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe puncte. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel pase:** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe pase. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Duel pase touchdowns :** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe pase din touchdown-uri. (Jucător 1 vs. Jucător 2).

**Total “Rushing Yards”:** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe “Rushing Yards”.

**Total “Receiving Yards”:** Trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va înregistra cele mai multe “Receiving Yards”

**Total touchdowns:** Trebuie să prezici care dintre jucătorii listați va înregistra cele mai multe touchdown-uri.

**Total “sackuri”:** Trebuie să prezici care dintre jucătorii enumerați va înregistra cele mai multe “sackuri”.

### **Pariuri speciale pe echipă**

**Puncte Competitor 1/Competitor 2:** Trebuie să prezici câte puncte (peste/sub) vor înregistra concurentul 1 și concurentul 2.

**“Sackuri” Competitor 1/Competitor 2:** Trebuie să prezici câte sackuri (peste/sub) vor înregistra concurentul 1 și concurentul 2.

**Total puncte de camp Competitor 1/Competitor 2:** Trebuie să prezici câte puncte de camp (peste/sub) vor înregistra concurentul 1 și concurentul 2.

**Total Întoarceri de rezultat:** Trebuie să prezici câte Întoarceri de rezultat (peste/sub) vor înregistra concurentul 1 și concurentul 2.

**Prima acțiune:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va înscrie la prima lor acțiune.

**Total touchdown-uri :** Trebuie să prezici câte touchdown-uri (peste/sub) vor înregistra concurentul 1 și concurentul 2.

**Cel mai lung punct:** Trebuie să prezici care va fi cel mai lung punct, Competitor 1/Competitor 2.

**Cel mai scurt punct:** Trebuie să prezici care va fi cel mai scurt punct, Competitor 1/Competitor 2.

**“Gross punt yardage”:** Trebuie să prezici numărul total de “Gross punt yardage” (peste/sub) vor înregistra concurentul Competitor 1/Competitor 2.

**“Offensive yards” :** Trebuie să prezici câți metri ofensivi (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2.

**“Rushing yards”:** Trebuie să prezici câți metri de rulare (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2.

**Total puncte prima repriză:** Trebuie să prezici câte puncte (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2 în prima repriză.

**Total de touchdown-uri din cursă:** Trebuie să prezici câte touch-uri din cursă (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2.

**Totalul coborâri :** Trebuie să prezici câte coborâri (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2.

**Rezultat competitor :** Trebuie să prezici care va fi rezultatul competitorilor al: Competitor 1/Competitor 2.

**Primul punct:** Trebuie să prezici care va fi primul punct in joc al: Competitor 1/Competitor 2.

**Pariuri pe reprize:** Trebuie să prezici ce reprize vor câștiga Competitor 1/Competitor 2.

**Pariuri pe sferturi:** Trebuie să prezici ce sferturi vor câștiga Competitor 1/Competitor 2.

**Total puncte înscrise:** Trebuie să prezici în care dintre intervalele de timp date Competitor 1/Competitor 2 va obține mai multe puncte.

**Total touchdown-uri prima repriza:** Trebuie să prezici câte touchdown-uri (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2 în prima repriză.

**Total touchdown-uri a doua repriză:** Trebuie să prezici câte touchdown-uri (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2 în a doua repriză.

**“Field goals “ prima repriză:** Trebuie să prezici câte “Field goals “ (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2 în prima repriză.

**“Field goals “ a doua repriză:** Trebuie să prezici câte “Field goals “ (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2 în a doua repriză.

**Înscrie primul și a câștiga jocul:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va înscrie primul și va câștiga meciul.

**Înscrie primul și a pierde jocul:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va înscrie primul și va pierde meciul.

**Înscrie în fiecare sfert:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va înscrie în fiecare sfert.

**Înscrie în ambele reprize:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va înscrie în ambele reprize.

**Câștiga toate sferturile:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va câștiga toate sferturile.

**Câștiga ambele reprize:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va câștiga ambele reprize.

**Primul loc:** Trebuie să prezici dacă Competitor 1/Competitor 2 va ajunge pe primul loc.

**Echipa cu “Longest Field Goal”( Cel mai lung gol de câmp):** Trebuie să prezici care echipă va înscrie “Longest Field Goal”

**Echipa cu cel mai lung “ KickOff ” în joc:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cel mai lung “ KickOff” în joc.

**Echipa cu cel mai lung joc “ scrimmage”:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cel mai lung joc “scrimmage” din meci.

**Echipa cu mai multe ofensive:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cele mai multe ofensive în meci.

**Total penatitati acceptate in Yards(metri):** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cei mai multi metri de pedeapsă în meci.

**Echipa cu cele mai multe puncte:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cele mai multe puncte în meci.

**Echipa cu cel mai mare sfert:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cel mai multe puncte intr-un sfert din meci.

**O echipă marchează de 3 ori la rând:** Trebuie să prezici dacă cel puțin o echipă va înscrie de 3 ori la rând.

**Prima echipă din zona roșie:** Trebuie să prezici care echipă va intra prima în zona roșie.

**Prima echipă care înscrie în interiorul zonei roșii:** Trebuie să prezici care echipă va marca prima din interiorul zonei roșii.

**Echipa cu cel mai mult timp de posesie:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cel mai mult timp de posesie în meci.

**Echipa care va înscrie cel mai lung “touchdown”:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie cel mai lung “touchdown” din meci.

**Echipa care înscrie primul “touchdown”:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie primul “touchdown” din meci.

**Echipa care înscrie ultimul “touchdown”:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie ultimul “touchdown” din meci.

**Echipa care va comite prima intoarcere:** Trebuie să prezici care echipă va comite prima intoarcere de rezultat în meci.

**Fără schimbări:** Trebuie să prezici care echipă nu va comite nicio schimbare în meci.

**Echipa care câștigă la aruncarea cu moneda:** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la aruncarea cu moneda.

**Prima echipă care va împinge:** Trebuie să prezici care echipă va împinge prima.

**Prima echipă care va pătrunde de 3 ori:** Trebuie să prezici care echipă va pătrunde prima de 3 ori.

**Ce echipă va avea cel mai lung punct:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cel mai lung punct din meci.

**Echipa cu cea mai lungă revenire a punctului în joc:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cea mai lungă revenire a punctului în meci.

**Echipa care înscrie cel mai scurt touchdown:** Trebuie să prezici care echipă va înregistra cel mai scurt touchdown din meci

**Echipa care are cel mai lung drive (în yarzi) rezultând un touchdown:** trebuie să prezici care echipă va înregistra cel mai lung drive (în yarzi) rezultând un touchdown.

**Echipa care are cel mai lung drum (în iarzi) rezultând un gol de câmp:** lung drum (în yarzi) rezultând un gol de câmp.

**Ultimul “Field Goal “(gol de camp):** Trebuie să prezici care echipă va marca ultimul “Field Goal”.

**Primul “down”:** Trebuie să prezici care echipă va primi prima “down”.

**Echipa care va efectua prima intoarcere a jocului (Turnover Of Game):** Trebuie să prezici care echipă va efectua prima intoarcere de scor din meci.

**Echipa care va comite prima penalizare acceptată:** Trebuie să prezici care echipă va comite prima penalizare acceptată.

**Echipa cu cele mai multe intoarceri comise (most turnovers):** Trebuie să prezici care echipă va comite cele mai multe intoarceri de scor în meci.

**Ultima echipă care a marcat în prima repriză:** Trebuie să prezici care echipă va marca ultima în prima repriză.

**Al X-lea touchdown:** Trebuie să prezici care echipă va înscrie al X-lea touchdown.

**Competitor 1/Competitor 2 va înscrie prima după ce vor conduce.**

**Al X-lea trimestru - Total touchdown-uri:** Trebuie să prezici câte touchdown-uri (peste/sub) vor înregistra Competitor 1/Competitor 2 în al X-lea trimestru.

**Prima abatere care traversează linia de 50 yarzi:** Trebuie să prezici care abatere de echipă va trece prima linia de 50 yarzi.

**“Shortest field goal”(cel mai scurt gol de camp):** Trebuie să prezici care echipă va avea

“shortest field goal”.

**Sfertul cu cel mai multe puncte:** Trebuie să prezici care echipă va avea cele mai multe puncte într-un sfert.

**Sfertul cu cel mai puține puncte:** Trebuie să prezici care echipă va avea cele mai puține puncte într-un sfert.

**Echipa care va avea prima chemare la antrenor:** Trebuie să prezici care echipă va avea prima chemare la antrenor.

**Echipa care va solicita primul timeout:** Trebuie să prezici care echipă va solicita primul timeout.

**Echipa care va înregistra primul “Sack”:** trebuie să prezici care echipă va înregistra primul “Sack”.

**Diferența de puncte (oricare echipă) O/U:** Trebuie să prezici care va fi cel mai mare avans din joc (peste/sub) pentru oricare dintre echipe.

**Va câștiga jocul echipa care câștigă tragerea cu moneda:** Trebuie să prezici dacă echipa care câștigă tragerea cu moneda va câștiga și jocul.

**Ambele echipe vor avea conducerea în prima repriză:** Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor conduce pe parcursul desfășurării primei reprize.

**Ambele echipe vor avea conducerea în a doua repriza:** Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor conduce pe parcursul desfășurării celei de a doua reprize.

**Ambele echipe vor conduce în al 4-lea sfert:** Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor avea conducerea în al 4-lea sfert.

**Echipa care înscrie prima va castiga jocul:** Trebuie să prezici dacă echipa care înscrie prima va câștiga și jocul.

**Echipa care înscrie ultima va castiga jocul:** Trebuie să prezici dacă echipa care înscrie ultima va câștiga și jocul.

**Fiecare echipă va înscrie de 4 ori la rând:** Trebuie să prezici dacă oricare dintre echipe va înscrie de 4 ori la rând.

**Fiecare echipă va înscrie un touchdown în fiecare repriză:** trebuie să prezici dacă fiecare echipă va înscrie cel puțin un touchdown în fiecare repriză.

**Fiecare echipă va înscrie două touchdown-uri în fiecare repriză:** Trebuie să prezici dacă fiecare echipă va înscrie cel puțin două touchdown-uri în fiecare repriză.

**Orice echipă care va înscrie peste 40 de puncte:** Trebuie să prezici dacă vreo echipă va înscrie peste 40 de puncte.

### **Alte pariuri statistice**

**“Longest Field Goal” ( Cel mai lung gol de câmp) marcat:** trebuie să prezici care va fi cel mai lung „field goal” (peste/sub) marcat în meci.

**Cel mai scurt “Field Goal” (gol de câmp) marcat:** trebuie să prezici care va fi cel mai scurt „field goal” marcat în meci.

**Rezultatul primei conduceri (inclusiv OT):** trebuie să prezici rezultatul primei conduceri.

**Primul joc ofensiv (inclusiv prelungiri):** Trebuie să prezici care va fi primul joc ofensiv al meciului.

**Total penalități acceptate:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de penalități acceptate (peste/sub) în meci.

**Total încercări de trecere:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de încercări de trecere (peste/sub) în meci.

**Total de treceri finalizate:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de treceri finalizate (peste/sub) în meci.

**Total pase in yarzi (metri):** Trebuie să prezici care va fi numărul total de pase in yards

(metri) (peste/sub) în meci.

**Total puncte:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de puncte (peste/sub) în meci.

**Total TD 2-way:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de touchdowns (peste/sub) în meci.

**Total interceptări:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de interceptări (peste/sub) în meci.

**Total “defensive tackles”:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de “defensive tackles” (peste/sub) în meci.

**Cel mai lung touchdown marcat:** Trebuie să prezici care va fi cel mai lung touchdown (peste/sub) marcat în meci.

**Cel mai scurt touchdown marcat:** Trebuie să prezici care va fi cel mai scurt touchdown (peste/sub) marcat în meci.

**Al X-lea sfert - total touchdowns:** trebuie să prezici care va fi numărul total de touchdowns (peste/sub) în al X-lea sfert.

**Prima repriză – “field goals”:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de “field goals” (peste/sub) în prima repriză.

**Al X-lea sfert – “field goals”:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de “field goals” (peste/sub) în al X-lea sfert.

**Punct ratat după un touchdown? (doar lovitură):** Trebuie să prezici dacă va exista un punct suplimentar ratat după un touchdown (doar cu lovitură).

**Jocul va fi decis exact cu 3 puncte:** Trebuie să prezici dacă jocul va fi decis exact cu 3 puncte.

**Egal după 0-0:** Trebuie să prezici dacă meciul se va termina egal după 0-0.

**Total TD 3-way:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de touchdowns (peste/sub) în meci.

Primul tip de întoarcere rezultat 3-way: Trebuie să prezici care va fi primul tip de întoarcere rezultat (3way).

**Primul punct ofensiv al jocului:** Trebuie să prezici care va fi primul punct ofensiv al jocului.

**Ultima metodă de notare:** Trebuie să prezici care va fi ultima metodă de notare.

**Câți jucători vor avea o încercare de pasă:** Trebuie să prezici câți jucători (peste/sub) vor avea o încercare de pasă.

**Conversie reușită în 2 puncte:** Trebuie să prezici dacă va exista o conversie reușită în 2 puncte.

**Total melodii:** Trebuie să prezici câte cântece vor fi redade la pauza dintre reprize.

**Lungimea (yarzi) celei mai lungi curse:** Trebuie să prezici care va fi lungimea celui mai lung drum (peste/sub metri) din meci.

**Primul punct în yarzi (metri):** Trebuie să prezici primul punct în yarzi (metri) (peste/sub).

**Numărul total “field goal yards”:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de “field goal yards” (peste/sub) în meci.

**Total lovituri de început:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de lovituri de start (peste/sub) în meci.

**Numărul total de jucători care vor avea o încercare de pasă:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de jucători care vor avea o încercare de pasă (peste/sub) în meci.

**Total recepții:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de recepții a Jucătorilor (peste/sub) în meci.

**Total jucători cu încercări “rush”:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de jucători cu încercări “rush” (peste/sub) în meci.

**Total “rushing attempts”:** trebuie să prezici care va fi numărul total “rushing attempts”



(peste/sub) din meci.

**Total TD “yardage”:** Trebuie să prezici care va fi total touchdown “yardage” (peste/sub) în meci.

**Total de pase de touchdown:** Trebuie să prezici care va fi numărul total de pase de touchdown (peste/sub) în meci.

**Avans în joc:** Trebuie să prezici care va fi cel mai mare avans (peste/sub) în meci.

**Conversie reușită în două puncte:** Trebuie să prezici dacă va exista o conversie reușită în 2 puncte.

**Lovitura de deschidere pentru a fi un “touchback”:** Trebuie să prezici dacă lovitura de început va fi “touchback”.

**Punct blocat:** Trebuie să prezici dacă în timpul meciului va fi un punct blocat.

**Punct fals sau FG:** Trebuie să prezici dacă în timpul meciului va exista un punct fals sau FG.

**Punct returnat pentru un touchdown:** Trebuie să prezici dacă va fi un punct returnat pentru un touchdown.

**Prima repriza “Field goal made”:** Trebuie să prezici dacă va exista un “field goal” în prima repriza.

**Scor ofensiv la pauza:** Trebuie să prezici dacă va exista un scor ofensiv la prima repriza.

**Primul “field goal” după 7 minute:** Trebuie să prezici dacă primul “field goal” va fi marcat după 7 minute.

**Primul “field goal” după 10 minute:** Trebuie să prezici dacă primul “field goal” va fi marcat după 10 minute.

**Primul “field goal” după 14 minute:** Trebuie să prezici dacă primul “field goal” va fi marcat după 14 minute.

**“Field goal” în toate cele patru sferturi:** Trebuie să prezici dacă va fi un “field goal” în toate cele patru sferturi.

**Primul punct touchdown:** Trebuie să prezici dacă primul punct din meci va fi un touchdown.

**Sfert fără punct:** Trebuie să prezici dacă va exista un sfert fără puncte marcate.

**Lovitura de deschidere “touchback”:** Trebuie să prezici dacă lovitura de început va fi un “touchback”.

**FG/XP ratat:** trebuie să prezici dacă va fi un FG/XP ratat.

**“Pick 6”:** Trebuie să prezici dacă va exista o “Pick 6”.

**Lovitură blocată:** Trebuie să prezici dacă va fi o lovitură blocată.

**Eliminare:** Trebuie să prezici dacă va exista o eliminare în meci.

**Rezultatul în ultimele 2 minute ale primei reprize?:** Trebuie să prezici rezultatul în ultimele 2 minute ale primei reprize.

**Revenire în al patrulea sfert:** Trebuie să prezici dacă va exista o revenire în al patrulea sfert.

**Durata imnului național:** Trebuie să prezici care va fi durata imnului național.

**Aruncare monedă:** Trebuie să prezici care va fi rezultatul aruncării monedei.

**Culoarea lui “Gatorade”(suc cu vitamine) turnată pe antrenorul principal câștigător:** Trebuie să prezici care va fi culoarea “Gatorade” care va fi turnată pe antrenorul principal câștigător.

**Primul MVP de la Super Bowl:** Trebuie să prezici cui va mulțumi primul MVP de la Super Bowl.

**Poziția MVP:** Trebuie să prezici care va fi poziția MVP.

**În ce sfert se va marca primul touchdown:** Trebuie să prezici în care dintre sferturi va fi marcat primul touchdown.

**Total touchdowns - Exact:** Trebuie să prezici exact care va fi numărul total de touchdowns

în meci.

### **Fotbal American Outrights (ANTEPOST)**

**Câștigătorul:** Trebuie să anticipe câștigătorul turneului respectiv în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Câștigătorul diviziei / conferinței:** trebuie să anticipe câștigătorul diviziei sau conferinței respective în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Victorii din Sezonul Regulat - Echipă:** Trebuie să anticipe câte victorii (peste/sub) va aduna echipa menționată în sezonul regulat al competiției respective, conform clasamentului oficial al competiției.

**Care echipă se va califica:** Trebuie să anticipe dacă echipa menționată se va califica în turneul respectiv conform clasamentului oficial al competiției.

**Top4, Top6, Top8, Top10:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată va termina în poziția respectivă la încheierea competiției.

**Alegerea X:** Trebuie să anticipe cine va fi a X-a alegere din selecția menționată.

**Alegerea poziției - Jucător:** Trebuie să anticipe ce poziție va obține jucătorul menționat în selecția menționată.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ - Scor Corect Serie:** Trebuie să anticipe rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării se vor considera valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ - Când se va termina seria:** Trebuie să anticipe în câte meciuri se va termina seria de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării se vor considera valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ - Câștigător:** Trebuie să anticipe care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare sau faza de calificare respectivă.

**Se califică:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată se va califica (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului conform clasamentului oficial al competiției.

**Premii - Cel mai valoros jucător:** Trebuie să anticipe cine va câștiga Premiul pentru cel mai valoros jucător al sezonului respectiv (numai sezonul regulat).

**Premii – Ofensiva începătoare a anului:** Trebuie să anticipe cine va câștiga Premiul pentru Jucătorul începător al ofensivei al anului din sezonul respectiv (numai sezonul regulat).

**Premii - Defensiva începătoare a anului:** Trebuie să anticipe cine va câștiga Premiul pentru Jucătorul începător al defensivei al anului din sezonul respectiv (numai sezonul regulat).

**Ajunge la SuperBowl:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată va ajunge la Superbowl (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului conform clasamentului oficial al competiției.

**Echipa - Poziția în Recrutare:** Trebuie să anticipe care va fi poziția echipei în recrutarea indicată.

**Super Bowl - Conferință câștigătoare:** Trebuie să anticipe din ce conferință va fi câștigătorul superbowl-ului.

**Super Bowl - Divizia câștigătoare:** Trebuie să anticipe din ce divizie va fi câștigătorul superbowl-ului.

**Super Bowl - Echipa care câștigă tragerea la sorti:** Trebuie să anticipe care echipă va câștiga tragerea la sorti în superbowl.

**Super Bowl – MVP - Cel mai valoros jucător:** Trebuie să anticipe care jucător va fi MVP-ul Superbowl-ului.

## **2.7. BASEBALL**

### **Reguli generale.**

Liga Majoră de Baseball: Moneyline (Câștigător) este considerată decisă dacă oficialii ligii consideră meciul terminat și dacă:

- ✓ Se termină cel puțin 5 reprize  
**SAU**
- ✓ Se termină 4,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa care lovește a doua) este în avantaj. În toate celelalte cazuri, pariurile pe Moneyline sunt anulate.

Pentru a evita orice dubiu, pariurile pe toate celelalte tipuri de pariuri (de exemplu, Totals, Spread etc.) vor fi valabile, dacă nu s-a decis deja, dacă:

- ✓ Se termină cel puțin 9 reprize  
**SAU**
- ✓ Se termină 8,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa care lovește a doua) este în avantaj.

În toate celelalte cazuri, pariurile se anulează. În cazul în care se aplică Mercy Rule, toate pariurile vor fi valabile la scorul de la momentul respectiv.

Liga Majoră de Baseball, toate Liniile de Pitcher (tipurile de pariuri Liniile de Pitcher pentru Moneyline, Spread și Totals) se anulează în cazul schimbării Pitcherului de start indicat. Pariurile plasate pe tipurile de pariuri Liniilor de Pitcher vor include precizarea (PL) în interiorul biletului de pariuri și paginile cu istoricul pariurilor. În cazul în care precizarea (PL) nu este vizibilă în interiorul talonului de pariuri, pariul este plasat pe linia de acțiune și va fi reglat în consecință. Liniile de acțiune sunt reglate în funcție de rezultatul evenimentului, indiferent de orice schimbare a Pitcherului. Liniile de Pitcher oferite vor respecta regulile de mai sus. Liniile de acțiune urmează regulile generale, cu excepțiile referitoare la Liga Majoră de Baseball, conform celor de mai sus.

În Baseball și în cazul unui joc de 7 reprize, pariurile plasate pe toate celelalte tipuri de pariuri (de exemplu, Totals, Spread etc.) vor fi valabile, dacă nu s-a decis deja, dacă:

- ✓ Se termină cel puțin 7 reprize SAU
- ✓ Se termină 6.5 reprize și echipa gazdă (sau echipa care lovește a doua) este în avantaj.

Excepție face Moneyline (Câștigătorul meciului) care este considerată decisă dacă:

- ✓ Se termină cel puțin 5 reprize SAU
- ✓ Se termină 4,5 reprize și echipa gazdă (sau echipa care lovește a doua) este în avantaj. În toate celelalte cazuri, pariurile pe Moneyline sunt anulate.

### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**Money Line (1/2) (inclusiv reprizele suplimentare):** Anticipi echipa câștigătoare, indiferent de Starting Pitcher.

**Handicap (inclusiv reprizele suplimentare):** Trebuie să anticipi câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând pariul indicat la rezultatul meciului, inclusiv reprizele suplimentare.

**Total (inclusiv reprizele suplimentare):** În acest pariu trebuie să specifici numărul total de puncte realizate de ambele echipe, inclusiv reprizele suplimentare.

**Total puncte ale echipei gazdă (inclusiv reprizele suplimentare):** În acest pariu trebuie să specifici numărul total de puncte realizate de echipa gazdă, inclusiv reprizele suplimentare.

**Numărul total de puncte ale echipei în deplasare (inclusiv reprizele suplimentare):** In

acest pariu trebuie să specifici numărul total de puncte realizate de echipa în deplasare, inclusiv reprizele suplimentare.

**Total lovituri (inclusiv reprizele suplimentare):** În acest pariu trebuie să specifici numărul total de lovituri obținute de ambele echipe, inclusiv reprizele suplimentare.

**Total lovituri ale echipei gazdă (inclusiv reprizele suplimentare):** În acest pariu trebuie să specifici numărul total de lovituri obținute de echipa gazdă, inclusiv reprizele suplimentare.

**Total lovituri ale echipei în deplasare (inclusiv reprizele suplimentare):** În acest pariu trebuie să specifici numărul total de lovituri obținute de echipa în deplasare, inclusiv reprizele suplimentare.

**Câștigă repriza actuală sau repriza următoare:** Anticipi dacă echipa gazdă sau în deplasare va câștiga repriza actuală sau următoarea. Prima și a doua parte a reprizei specificate trebuie să se termine, dacă nu echipa care lovește a doua este în avantaj când meciul se suspendă sau abandonează.

**Total puncte în X reprize:** Pentru acest pariu trebuie să specifici numărul total de puncte realizate de ambele echipe în a X-a repriză. Prima și a doua parte a reprizei respective trebuie să se fi terminat.

**Scor prima repriza / a doua repriza:** Anticipi scorul reprizei curente sau următoare. Prima și a doua parte a reprizei respective trebuie să se fi terminat.

**Echipa care obține cele mai multe lovituri în prima repriza sau a doua repriza:** Pentru ca pariul să fie valabil, prima și a doua parte a reprizei respective trebuie să se fi terminat, dacă pariul nu a fost deja determinat.

**Numărul total de lovituri în repriza actuală sau repriza următoare sau numărul total de puncte în repriza actuală sau repriza următoare:** prima și a doua parte a reprizei respective trebuie să se fi terminat, dacă pariul nu a fost deja determinat

**Lider după xx reprize:** Pentru ca pariul să fie valabil, prima și a doua parte a reprizei respective trebuie să se fi terminat, dacă pariul nu a fost deja determinat.

**Tipurile de pariuri „Etapa la xx”/Totaluri echipă/Total lovituri:** se va aplica regula celor 8 reprize jumătate, dacă pariurile nu au fost deja reglate sau finalul normal (de exemplu, fără să se suspende meciul) al meciului reglează pariurile.

Dacă un meci ajunge la egalitate și finalul normal al meciului (de exemplu, fără să se suspende meciul) necesită un câștigător, atunci pariurile pe tipurile de pariuri „Etapa la xx” se vor anula. De exemplu, dacă un meci din LIGA MAJORĂ DE BASEBALL se suspendă sau abandonat sau suspendat cu un scor de 3-3 după 10 reprize, atunci cele 4 tipuri de pariuri pe etape se vor anula. Pariurile pe tipurile de pariuri de etapă 5, 6 sau 7 se vor anula.

**Următoarea echipă care înscrie:** În cazul în care meciul se suspendă, se vor lua în considerare toate pariurile pe punctele deja marcate. Pariurile pe următoarea etapă în momentul suspendării sau abandonului se vor anula.

**Marja de victorie:** Tip de pariu care anticipa diferența pe care o va avea o echipă față de adversarul său la sfârșitul meciului, de exemplu echipa gazdă cu 1-3 puncte. Se va aplica regula celor 8 reprize jumătate Include reprize suplimentare pentru LIGA MAJORĂ DE BASEBALL (Major League Baseball). Pentru LIGA MAJORĂ DE BASEBALL, un meci care se termină la egalitate, pariurile care nu oferă opțiune de egalitate se vor anula; în cazul evenimentelor în afara LIGII MAJORE DE BASEBALL în care meciul se poate termina la egalitate, atunci acea opțiune va fi disponibilă.

**IMPORTANT:** Vă recomandăm să luați în considerare următorul exemplu pe tipul de pariu pe marja Câștigătorului în modul nostru de live. Platforma noastră poate prezenta pronosticurile după cum urmează: +3 (etape), -3 (etape) unde semnul (+) înseamnă echipa gazdă și semnul (-) echipa în deplasare,  $\geq + 3$  și  $\leq - 3$  unde primul înseamnă peste sau egal cu 3 etape pentru echipa gazdă și a doua sub sau egal cu 3 etape pentru echipe în deplasare.

**Când se marchează primul punct (inclusiv reprizele suplimentare):** Anticipi în ce repriză se înscrie primul punct.

**Câștigător și total:** Acest tip de pariu combină două pronosticuri principale în care trebuie să anticipi cine va câștiga meciul și câte puncte totale (peste/sub) se vor înscrie în meci.

**Numărul maxim de puncte consecutive ale fiecărei echipe:** Trebuie să anticipi care va fi numărul maxim de puncte consecutive marcate de una dintre echipe.

**Puncte exacte în repriza cu cel mai mare scor:** Trebuie să anticipi numărul exact de puncte din repriza cu cel mai mare scor.

**Interval de puncte (inclusiv reprize suplimentare):** Trebuie să anticipi intervalul în care va fi numărul total de puncte ale evenimentului.

**Rezultatul loviturii X:** Trebuie să anticipi rezultatul loviturii menționate.

**Marcare din lovitura X:** Trebuie să anticipi dacă va fi o înscriere din lovitura menționată sau nu.

**Home run (punct decisiv) din lovitura X:** Trebuie să anticipi dacă va exista un home run (punct decisiv) din lovitura menționată sau nu.

### **Tipurile de pariuri pe Inning-uri (reprize):**

**Al X-a Inning - 1x2:** Anticipi rezultatul inning-ului menționat.

**Al X-a Inning - total:** La acest pariu trebuie să specifici numărul total de puncte realizate de ambele echipe în rezultatul inning-ului menționat.

**Al X-a Inning- echipa care înscrie:** Trebuie să anticipi care echipă va înscrie în inning-ul menționat.

**Al X-a Inning - handicap:** Trebuie să anticipi câștigătorul inninguri-lor menționate adăugând sau scăzând pariul indicat la rezultatul meciului.

**Al X-a Inning - numărul total de lovituri:** Trebuie să anticipi numărul total de lovituri ale inning-ului menționat.

**Al X-a Inning - numărul total de lovituri ale echipei:** trebuie să anticipi numărul total de lovituri pentru echipa gazdă sau echipa oaspete din inning-ul menționat.

**Inning de la 1 la 5 - 1x2:** Anticipi rezultatul inning-ului de la 1 la 5.

**Inning de la 1 la 5 - total:** În acest pariu trebuie să specifici numărul total de puncte realizate de ambele echipe în inning-urile de la 1 la 5.

**Inning de la 1 la 5 - handicap:** Trebuie să anticipi câștigătorul ininninguri-lor de la 1 la 5 adăugând sau scăzând pariul indicat la rezultatul meciului.

**Inning de la 1 la 5 - numărul total de lovituri:** trebuie să anticipi numărul total de lovituri ale inninguri-lor de la 1 la 5.

**Inning de la 1 la 5 - numărul total de lovituri ale echipei:** trebuie să anticipi numărul total de lovituri pentru echipa gazdă sau în deplasare de reprizele de la 1 la 5.

**Echipa care va câștiga mai multe reprize:** Trebuie să anticipi care echipă va câștiga mai multe reprize ale meciului.

**Echipa cu cel mai mare scor:** Trebuie să anticipi care echipă va avea cel mai mare scor într-o singură repriză (sau dacă va fi egal).

**Va exista o repriză suplimentară:** Prezici dacă evenimentul (da-nu) va avea reprize suplimentare.

**Primele x reprize 1x2 și 1x2 (inclusiv reprize suplimentare):** Trebuie să anticipi rezultatul primelor X reprize, precum și rezultatul de la sfârșitul meciului.

**Ambele echipe peste X.5 (inclusiv reprize suplimentare):** Trebuie să anticipi dacă ambele echipe vor înscrie mai mult de X.5 puncte în meci sau nu.

**Etapa la X puncte (inclusiv reprize suplimentare):** Trebuie să anticipi care echipă va

ajunge prima la X puncte, inclusiv prelungiri.

**Echipele gazdă va lovi în a 9-a repriză:** Trebuie să anticipi dacă echipa gazdă va lovi în a 9-a repriză.

**Total reprize fără scor:** trebuie să anticipi câte reprize se vor termina fără scor (0-0).

**Repriza cu cel mai mare scor:** trebuie să anticipi care va fi repriza cu cel mai mare scor.

**Când se va decide meciul:** Trebuie să anticipi în ce repriză se va decide meciul.

**Lovitură în următoarea repriză (da/nu):** Trebuie să prezici dacă va fi o lovitură în următoarea repriză.

**Lovitură în a X-a repriză (da/nu):** trebuie să prezici dacă va exista o lovitură în repriza a X-a.

### **Tipurile de pariuri speciale pe jucători de baseball**

**Lovituri ratate ale jucătorului:** Reprezintă anticiparea numărului de lovituri ratate pe care un anumit jucător le va realiza.

**Lovituri ratate ale jucătorului (cel puțin):** Reprezintă anticiparea cel puțin câte lovituri ratate va realiza un anumit jucător.

**Lovituri jucător (cel puțin):** Reprezintă anticiparea cel puțin câte lovituri va realiza un anumit jucător.

**Baze totale ale jucătorilor (cel puțin):** Reprezintă anticiparea cel puțin câte baze totale va realiza un anumit jucător.

**Lovituri ale jucătorului & puncte & rbi (puncte din lovituri) [cel puțin]:** Reprezintă anticiparea numărul minim de lovituri combinate, puncte și rbi - puncte din lovituri pe care le va realiza un anumit jucător.

**Lovituri ale jucătorului & puncte & rbi:** Reprezintă anticiparea numărului de lovituri combinate, puncte și rbi - puncte din lovituri pe care le va realiza un anumit jucător.

**Home run (punct decisiv) ale jucătorului (cel puțin):** Reprezintă anticiparea numărului de home run (punct decisiv) va realiza un anumit jucător.

**Baze totale confruntare directă:** Reprezintă anticiparea care dintre jucătorii menționați va realiza cele mai multe baze totale în meci.

**Lovituri ratate confruntare directă:** Reprezintă anticiparea care dintre jucătorii menționați va realiza cele mai multe lovituri ratate în meci.

**Lovituri jucător & baze totale:** reprezintă anticiparea cantității de lovituri combinate și bazele totale pe care le va realiza un anumit jucător.

**Jucător baze totale & puncte & rbi - puncte din lovituri:** Reprezintă anticiparea cantității de baze totale combinate, puncte și rbi - puncte din lovituri - puncte din lovituri pe care un anumit jucător va realiza.

**Batter Hits:** Constă în prezicerea cantității de lovituri pe care o va înregistra un anumit bățător.

**Batter total Bases:** Constă în prezicerea cantității de baze totale pe care o va înregistra bățătorul specific.

**Pitcher Strikeouts:** Constă în prezicerea numărului de strikeout-uri pe care specificul aruncător va înregistra.

**Result of Xth Player's Nth time at bat (Rezultatul jucătorului X la bătaia N):** trebuie să prezici rezultatul jucătorului X la bătaia N.

**Xth Player to Strike out Nth time at bat:** Trebuie să prezici dacă al X-lea jucător va ataca la a N-a oară la bataie.

**Cele mai multe baze totale:** trebuie să prezici care echipă va înregistra cele mai multe baze totale.

**Cele mai multe lovituri totale:** trebuie să prezici care echipă va înregistra cele mai multe lovituri totale.

### **Baseball Outrights (ANTEPOST)**

**Câștigătorul:** Trebuie să anticipe câștigătorul turneului respectiv în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Câștigătorul diviziei / conferinței:** trebuie să anticipe câștigătorul diviziei sau conferinței respective în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Victorii din Sezonul Regulat - Echipă:** Trebuie să anticipe câte victorii (peste/sub) va aduna echipa menționată în sezonul regulat al competiției respective, conform clasamentului oficial al competiției.

**Se va califica - Echipa:** Trebuie să anticipe dacă echipa menționată se va califica în turneul respectiv conform clasamentului oficial al competiției.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ - Scor Corect Serie:** Trebuie să anticipe rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării se vor considera valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ - Când se va termina seria:** Trebuie să anticipe în câte meciuri se va termina seria de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării se vor considera valabile doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ - Câștigător:** Trebuie să anticipe care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare sau faza de calificare respectivă.

**Se califică:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată se va califica (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului conform clasamentului oficial al competiției.

**Top4, Top6, Top8, Top10:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată va termina în poziția respectivă la încheierea competiției.

## **2.8. RUGBY / LIGA RUGBY**

Dacă nu se specifică altfel, toate pariurile pe meciurile de Rugby/Liga de rugby sunt calculate pentru 80 de minute de joc, care include timpul prelungit adăugat de arbitru, dacă un meci se suspendă înainte de sfârșitul timpului regulamentar, toate pariurile din acel meci se vor anula, cu excepția tipurilor de pariuri care au fost deja determinate.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**1x2:** Trebuie să anticipe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa Oaspete câștigă).

**Șansă dublă:** Trebuie să anticipe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau remizează), X2 (la sfârșitul meciului echipa Oaspete câștigă sau remizează), 12 (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau echipa Oaspete castiga).

**Remiză:** Acest tip de pariu reprezintă următoarele, pentru a stabili un pariu drept câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani se va restitui. De exemplu, dacă un scor final se termină la egalitate, pariul se va anula.

**Handicap:** Tip de pariu în care câștigătorul jocului se decide cu o marjă de scor aferentă. Scorul corect se adaugă sau se scade din punctele propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egală sau în deplasare.

**Handicap (3 variante):** Trebuie să anticipe rezultatul final al meciului ținând cont de handicapul dintre paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa Oaspete are un avantaj de

un gol, iar pentru (1:0) indică faptul că echipa GAZDĂ are un avantaj de un gol.

**Total:** trebuie să anticipi dacă numărul total de puncte marcate pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub pariul indicat.

**Total echipă:** Trebuie să anticipi dacă numărul total de puncte marcate de echipa gazdă sau în deplasare pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub limita indicată.

**Marja de victorie:** Trebuie să anticipi marja de victorie în meci pentru echipa Gazdă sau Oaspete sau dacă meciul se termină la egalitate.

**La pauză/La final:** Trebuie să anticipi rezultatul primei reprize a meciului împreună cu rezultatul întregului meci. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X și 2/2).

**Repriza cu cel mai mare punctaj:** Anticipi care dintre cele două reprize ale meciului va avea un număr mai mare de puncte.

**Impar/Par:** Trebuie să anticipi dacă rezultatul meciului este un număr impar sau par, dacă rezultatul meciului este „0:0”, pariurile se consideră „par”.

**Intervalul de puncte:** Trebuie să anticipi intervalul de puncte în timpul meciului.

**Se califică:** Trebuie să anticipi dacă echipa indicată se va califica la următoarea fază a turneului.

**Ce echipă va câștiga finala:** Trebuie să anticipi care echipă va câștiga finala turneului selectat.

**Care echipă va câștiga finala pe locul 3:** Trebuie să anticipi care echipă se va clasa pe locul trei în turneul selectat.

**Ce echipă câștigă restul meciului:** Pariți pe cine va câștiga restul meciului. Din momentul în care se face pariul, scorul este 0:0, indiferent de scorul real al meciului.

**Prelungiri - 1x2:** Trebuie să anticipi care echipă va câștiga perioada de prelungiri din joc.

**Prima fază de punctaj (înainte de live):** Trebuie să anticipi cum se vor marca primele puncte din meci. Sunt posibile 6 rezultate:

- ✓ competitor1 cu încercare
- ✓ competitor1 cu penalty
- ✓ competitor1 cu drop goal
- ✓ competitor2 cu încercare
- ✓ competitor2 cu penalty
- ✓ competitor2 cu drop goal

**Cursa la X puncte:** trebuie să prezici care echipă va ajunge prima la X puncte în timpul meciului.

**Următorul scor în joc (Live):** Trebuie să prezici cum vor fi marcate cele X puncte din meci. Sunt posibile 6 rezultate:

- ✓ competitor1 cu încercare
- ✓ competitor1 cu penalty
- ✓ competitor1 cu drop goal
- ✓ competitor2 cu încercare
- ✓ competitor2 cu penalty
- ✓ competitor2 cu drop goal

### **Tipurile de pariuri pentru prima repriză**

Prima repriză - 1x2: Trebuie să anticipi rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa Oaspete câștigă).

Prima repriză – șansă dublă: Trebuie să anticipi rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau remizează), X2 (la sfârșitul meciului echipa Oaspete câștigă sau remizează), 12 (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau echipa Oaspete castiga).



Prima repriză - Remiză: Acest tip de pariu reprezintă următoarele, pentru a stabili un pariu drept câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă prima repriză se termină la egalitate, pariul în bani se va rambursa. De exemplu, dacă prima repriză are ca rezultat o egalitate, pariul se va anula.

Prima repriză - Handicap: Tipul de pariu în care câștigătorul primei reprize se decide cu o marjă de scor aferentă. Scorul corect se adaugă sau se scade din punctele propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egal sau echipa Oaspete.

Prima repriză - Handicap (3-varianta): Trebuie să anticipe rezultatul primei reprize ținând cont de handicapul dintre paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa Oaspete are un avantaj de un gol, iar pentru (1:0) indică faptul că echipa GAZDĂ are un avantaj de un gol.

Prima repriză - Total: trebuie să anticipe dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi peste sau sub pariul indicat.

Prima repriză - Total echipă: Trebuie să anticipe dacă numărul total de puncte marcate de echipa gazdă sau echipa Oaspete, în prima repriză va fi peste sau sub diferența indicată.

Prima repriză - Total încercări: Trebuie să anticipe dacă numărul total de încercări marcate în prima repriză va fi peste sau sub pariul indicat.

Prima repriză - Total încercări ale echipei: Trebuie să anticipe dacă numărul total de încercări marcate de echipa gazdă sau echipa Oaspete, în prima repriză va fi peste sau sub diferența indicată.

Prima repriză - Impar/Par: Trebuie să anticipe dacă rezultatul primei reprize este un număr impar sau par, dacă rezultatul este „0:0”, pariul se consideră „par”.

Prima repriză - care echipă câștigă restul: Pariți pe cine va câștiga restul primei reprize. Din momentul în care se face pariul, scorul este 0:0, indiferent de scorul real al meciului.

Prima repriză - marja de victorie: Trebuie să anticipe marja de victorie în prima repriză a meciului pentru echipa gazdă sau echipa Oaspete sau dacă meciul se termină la egalitate.

Prima repriză - interval de puncte: Trebuie să anticipe intervalul de puncte în prima repriză a meciului.

Prima repriză - etapa la x puncte: Trebuie să anticipe care echipă va ajunge prima la X puncte în timpul primei reprize a meciului.

Prima repriză - Încercare - 1x2: Trebuie să anticipe rezultatul primei reprize ca încercări realizate. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa Oaspete câștigă).

Prima repriză - Încercare - Șansă dublă: Trebuie să anticipe rezultatul primei reprize în încercări realizate. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau remizează), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau remizează), 12 (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau echipa Oaspete castiga).

Prima repriză - Încercare - Remiză: Acest tip de pariu reprezintă următoarele, pentru a stabili un pariu drept câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare în încercările realizate, ceea ce înseamnă că, dacă prima repriză se termină la egalitate, pariul în bani se va restitui. De exemplu, dacă prima repriză în încercări a fost obținută are ca rezultat o egalitate, pariul se va anula.

Prima repriză - Încercare - Handicap: Tipul de pariu în care câștigătorul primei reprize în încercări realizate se decide cu o marjă de scor aferentă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egal sau echipa oaspete.

Prima repriză - Încercare - Handicap (3-Variante): pariu în care câștigătorul primei reprize în încercările realizate se decide cu o marjă de scor aferentă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egal sau echipa oaspete.

Prima repriză - Încercare - Impar/Par: Trebuie să anticipe dacă rezultatul primei reprize în încercările realizate este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0”, pariul se

consideră „par”.

### **Tipurile de pariuri combinate**

**1x2 & Total:** Tipul de pariu în care trebuie să anticipe cine va câștiga meciul (sau egalul) și câte puncte totale (peste/sub) se vor marca în meci.

### **Tipurile de pariuri pe încercări**

**Încercare - 1x2:** Trebuie să anticipe rezultatul întregului meci în încercări realizate. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa Oaspete câștigă).

**Încercare - șansă dublă:** Trebuie să anticipe rezultatul întregului meci în încercări realizate. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau remizează), X2 (la sfârșitul meciului echipa Oaspete câștigă sau remizează), 12 (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau echipa Oaspete castiga).

**Încercare - Remiză:** Acest tip de pariu reprezintă următoarele, pentru a stabili un pariu drept câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare în încercările realizate, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani se va restitui. De exemplu, dacă un scor final în încercări obținut se termină la egalitate, pariul se va anula.

**Încercare - Handicap:** Tipul de pariu pariu în care câștigătorul jocului în încercări realizate se decide cu o marjă de scor aferentă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egal sau echipa Oaspete.

**Încercare - Handicap (3-Variante):** Tipul de pariu în care câștigătorul jocului în încercări realizate se decide cu o marjă de scor aferentă. Scorul corect se adaugă sau se scade din încercările propuse în handicap, iar după operațiunea respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egal sau echipa Oaspete.

**Încercare - Total încercări:** trebuie să anticipe dacă numărul total de încercări marcate în timpul meciului va fi peste sau sub limita indicată.

**Încercare - Total încercări de echipă:** Trebuie să anticipe dacă numărul total de încercări marcate în timpul meciului de la echipa gazdă sau în deplasare va fi peste sau sub limita indicată.

**Încercare - Impar/Par:** Trebuie să anticipe dacă rezultatul meciului în încercările realizate este un număr par sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0”, pariurile se consideră „pare”.

### **Outrights (ANTEPOST) RUGBY / LIGA RUGBY**

**Câștigător:** Trebuie să anticipe câștigătorul turneului în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Victorii din sezonul regulat - Echipă:** Trebuie să anticipe câte victorii (peste/sub) va aduna echipa menționată conform clasamentului oficial al competiției.

**Cele mai multe pierderi din sezonul regulat - Echipa:** Trebuie să anticipe câte pierdute (peste/sub) vor aduna echipa menționată conform clasamentului oficial al competiției.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ - Câștigător:** Trebuie să anticipe care dintre cele două echipe indicate se va califica în faza de calificare.

**Ajunge în Marea Finală:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată va ajunge în Marea Finală (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului, conform clasamentului oficial al competiției.

**Se califică:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată se va califica (Da) sau nu (Nu) în timpul turneului conform clasamentului oficial al competiției.

**Top4, Top6, Top8, Top10:** Trebuie să anticipe dacă echipa selectată va termina în poziția

respectivă la încheierea competiției.

## 2.9. SPORTURI CU MOTOR

Rezultatul unui pariu pe un eveniment Formula 1/Nascar/Indy Car/Raliu se bazează pe primele rezultate oficiale publicate. Deciziile luate de federația oficială (inclusiv, dar fără a se limita la FIA) și care afectează sau modifică rezultatul obținut pe terenul de curse nu se vor lua în considerare.

Fiecare cursă începe cu turul de încălzire. Dacă pilotul pe care l-a selectat utilizatorul nu se află pe grila de pornire în turul de încălzire, sau nu e gata să înceapă cursa de pe linia boxelor, pariul se anulează și miza se va restitui. Dacă o cursă se suspendă și nu există un rezultat declarat oficial, toate pariurile pe acea cursă se vor anula.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (Cursa):** Anticipi că pilotul selectat va fi câștigătorul cursei.

**Producătorul câștigător (Cursă):** Trebuie să anticipi cărei echipe aparține pilotul câștigător.

**Marja de victorie (Cursă):** Trebuie să anticipi ce echipă/pilot va câștiga cursa cu marja aplicată.

**Câștigător de grup (Cursă):** Anticipi că pilotul selectat va fi câștigătorul grupului selectat în timpul cursei.

**Top 3 (Cursa):** Trebuie să anticipi că pilotul selectat va ajunge pe podium.

**Top 6 (Cursa):** Trebuie să anticipi că pilotul selectat va termina Cursa în primele șase poziții. Pentru a fi considerat câștigător, pilotul trebuie să parcurgă cel puțin 90% din turele parcurse de câștigător rotunjite în jos la cel mai apropiat număr întreg de ture.

**Top 10 (Cursa):** Trebuie să anticipi că pilotul selectat va termina Cursa în primele zece poziții. Pentru a fi considerat câștigător, pilotul trebuie să parcurgă cel puțin 90% din turele parcurse de câștigător rotunjite în jos la cel mai apropiat număr întreg de ture.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ (Cursa):** Trebuie să anticipi care dintre cei doi piloți specifici în pariu va obține cea mai bună poziție în cursă. În cazul în care acești piloți se retrag sau sunt descalificați în aceeași tură, această tipologie de pariu va fi anulată. Dacă unul sau mai mulți dintre piloții enumerați în pariu nu pot participa la cursă, acest tip de pariu va fi anulat.

**Ambele mașini termină cu puncte:** Trebuie să anticipi dacă ambele mașini ale echipei selectate vor termina Cursa în primele zece poziții.

**Ambele mașini clasificate:** Trebuie să anticipi dacă ambele mașini ale echipei selectate vor fi sau nu clasificate conform raportului oficial al federației (inclusiv, dar fără a se limita la FIA)

**Orice pilot care va câștiga Cursa, Pe Prima poziție și Cel mai rapid tur:** Acesta se mai numește și Hat-trick și trebuie să anticipi care pilot va câștiga Cursa, Pe Prima poziție și Cel mai rapid tur.

**Primul pilot care a făcut o oprire la boxă:** Anticipi care pilot va face prima oprire la boxă în timpul cursei.

**Poziția câștigătorului pe grilă:** Anticipi poziția pe grila de start a pilotului câștigător al cursei.

**Naționalitatea câștigătoare:** Anticipi naționalitatea câștigătorului cursei.

**Pilot clasificat/Neclasificat:** Trebuie să anticipi dacă pilotul va fi sau nu clasificat conform raportului oficial al federației (inclusiv, dar fără a se limita la FIA), publicat după cursa principală.

Pentru a fi considerat clasificat, pilotul trebuie să parcurgă cel puțin 90% din turele parcurse de câștigător rotunjite în jos la cel mai apropiat număr întreg de ture.

**Numărul de piloți clasificați:** Trebuie să anticipe câte mașini/piloți vor fi clasificați conform raportului federației (inclusiv, dar fără a se limita la FIA) publicat după cursa principală.

**Cel mai rapid tur:** Trebuie să anticipe care pilot va efectua cel mai rapid tur în timpul cursei principale de Mare Premiu.

**Retragerea primului pilot:** Trebuie să anticipe care pilot se va retrage primul în timpul cursei principale de Mare Premiu. Un pilot descalificat sau care are un accident este considerat retras. Dacă doi sau mai mulți piloți se retrag în aceeași tură, ei vor fi considerați egali, indiferent de ordinea în care s-au retras.

**Retragerea primului Producător:** Trebuie să anticipe care echipă se va retrage prima în timpul cursei principale de Mare Premiu. Un pilot descalificat sau care are un accident este considerat retras. Dacă doi sau mai mulți piloți se retrag în aceeași tură, ei vor fi considerați egali, indiferent de ordinea în care s-au retras.

**Mașina de Siguranță:** Trebuie să anticipe dacă asistența de siguranță va ieși pe pistă în timpul cursei.

**Mașina de Siguranță virtuală:** Trebuie să anticipe dacă Mașina de Siguranță virtuală va ieși pe pistă în timpul cursei.

**Câștigător (Primul):** Anticipe că pilotul selectat va obține cea mai bună poziție în timpul sesiunii de calificare.

**Podium (Primul):** Anticipe că pilotul selectat va termina sesiunea de calificări pe prima, a doua sau a treia poziție.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ (Primul):** Trebuie să anticipe care dintre cei doi piloți specifici în pariu va obține cea mai bună poziție în sesiunea de calificări.

**Marja de victorie (Primul):** Trebuie să anticipe care echipă/pilotul va fi primul cu marja aplicată.

**Câștigător de grup (Primul):** Anticipe că pilotul selectat va fi câștigătorul grupului selectat în timpul sesiunii.

**Câștigător (Exersare):** Anticipe că pilotul selectat va obține cea mai bună poziție în timpul sesiunii de calificare.

**Podium (Exersare):** Anticipe că pilotul selectat va termina sesiunea de calificare în prima, a doua sau a treia poziție.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ (Exersare):** Trebuie să anticipe care dintre cei doi piloți specificați în pariu va obține cea mai bună poziție în sesiunea de calificare.

**Marja de victorie (Exersare):** Trebuie să anticipe care echipă/pilotul va câștiga calificarea cu marja aplicată.

**Câștigătorul Campionatului (Piloți și Producători):** Acest tip de pariu se va regla pe baza totalului de puncte obținute de piloți, imediat după ceremonia de prezentare pe podiumul ultimului Mare Premiu al sezonului.

**Pilot de campionat/Echipă Confruntare directă (General):** anticipe care pilot/echipă va avea cel mai bun loc în campionatul actual al piloților. Dacă ambii piloți/echipe obțin aceleași puncte în sezon, câștigătorul va fi declarat cu aceleași criterii utilizate de federația oficială (inclusiv, dar fără a se limita la FIA; ceea ce înseamnă că vor fi luate în considerare doar cele mai bune poziții din sezoane pentru a determina câștigătorul.

## 2.10. SPORTURI CU MOTOCICLETE

Rezultatul unui pariu pe un eveniment MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway se

bazează pe primele rezultate oficiale publicate. Deciziile luate de federația oficială (inclusiv, dar fără a se limita la FIM) și care afectează sau modifică rezultatul obținut pe terenul de curse nu vor fi luate în considerare.

Ori de câte ori o cursă este amânată sau suspendată oficial, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul are loc înainte de miezul nopții din ziua următoare datei stabilite inițial pentru meci. Dacă nu se reia sau dacă nu se termină în intervalul de timp menționat, toate pariurile legate de evenimentul respectiv se vor anula.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (Cursa):** Anticipi că pilotul selectat va fi câștigătorul cursei.

**Podium (Cursa):** Anticipi că pilotul selectat va ajunge pe podium (prima, a doua sau a treia poziție).

**H2H (Cursa):** Anticipi care dintre cei doi piloți specifici în pariu va obține cea mai bună poziție în cursă. În cazul în care ambii piloți se retrag sau sunt descalificați în aceeași tură, acest tip de pariu va fi considerat nul.

**Câștigător (Pole):** prezici că pilotul selectat va obține cea mai bună poziție în timpul sesiunii de calificare.

**Podium (Pole):** Prevezi că șoferul selectat va încheia sesiunea de calificări în primul, al doilea sau poziția a treia.

**H2H (Pole):** Trebuie să prezici care dintre cei doi piloți specifici în pariu va obține cea mai bună poziție în sesiunea de calificări.

**Cel mai bun grup (cursă, pole):** trebuie să prezici care pilot va obține cea mai înaltă poziție în grupul selectat. În cazul în care unul dintre șoferii grupului nu participă la competiția selectată, pariul va fi considerat nul.

## **2.11. CICLISM**

Rezultatul unui pariu pe o competiție de ciclism se bazează pe primele rezultate oficiale publicate. Dacă o cursă este scurtată sau afectată în alt mod de condițiile meteorologice, pariurile se vor regla conform deciziilor luate de oficialii turneului.

Dacă o cursă se anulează oficial, toate pariurile aferente se vor anula. Ori de câte ori o cursă pe etape este amânată sau suspendată, toate pariurile aferente vor rămâne valabile până la finalizarea sau anularea cursei. Câștigătorul cursei va fi cel care ocupă primul loc pe podium. Orice descalificare, după cursă, nu va fi luată în considerare la reglarea pariurilor.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător:** trebuie să anticipi câștigătorul cursei sau competiției.

**Câștigătorul grupului:** Trebuie să anticipi care dintre bicicliștii specifici incluși în pariu va ajunge la cea mai bună poziție în runda grupului. Dacă unul sau mai mulți bicicliști ai grupului se retrag înainte de începerea cursei, toate pariurile se vor anula.

**Podium:** Trebuie să anticipi că ciclistul selectat va ajunge pe podium (prima, a doua sau a treia poziție).

**Top 6:** Trebuie să anticipi că ciclistul selectat va finaliza cursa în primele șase poziții.

**Top 10:** Trebuie să anticipi că ciclistul selectat va finaliza cursa în primele zece poziții.

**CONFRUNTARE DIRECTĂ:** Trebuie să anticipi care dintre cei doi bicicliști specifici în

pariu va obține cea mai bună poziție în evenimentul general. Ori de câte ori într-o etapă unul dintre cei doi bicicliști este descalificat în timpul unei etape avansate a competiției la care adversarul său nici măcar nu a ajuns, participantul descalificat va fi considerat câștigător.

Dacă unul dintre cei doi cicliști se retrage sau este descalificat în timpul uneia dintre etapele cursei, ciclistul care rămâne în cursă va fi considerat câștigător. Dacă ambii concurenți nu ajung în etapa următoare, pariul va fi anulat.

**Câștigător de etapă:** Câștigătorul de etapă va fi cel care ocupă primul loc pe podium. Orice descalificare nu va fi luată în considerare la reglarea pariurilor.

**Neparticipanți:** Dacă un participant se retrage din competiție sau este descalificat atunci când cursa sau etapa a început deja, pariurile pe acest participant se vor considera drept Pierdute.

**Pariuri de alcătuire a echipei - după etapă și clasificare generală:** Cel puțin unul dintre cicliști sau echipă trebuie să termine etapa sau cursa pentru ca pariul de alcătuire a echipei să fie valabil. Dacă ambii nu termină etapa sau cursa, toate pariurile se vor anula.

## 2.12. SPORTURI DE IARNA

Include sporturi de iarnă, cum ar fi schi fond, schi alpin, sărituri cu schiurile, biatlon, bob, schi liber, patinaj artistic, snowboarding, schelet, patinaj viteză, patinaj pe pistă scurtă, curling, luge, combinată nordică etc. contează drept rezultate oficiale, indiferent de orice descalificare ulterioară. În cazul în care nu există ceremonie pe podium, rezultatul se va regla în funcție de rezultatul oficial declarat la finalul competiției de către organizația de reglementare.

**Evenimente amânate sau anulate** - Dacă, dintr-un motiv sau altul, un eveniment (altul decât Jocurile Olimpice sau Campionatele Mondiale) este amânat sau anulat, toate pariurile pe acel eveniment se vor anula. Cu excepția cazului în care competiția are loc în 48 de ore de la ora programată inițial să înceapă sau un rezultat oficial este declarat de o organizație de reglementare în termen de 48 de ore. Dacă, dintr-un motiv sau altul, o competiție olimpică sau a Campionatului Mondial este amânată sau anulată, toate pariurile pe acel eveniment se vor anula. Cu excepția cazului în care evenimentul are loc înainte de ceremonia de încheiere a jocurilor.

### Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)

**Câștigător:** Trebuie să anticipi câștigătorul competiției.

**Podium:** Anticipi că concurentul selectat va ajunge pe podium (prima, a doua sau a treia poziție).

**CONFRUNTARE DIRECTĂ:** Dacă unul dintre cei doi participanți nu începe, pariurile se vor anula. Dacă niciun participant nu termină cursa, pariurile se vor anula. Dacă unul dintre participanți reușește să termine cursa, iar celălalt nu, primul menționat va fi câștigătorul.

Dacă unul dintre concurenți nu reușește să termine, iar celălalt nu reușește să se califice după preliminarii, concurentul cel mai bine clasat în preliminară va fi câștigător.

Dacă niciunul dintre participanți nu se califică după preliminară, cel mai bine clasat în preliminară va fi câștigătorul.

Dacă unul dintre participanți nu reușește să termine după ce a trecut de preliminarii, iar celălalt nu reușește să treacă de preliminarii, primul menționat va fi câștigător.

**Grup câștigător:** Trebuie să anticipi care dintre concurenții specifici pentru acest tip de pariu va obține cel mai bun rezultat în runda evenimentului. Dacă niciunul dintre concurenți nu finalizează competiția, câștigătorul va fi cel care a obținut cel mai bun cronometraj în faza anterioară. În cazul competițiilor formate din două runde, dacă ambii concurenți se retrag în prima rundă, pariul va fi anulat.

### 2.13. BOX / MMA

Sunetul clopoțelului este semnalul pentru începutul primei runde pentru pariuri. Când un luptător nu poate răspunde la soneria pentru runda următoare, atunci celălalt luptător va fi considerat câștigător în runda anterioară.

În box, o rundă este considerată a fi jucată în totalitate, atunci când se joacă 1:30 minute din rundă.

În MMA, o rundă este considerată a fi jucată în totalitate, atunci când sunt jucate 2:30 minute din rundă.

Când o luptă este declarată „Fără drept de apel” (Luptă fără decizie), toate pariurile se vor anula, cu excepția acelor pariuri care au fost deja decise de evoluția evenimentului.

Departajare sau remiză tehnică: remiza este o egalitate de puncte. Remiza tehnică este dacă arbitrul oprește lupta înainte de începerea rundei a cincea, din orice alt motiv decât knockout – lovitură decisivă, knockout - lovitură decisivă - tehnic sau descalificare.

Knockout - lovitură decisivă: Un knockout - lovitură decisivă este atunci când un luptător nu se ridică după număratoarea de 10. Knockout - lovitură decisivă tehnic este atunci când se aplică regula celor 3 knockout - lovitură decisivă sau dacă arbitrul decide acest lucru. Orice retragere în colț va fi considerată un knockout - lovitură decisivă tehnic, cu excepția cazului în care lupta este decisă de punctele arbitrilor sau dacă este declarată „Fără drept de apel”.

Decizie tehnică: se reglează de marcările de puncte ale arbitrilor în orice moment, altul decât la sfârșitul luptei.

#### **Tipurile de pariuri pentru box**

**Câștigător (1,2):** Este pariul unui luptător împotriva altuia în care trebuie ales câștigătorul.

**Câștigător (1X2):** Trebuie să anticipi rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (jucătorul 1 câștigă), X (remiză), 2 (jucătorul 2 câștigă).

**Total runde:** pariul în care trebuie specificat numărul de runde atinse în luptă.

**Metoda de câștig:** Trebuie să anticipi cine va câștiga și în ce mod (KO, decizie) sau egal.

**Lupta va merge până la capăt (da/nu):** trebuie să anticipi dacă lupta va „merge până la capăt” (jucătorii joacă toate rundele până la sfârșit, fără knockout - lovitură decisivă/hotărâre).

**Câștigător și runde exacte:** trebuie să anticipi cine va fi câștigătorul și exact în câte runde (sau decizie) sau remiză.

**Câștigător și interval de runde:** trebuie să anticipi cine va fi câștigătorul și exact în ce interval de runde (sau decizie) sau remiză.

### 2.14. VOLEI

Un meci de volei nu are o durată anume, meciul depinde de seturile câștigate de fiecare echipă, odată ce o echipă câștigă 3 seturi cu maximum 5 seturi, meciul se termină.

Dacă un meci nu se termină, pariurile de la sfârșitul meciurilor se vor anula și miza va fi rambursată, dar dacă tipurile de pariuri au fost determinate, nu se va întâmpla deoarece este soldul meciului live.

#### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**Câștigător:** Anticipi dacă câștigătorul meciului va fi echipa gazdă (1) sau echipa în deplasare (2)

**Handicap de puncte:** Trebuie să anticipi câștigătorul întregului meci (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând scorul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

**Total de puncte:** Reprezintă anticiparea dacă totalul punctelor marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în tipul de pariu aleas.

Seturi exacte: Reprezintă anticiparea dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în tipul de pariu aleas.

Va exista un al 4-lea set: (Da - Nu) va trebui jucat al 4-lea set al meciului.

Va exista un al 5-lea set: (Da - Nu) va trebui jucat al 5-lea set al meciului pentru a stabili echipa câștigătoare.

Scorul corect: trebuie să anticipi scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare echipă.

Echipa gazdă să câștige un set: Trebuie să anticipi dacă echipa gazdă va câștiga cel puțin un set.

Echipa Oaspete să câștige un set: Trebuie să anticipi dacă echipa în deplasare va câștiga cel puțin un set.

Echipa gazdă să câștige exact un set: Trebuie să anticipi dacă echipa gazdă va câștiga exact un set.

Echipa Oaspete să câștige exact un set: Trebuie să anticipi dacă echipa în deplasare va câștiga exact un set.

Echipa gazdă să câștige exact două seturi: Trebuie să anticipi dacă echipa gazdă va câștiga exact două seturi.

Echipa Oaspete să câștige exact două seturi: Trebuie să anticipi dacă echipa în deplasare va câștiga exact două seturi.

Câte seturi se vor decide prin puncte suplimentare: Anticipi câte seturi vor ajunge la puncte suplimentare (câștigătorul setului are mai mult de 25 de puncte).

Al X-lea Set - Al N-lea Punct: Trebuie să anticipi care echipă va câștiga punctul N din al x-lea set.

### **Tip de pariu pe seturi**

Setul 1/2/3/4/5 - Câștigător: Anticipi dacă câștigătorul din setul menționat va fi echipa gazdă (1) sau echipa Oaspete.

Setul 1/2/3/4/5 - Total de puncte: anticipi dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe într-un anumit set va fi peste sau sub un anumit număr.

1/2/3/4/5 - Punct Handicap: Trebuie să anticipi câștigătorul setului menționat (în puncte câștigate) adunând sau scăzând scorul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

Setul 1/2/3/4/5 - impar/par: Anticipi dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe în meciul sau setul relevant va fi un număr par sau impar.

Setul 1/2/3/4/5 - cursă la X puncte: Trebuie să anticipi care echipă va ajunge prima la X puncte pentru setul menționat.

### **Tipurile de pariuri directe**

**Câștigător:** Trebuie să anticipi câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Top4, Top6, Top8, Top10:** Trebuie să anticipi dacă echipa selectată va termina în prima poziție respectivă la încheierea competiției.

## **2.15. VOLEI DE PLAJĂ**

Un meci de volei de plajă nu are o durată anume, meciul depinde de seturile câștigate de fiecare echipă. Dacă orice jucător este înlocuit cu un alt jucător înainte de începerea meciului, toate pariurile se vor anula. Dacă un meci începe, dar nu se termină, toate pariurile bazate pe rezultatul



final se vor anula, cu excepția tipurile de pariuri în care rezultatul a fost deja stabilit.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător:** Anticipi dacă câștigătorul meciului va fi echipa gazdă (1) sau echipa în deplasare (2)

**Seturi exacte:** Reprezintă anticiparea dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în tipul de pariu ales.

**Scorul corect:** trebuie să anticipi scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare echipă.

**Handicap de puncte:** Trebuie să anticipi câștigătorul întregului meci (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând scorul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

**Total de puncte:** Reprezintă anticiparea dacă totalul punctelor marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât numărul dat în tipul de pariu ales.

**Câte seturi se vor decide prin puncte suplimentare:** Anticipi câte seturi vor ajunge la puncte suplimentare.

### **Tipuri de pariuri pe seturi**

**Setul 1/2/3/4/5 - Câștigător:** Anticipi dacă câștigătorul din setul menționat va fi echipa gazdă (1) sau echipa Oaspete (2).

**Setul 1/2/3/4/5 - Total de puncte:** anticipi dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe într-un anumit set va fi peste sau sub un anumit număr.

**Setul 1/2/3/4/5 - Punct Handicap:** Trebuie să anticipi câștigătorul setului menționat (în puncte câștigate) adunând sau scăzând scorul indicat la rezultatul meciului (în puncte).

**Setul 1/2/3/4/5 – par/impar:** Anticipi dacă totalul de puncte acumulate de ambele echipe în meciul sau setul relevant va fi un număr par sau impar.

**Setul 1/2/3/4/5 - prima la X puncte:** Trebuie să anticipi care echipă va ajunge prima la X puncte pentru setul menționat.

**Setul 1/2/3/4/5 - X punct:** Trebuie să anticipi care echipă va înscrie prima X puncte pentru setul menționat.

### **Tipuri de pariuri directe**

**Câștigător:** Trebuie să anticipi câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.16. DARTS**

Se consideră că un joc de darts a început atunci când primul dart a fost aruncat în prima rundă a primului set. Dacă numărul de seturi declarat nu se termină, pariurile pentru rezultatul exact se vor anula. Cel mai mare scor posibil cu trei darts este 180, obținut atunci când toate cele trei darts aterizează în triplul 20 (termenul poate fi găsit în multe tipuri de pariuri).

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**1X2:** Trebuie să anticipi rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa în deplasare câștigă).

**Handicap de set:** Trebuie să anticipi rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final scorul specificat în pariu.

Total 180 de puncte: Trebuie să anticipei dacă numărul total de 180 de puncte atins în meci de ambii jucători va fi peste sau sub scorul indicat.

Cele mai multe 180: Trebuie să anticipei care jucător va obține cele mai multe 180 de puncte în meci (sau dacă va fi egal).

Handicap 180 de puncte: Trebuie să anticipei rezultatul în termeni de 180 de puncte obținut de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final scorul specificat în pariu.

Totalul echipei gazdă 180 de puncte: Trebuie să anticipei dacă numărul total de 180 de puncte realizat în meci de jucătorul 1 va fi peste sau sub scorul indicat.

Total 180 de echipe în deplasare: Trebuie să anticipei dacă numărul total de 180 de secunde realizat în meci de jucătorul 2 va fi peste sau sub scorul indicat.

Set Handicap (3 variante): Trebuie să anticipei rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător adăugând sau scăzând la rezultatul final scorul specificat în pariu.

Scorul corect (în seturi): Trebuie să anticipei scorul corect în seturi ale întregului meci.

Jucătorul care va înscrie 180 de puncte: trebuie să anticipei care jucător va obține 180 de puncte selectat în meci (sau dacă nu va fi niciunul).

### **Tipuri de pariuri rapide**

**Al X-lea set – Câștigătorul etapei N:** trebuie să anticipei ce jucător va câștiga etapa N din al x-lea set.

**Al x-lea set - scor corect (în etapa):** Anticipei scorul corect în etapa din setul menționat.

**Al x-lea set - handicap de etapa:** Trebuie să anticipei câștigătorul setului menționat (în manșe) adunând sau scăzând scorul indicat la rezultatul meciului (în manșe).

**Al x-lea set - totalul meciurilor:** Anticipei dacă totalul meciurilor jucate în setul indicat va fi peste sau sub un anumit număr .

**Al x-lea set - etape impare/pare:** Anticipei dacă totalul de etape jucate în setul indicat va fi un număr par sau impar.

**Al x-lea set etapa x - total de darts:** Trebuie să anticipei dacă totalul de darts aruncate de un jucător pentru a câștiga o anumită etapă va fi peste sau sub scorul indicat.

**Al x-lea set etapa x - jucătorul cu cel mai mare scor la a x-a vizită:** Trebuie să anticipei care jucător va înscrie mai multe puncte într-o anumită vizită.

**Al x-lea al etapa x - interval de puncte la a x-a vizită:** Trebuie să anticipei care va fi intervalul de puncte al vizitei specifice a unui jucător. al x-lea set de etapa x - scorul de marcarea x:y+: trebuie să anticipei dacă scorul de marcarea al unui anumit segment va fi peste sau sub 40,5 al x-lea set de etapa x - culoare de marcarea: trebuie să anticipei dacă culoarea de marcarea a unui anumit segment va fi roșu sau verde.

**Al x-lea set - de cele mai multe ori 180 de puncte:** Trebuie să anticipei care jucător va obține de cele mai multe ori 180 de puncte de puncte în setul menționat (sau dacă va fi o remiză).

**Al x-lea set - total 180 de puncte:** Trebuie să anticipei dacă numărul total de 180 de puncte realizat în setul menționat de ambii jucători va fi peste sau sub scorul indicat.

**Al x-lea set - Total echipa gazdă 180 de puncte:** Trebuie să anticipei dacă numărul total de 180 de puncte realizat în setul menționat de jucătorul 1 va fi peste sau sub scorul indicat.

**Al x-lea set - Total echipa în deplasare 180 de puncte:** Trebuie să anticipei dacă numărul total de 180 de puncte realizat în setul menționat de jucătorul 2 va fi peste sau sub scorul indicat.

**Al x-lea set etapa x - orice jucător care va înscrie un 180:** Trebuie să anticipei dacă vreun jucător va obține 180 de puncte în setul și etapaul menționate (sau dacă nu va fi niciunul).

**Al x-lea set manșa x - Echipa gazdă care va marca un 180:** Trebuie să anticipei dacă jucătorul 1 va obține un 180 de puncte în setul și manșa menționate (sau dacă nu va fi niciunul).

**Al x-lea set manșă x - Echipa în deplasare care marchează un 180:** Trebuie să anticipei

dacă jucătorul 2 va obține un 180 de puncte în setul și manșa menționate (sau dacă nu va fi niciunul).

### **Tipuri de pariuri directe**

**Câștigător:** Trebuie să anticipe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Top 2:** Trebuie să anticipe finaliștii turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Cine va merge cel mai departe:** Anticipe care dintre jucătorii menționați va ajunge în etapa ulterioară (sau aceeași).

**Etapa eliminării:** Anticipe în ce rundă jucătorul selectat va fi eliminat.

**Naționalitatea câștigătoare:** trebuie să anticipe naționalitatea câștigătorului.

**Repriză câștigătoare:** trebuie să anticipe că câștigătorul turneului va veni din repriză de sus sau din partea inferioară.

**Etapă câștigătoare:** trebuie să anticipe că câștigătorul turneului va veni din etapă 1/2/3/4.

**Câștigător pentru prima dată:** Trebuie să anticipe dacă va exista un câștigător pentru prima dată sau nu.

**Câștigătorul etapei X:** Trebuie să anticipe câștigătorul etapei menționate (1/2/3/4).

## **2.17. FUTSAL**

Un joc de fotbal în sală este considerat oficial cu 40 de minute de joc. Toate meciurile se vor regla cu scorul final al timpului regulamentar, dacă nu se indică altfel. Timpul regulamentar trebuie să fie terminat pentru ca pariurile să fie valabile, dacă nu se specifică altfel.

Pariurile vor fi valabile în timpul regulamentar; plus timp adăugat de arbitru din cauza timpului pierdut ca urmare a accidentărilor și înlocuirilor. Prelungiri, golul de aur și finalizarea meciului prin lovituri de pedeapsă nu sunt valabile pentru a regla pariuri pe acest sport.

### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**Câștigător - 1X2:** Pentru această opțiune, pot exista trei posibilități: Ca echipa gazdă să câștige (1), ca scorul final să fie egal (x) sau ca vizitatorul să fie câștigătorul (2).

**Șansă dublă (1X-12-X2):** Tipul de pariu în care jucătorul își poate maximiza șansele de câștig, acoperindu-se cu două rezultate: 1X (victorie gazdă sau egal), 12 (victorie gazdă sau victorie Oaspete) și X2 (remiză sau egal).

*\*Dacă un meci se joacă pe teren neutru, echipa numită prima este considerată gazdă.*

**Următorul gol:** pariază pe anticiparea care dintre cele două echipe va înscrie următorul gol. De asemenea, puteți paria pe „niciun gol” (niciun gol nu va fi marcat).

**Ambele echipe să marcheze:** Există două posibilități (da-nu) ca ambele echipe să înscrie cel puțin un gol fiecare.

**Goluri impare/pare pentru echipa gazdă, pentru Oaspeți și goluri totale:** Pariul reprezintă anticiparea dacă totalul golurilor unui meci va fi par sau impar. Dacă meciul se termină la egalitate la 0-0, acesta se va regla ca număr par de goluri. Dacă meciul este suspendat, toate pariurile pe meci se vor anula.

**Total (Total Echipa gazdă - Total echipă în deplasare):** Reprezintă pariarea pe numărul de goluri dintr-un meci marcat de ambele echipe sau de fiecare echipă în mod individual. De exemplu, decizi să pariezi pe un „Peste”, asta înseamnă că pariezi pe mai mult de un anumit număr de goluri. Dimpotrivă, dacă pariezi pe un „Sub”, atunci pariezi pe mai puțin de un anumit număr de goluri.

**Cine va câștiga restul meciului (Se aplică pariuri live):** In acest tip de pariu live puteti paria pe cine va câștiga restul meciului. Din momentul în care se face pariul, scorul este 0:0, indiferent de scorul real al meciului.

**Remiză:** acest tip de pariu reprezintă următoarele, pentru a stabili un pariu drept câștigător, trebuie neapărat să existe o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se termină la egalitate, pariul în bani va fi rambursat. De exemplu, dacă un scor final duce la egalitate, pariul va fi anulat.

**Handicap:** Tip de pariu în care câștigătorul jocului trebuie decis cu o marjă de scor. Scorul corect se adaugă sau se scade din golurile propuse în handicap, iar după operațiunea menționată se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, egală sau Oaspeți.

**Scor sau rezultat exact:** Pariați pe rezultatul exact al unui meci, adică pe scorul exact la sfârșitul celor 40 de minute.

**Marja de victorie:** În acest tip de pariuri, prezici care echipă va câștiga și cu ce diferență va câștiga.

**Intervalul de goluri ale echipei gazdă:** Anticipi, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de la echipa gazdă. Intervalul de goluri ale echipei în deplasare: anticipi, într-un interval selectat, câte goluri în total vor fi marcate de la echipa Oaspete.

### **Tipuri de pariuri pentru prima repriză**

**Prima repriză - 1x2:** Trebuie să anticipi rezultatul primei reprize. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa Oaspete câștigă).

**Prima repriză - care echipă câștigă restul:** Indiferent de scorul real al primei reprize, la momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat a fi 0-0.

**Prima repriză - al x-lea gol:** Trebuie să anticipi care echipă va marca următorul gol în prima repriză. Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei Oaspete).

**Prima repriză - handicap:** Trebuie să anticipi rezultatul final al primei reprize ținând cont de handicapul dintre paranteze.

**Prima repriză - total:** Trebuie să anticipi dacă numărul total de goluri marcate în prima repriză va fi peste sau sub linia indicată.

### **Alte tipuri de pariuri**

**Prelungiri - 1x2:** Trebuie să anticipi rezultatul prelungirilor. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor remiza), 2 (echipa Oaspete câștigă).

**Prelungiri - care echipă câștigă restul:** Indiferent de scorul real al prelungirilor, la momentul plasării pariului, scorul evenimentului va fi considerat a fi 0-0.

**Prelungiri - al X-lea gol:** Trebuie să anticipi care echipă va marca următorul gol în prelungiri. Există 3 rezultate posibile: 1 (scorul echipei gazdă), niciunul, 2 (scorul echipei Oaspete).

**Prelungiri - total:** Trebuie să anticipi dacă numărul total de goluri marcate în timpul prelungirilor va fi peste sau sub linia indicată.

**Lovituri de departajare - câștigător:** Trebuie să anticipi câștigătorul loviturilor de departajare.

**Lovituri de departajare - al X-lea gol:** Trebuie să anticipi care echipă va înscrie al X-lea gol în loviturile de departajare.

## **2.18. SNOOKER**

Dacă un meci începe, dar nu se termină din orice motiv, toate pariurile oferite pe rezultatul final al meciului sunt nule. În scopuri de pariuri, vor fi numărate numai bilele care au intrat „legal”, de ex. când există o „minge greșită” implicată, mingile introduse nu vor fi luate în considerare. Pariurile vor fi stabilite în consecință.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

În cazul unei reluări în oricare dintre cadre, se vor aplica următoarele reguli:

**Câștigătorul rundeii:** toate pariurile sunt valabile și se vor regla în funcție de câștigătorul oficial al rundeii.

**Pariuri decise:** toate pariurile al căror rezultat a fost stabilit înainte de relua vor fi valabile. Orice eveniment după relua va fi irelevant pentru pariuri.

**Pariuri nehotărâte:** toate pariurile al căror rezultat nu a fost stabilit înainte de relua se vor regla numai în funcție de evenimentele care au avut loc după relua. Orice eveniment înainte de relua va fi irelevant pentru pariuri.

Toate pariurile care se referă la rezultatul final al rundeii (de exemplu: pariuri totale, pariuri impare/pare) se vor regla cu rezultatul oficial al rundeii.

**Pariu pe rundă (Rezultat exact):** Pariul se referă la rezultatul final exact în totalul rundelor jucate.

**Câștigătorul rundeii:** Acest pariu se referă la câștigătorul unui runda dat. Acest runda trebuie completat pentru ca pariurile să fie valide.

anticiپی totalul de puncte care vor fi câștigate în meci.

**Primul care ajunge la 3 cadre:** Anticipi cine va fi primul care ajunge la 3 cadre, Unii dintre jucători trebuie să ajungă la 3 cadre pentru ca pariurile să fie valabile.

### **Pariuri directe**

**Câștigător:** Trebuie să anticipi câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.19. GOLF**

Regula cursei moarte se aplică pariurilor în care o selecție de egalitate nu este oferită în mod explicit, cum ar fi tipurile de pariuri cu 2 bile și 3 bile.

O cursă moartă este definit ca un eveniment în care există două sau mai multe contracte câștigătoare în comun. Regulile cursei moarte prevăd că miza trebuie împărțită la numărul de concurenți implicați în cursa moartă și apoi reglată la cota normală. Cu regula cursei moarte, câștigurile potențiale sunt recalulate pe baza numărului de concurenți cu aceeași performanță.

Se consideră că un jucător a jucat odată ce a început meciul. În cazul în care un jucător se retrage după ce a luat jocul, mizele vor fi pierdute la pariuri directe, de grup, meci sau 18 găuri.

În cazul în care un turneu este redus din numărul programat de găuri dintr-un motiv sau altul (adică condiții meteorologice nefavorabile), pariurile definitive plasate înainte de runda finală finalizată se vor regla pe jucătorul căruia i s-a acordat trofeul dacă au fost finalizate 36 de găuri ale turneului.

Dacă au fost completate mai puțin de 36 de găuri sau au fost plasate pariuri definitive după runda finală, atunci pariurile se vor anula.

**Pariurile finale/Antepost** pe orice jucător care participă la un turneu de calificare, dar apoi nu se califică pentru turneul principal, se vor determina drept pierdute.

Turneele Skins vor fi supuse regulilor cursei moarte în cazul în care jucătorii câștigă sume egale de premii în bani la sfârșitul competiției specificate. Dacă sunt jucate găuri suplimentare

pentru a declara un singur câștigător, atunci acesta va fi folosit în scopuri de reglare.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigătorul turneului:** Trebuie să anticipe câștigătorul turneului.

**Câștigătorul grupului:** Trebuie să anticipe care dintre jucătorii specifici incluși în pariu va obține cea mai bună poziție finală în turneu.

**Podium:** Trebuie să anticipe dacă jucătorul selectat va termina în primele trei locuri ale turneului, inclusiv la egalitate.

**Top 6:** Trebuie să anticipe dacă jucătorul selectat va termina în primii 6 în turneu, inclusiv la egalitate.

**Top 10:** trebuie să anticipe dacă jucătorul selectat va termina în top 10 în turneu, inclusiv la egalitate.

**Top 20:** trebuie să anticipe dacă jucătorul selectat va termina în top 20 ale turneului, inclusiv egalitățile.

**Naționalitate Câștigători:** Trebuie să anticipe care dintre jucătorii specifici, din naționalitatea selectată, incluși în pariu, vor obține cea mai bună poziție finală în turneu.

**Top Continental:** Trebuie să anticipe care dintre jucătorii specifici, de pe continentul selectat, incluși în pariu va obține cea mai bună poziție finală în turneu.

**Marja de victorie:** Pe baza numărului de lovituri dintre jucătorul câștigător și persoana (individul) care termină pe locul doi (include un preț pentru ca turneul să meargă la o calificare). În cazul în care vremea nefavorabilă afectează turneul, soluționarea va fi valabilă atâta timp cât sunt jucate minim 36 de găuri dintr-un turneu.

**Va exista o calificare:** Trebuie să anticipe dacă va exista o calificare (gaură suplimentară) sau nu în turul menționat.

**Va exista o marcă dintr-o singură lovitură:** Se referă la o gaură din prima (un jucător realizează o gaură cu o lovitură) care este înregistrată în rundele desemnate ale unui turneu specificat. În cazul în care vremea nefavorabilă afectează turneul, pariurile vor fi valabile atâta timp cât sunt jucate minim 36 de găuri dintr-un turneu. În cazul în care se înregistrează o gaură într-unul, dar 36 de găuri nu sunt jucate, atunci opțiunea „da” - „a marca din prima” - va fi considerată câștigătoare.

**Top jucător stângaci:** Trebuie să anticipe care dintre jucătorii stângaci specifici incluși în pariu va obține cea mai bună poziție finală în turneu.

**Top Fost Câștigător:** Trebuie să anticipe care dintre jucătorii specifici care au câștigat titlul menționat în trecut, incluși în pariu, vor obține cea mai bună poziție finală în turneu.

**Jucătorul care trebuie să facă tăierea: To Make/Miss Cut** - Trebuie aplicată o tăiere pentru ca pariurile să fie valabile. În cazul unui turneu în care există un sistem de tăieri multiple, determinarea pariului va fi definită de un jucător care joacă sau nu joacă în runda următoare după prima tăiere oficială.

**Liderul primei runde:** trebuie să anticipe care dintre jucătorii specifici incluși în pariu va obține cea mai bună poziție finală în prima rundă.

**Prima rundă Top X (5,10,20):** Trebuie să anticipe dacă jucătorii specifici incluși în pariu vor ajunge pe poziția X în prima rundă.

**Pariuri directe, inclusiv „Field”:** Non-Runner - nici un pariu în afară de „The Field”. Pariul pentru „The Field” include toți jucătorii care nu sunt cotați pe această tip de pariu. Pariurile acceptate sunt cele cu Câștig. Se aplică regulile de pariere definitive de mai sus.

**Pariuri fără jucători nominalizați:** Regulile Cursei moarte se aplică pentru pariurile câștigătoare, cu excepția cazului în care jucătorul (jucătorii) excluși nu câștigă turneul. Regulile Cursei moarte se aplică și pentru partea de plasare a pariurilor cu toate variantele.

Pariuri de grup: Câștigătorul va fi jucătorul care a obținut locul cel mai înalt la sfârșitul

turneului. Orice jucător descalificat va fi considerat învins. Dacă toți jucătorii sunt descalificați, atunci scorul cel mai mic după reducere va determina soluționarea. Neparticipant - nu se vor aplica deduceri de pariuri în conformitate cu

Regula Tattersalls 4(c). Se aplică regulile Cursei moarte, cu excepția cazului în care câștigătorul este stabilit de o calificare.

Dacă un turneu este afectat de vremea nefavorabilă, pariurile se vor determina cu condiția ca un câștigător al turneului să fie considerat și să fie finalizate minim 36 de găuri. Câștigătorul va fi jucătorul aflat în frunte la sfârșitul ultimei runde finalizate.

**Poziția finală a unui jucător:** În cazul unei egalități pentru o poziție finală, va conta poziția egală. De exemplu, o egalitate cu alți 5 jucători pentru locul 8 va conta ca o poziție finală de 8.

**Pariuri pe meciuri cu 54, 72 și 90 de găuri:** Dacă un turneu este afectat de vremea nefavorabilă, pariurile se vor regla cu condiția ca un câștigător al turneului să fie considerat și să fie finalizate minim 36 de găuri. Câștigătorul va fi jucătorul aflat în frunte la sfârșitul ultimei runde finalizate.

Dacă un jucător este descalificat atunci celălalt jucător este considerat câștigător. Dacă ambii jucători sunt descalificați, atunci scorul cel mai mic după reducere va determina soluționarea.

Dacă un jucător este descalificat sau se retrage după ce a început, fie înainte de încheierea a două runde, fie după ce ambii jucători au mers mai departe, atunci celălalt jucător este considerat câștigător.

Dacă un jucător este descalificat fie în runda a 3-a sau a 4-a, când celălalt jucător din pariul meciului este descalificat, atunci jucătorul descalificat este considerat câștigător.

Se va oferi un preț pentru egalitate și, în caz de egalitate, pariurile pe fiecare jucător care va câștiga vor fi pierdute.

Confruntări la turneu: ca mai sus, dar pariurile sunt anulate în caz de egalitate.

**Six shooter:** se aplică regulile Cursei moarte. Regula 4 se poate aplica în cazul unui Neparticipant. Jucătorii care încep, dar nu termină runda, vor fi considerați învinși.

**Five shooter:** Ca mai sus, dar cu cinci jucători de golf grupați împreună.

**Pariuri pe 18 găuri:** Câștigătorul va fi jucătorul cu cel mai mic scor pe 18 găuri. Jucătorii sunt perechi, pot juca sau nu împreună.

**18 gauri - pariuri cu două și trei bile:** Pariurile sunt valabile după ce jucătorii au terminat prima gaură. Dacă o rundă este abandonată, pariurile pe acea rundă se anulează.

Pariurile pe 2 sau 3 bile vor fi valabile, indiferent dacă perechile/grupurile reale pot diferi. Pentru turneele care utilizează sistemul de notare Stableford, cel mai mare marcator de puncte din timpul runde este considerat câștigător. Neparticipanți - pariurile cu 2 și 3 bile se anulează. În pariurile cu 2 bile, unde nu este oferit un preț pentru egalitate, pariurile se vor anula în caz de egalitate. Dacă se oferă un preț pentru o egalitate, acesta va governa reglarea. La pariurile cu 3 bile se aplică regulile Cursei moarte.

Pentru toate celelalte pariuri care implică grupuri de mai mult de 3 jucători împreună pe 18 găuri (de exemplu, 7 bile, 9 bile.) se aplică regulile Cursei moarte. Neparticipant-fără pariuri. Se vor aplica deduceri în conformitate cu regula Tattersalls 4(c).

**4 bile:** Pariurile sunt valabile odată ce ambele perechi au terminat prima gaură.

**Pariuri cu handicap:** Deduceti handicapul din totalul final pentru a determina câștigătorul. Turneul trebuie finalizat, altfel pariurile se anulează. Orice jucător descalificat va fi considerat învins. Se vor aplica orice termeni de Regula 4 și SP pentru neparticipanți. Se aplică regulile de cursei moarte.

Câștigătorul va fi jucătorul cu cel mai mic scor pe 18 găuri. Dacă scorurile sunt egale după 18 găuri, atunci pariurile se vor anula.

Jucătorul care lovește în runda cea mai joasă se aplică regulile Cursei moarte.

Scorul individual al rundei jucătorului.

Linia poate fi ajustată în timpul jocului. Toate pariurile se vor anula dacă jucătorul nu finalizează runda.

**Handicap de la următoarea gaură - 3 bile:** Regulile Cursei moarte se aplică acolo unde este cazul. Toate pariurile se vor anula dacă toți cei 3 jucători nu joacă jocul pe gaura nominalizată. Soluționarea pariurilor se reglează atunci când jucătorii părăsesc terenul.

**Câștigătorul următoarei gauri - 2 bile:** Toate pariurile se vor anula dacă ambii jucători nu fac jocul pe gaura nominalizată. Soluționarea pariurilor se reglează atunci când jucătorii părăsesc terenul.

**Totalul următoarei găuri:** Pariurile sunt stabilite pe scorul combinat al jucătorilor specifici la gaura menționată. Toate pariurile se vor anula dacă toți jucătorii nu parcurg gaura nominalizată. Soluționarea pariurilor se reglează atunci când jucătorii părăsesc terenul.

**Scorul jucătorului selectat la următoarea gaură:** Toate pariurile se vor anula dacă jucătorul nu parcurge gaura nominalizată. Determinarea pariurilor are loc atunci când jucătorul părăsește terenul.

**Lider la sfârșitul runde:** Trebuie să anticipi cine va conduce la sfârșitul runde menționate. Se aplică regulile Cursei moarte.

**Selecții de joc:** Dacă un meci nu începe (de exemplu, jucător accidentat sau descalificat înainte de începerea unui meci), atunci toate pariurile pe acel meci se vor anula.

Pariurile pe posibilitățile de pariere care pot fi reglate utilizând turneele oficiale și rezultatele meciului (inclusiv scorul final al meciului corect și pariurile pe meciuri individuale) se vor determina folosind acele rezultate.

Aceasta include situația în care un meci se termină mai devreme fie prin acordul jucătorilor, fie prin accidentare.

Toate celelalte tipuri de pariuri în care un meci se termină înainte de finalizarea a 18 găuri (de exemplu, prin acord), cum ar fi scorul meciului, se vor regla ca și cum găurile rămase neterminate ar fi egale. De exemplu, un jucător cu 2 mai sus la gaura a 13-a când meciul se termină va fi considerat că a câștigat cu 2 și 1 (la gaura a 17-a). Pariurile nefinalizate cu o singură gaură se vor anula.

**Greensomes:** Pariurile stabilite pe rezultatul oficial al turneului.

**Foursomes:** Pariurile sunt valabile odată ce ambele perechi au început meciul la prima gaură.

**Pariuri pe meciuri pe 36 de găuri:** determinarea va fi pe jucătorul care obține cea mai mare poziție la sfârșitul celor 36 de găuri. Dacă numărul de runde jucate este redus, de ex. din cauza vremii nefavorabile, pariurile se vor regla cu condiția ca un jucător să fi câștigat trofeul (pariurile vor fi valabile atâta timp cât există un câștigător considerat și sunt finalizate minim 18 găuri).

Dacă un jucător este descalificat sau se retrage după ce a început înainte de încheierea a două runde, atunci celălalt jucător este considerat câștigător.

Se va oferi un preț pentru egalitate și, în caz de egalitate, pariurile pe fiecare jucător care va câștiga vor fi pierdute.

**Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup și orice alte „meciuri internaționale”** - Toate tipurile de pariuri, inclusiv Direct, Remiză, Handicap, Cel mai bun marcat, tipurile de pariuri pe scor corect, se vor determina pe rezultatul oficial, dacă nu se specifică altfel. În Cupa Președinților, „To Lift Trophy – să ia trofeul” (fără opțiunea de egalitate), se aplică regulile cursei moarte

**Meciuri individuale (simple):** Dacă un meci individual se termină la egalitate, atunci



pariurile vor fi nule.

**Tipurile de pariuri cu scor corect:** toate meciurile programate trebuie finalizate integral pentru ca pariurile să fie valabile, indiferent dacă meciurile vor fi reportate.

**Tipuri de pariuri câștigătoare (de zi):** Decontarea se va face pe baza scorului după numărul programat de meciuri, indiferent dacă meciurile vor fi reportate.

**Tipuri de pariuri câștigătoare (de zi – sesiune):** Decontarea se va face pe baza scorului după numărul programat de meciuri, indiferent dacă meciurile vor fi reportate.

**Cele mai multe puncte în meci:** Tipurile de pariuri vor fi stabilite în funcție de întregul turneu. Dacă un meci individual se termină la egalitate, atunci pariurile vor fi nule. Pariurile vor rămâne valabile după ce jucătorul execută lovitura de start.

**Scor câștigător:** Decontarea va avea loc după completarea a 72 de găuri (sau 90 pentru turnee, dacă este cazul), în caz contrar pariurile fiind nule.

**Câștigarea / Pierderea unui Turneu Major:** Cele 4 Turnee Majore sunt: US Open, US Masters, USPGA și British Open.

Șanse mai mari – Se referă la parierea pe turneu.

**Meci de 18 găuri:** Numărul programat de meciuri trebuie să înceapă pentru ca pariurile să fie plasate. Numărul de meciuri în care ambele echipe execută lovitura la gaura 18 va fi folosit pentru decontare.

**Echipele va înscrie primul punct complet:** În scopul decontării, câștigătorul va fi prima echipă care va câștiga un meci programat și, ca urmare, va obține un punct complet. În cazul în care fiecare meci programat se termină la egalitate, pariurile vor fi nule.

## 2.20. CRICKET

Toate pariurile vor fi decontate în funcție de rezultatul oficial.

Meciurile de cricket constau fie în unul sau două inning-uri, tipurile de pariuri pentru primul inning pe un meci jucat cu un singur inning (de exemplu, evenimente T10, T20) sunt considerate tipuri de pariuri pe meci în scopuri rezultate. La un meci cu două inning-uri (de exemplu, seriile de testare), primul și al doilea inning, pariurile vor corespunde fiecărui inning separat în scopuri rezultate, pariurile cumulate pe meci nu vor include niciun inning în descrierea tipurilor de pariuri.

Dacă un meci este anulat înainte ca jocul să aibă loc, atunci toate tipurile de pariuri sunt considerate nule, cu excepția cazului în care meciul este reluat în termen de 48 de ore de la ora inițială de începere. În cazul în care un over nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nestabilite cu privire la acest over specific sunt considerate nule, cu excepția cazului în care inning-urile au ajuns la finalul natural, de exemplu, declarație, echipă all out etc.

Unele turnee pot dura până la 5 zile (de exemplu, Seria de testare), tipurile de pariuri stabilite vor fi rezultate instantaneu, orice tip de pariuri care necesită un eveniment pentru a fi complet finalizat (de exemplu, Câștigător, Handicap) vor fi rezultate după ce evenimentele sunt anunțate oficial ca fiind finalizate.

În unele evenimente, metoda Duckworth-Lewis poate fi aplicată de către oficiali pentru a determina câștigătorul. Metoda Duckworth-Lewis-Stern (DL) este o formulă matematică concepută pentru a calcula scorul țintă pentru echipa care lovește a doua într-un meci întrerupt de vreme sau alte circumstanțe.

Dacă tipurile de pariuri rămân deschise cu un scor incorect care are un impact semnificativ asupra prețurilor, ne rezervăm dreptul de a anula pariurile.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (inclusiv Super Over):** Se pariază pe câștigătorul meciului (rezultatul include

super over).

**Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă run-urile vor fi peste sau sub un anumit număr în întregul eveniment.

**Handicap asiatic:** Se pariază pe cine va câștiga jocul cu handicap (fără egal).

**1x2:** Se pariază câștigătorul meciului (rezultatul nu include Super Over). Opțiuni disponibile: Gazdă, egal, Oaspete.

**Scor corect:** Se pariază pe care va fi scorul la sfârșitul jocului.

**Șansă dublă:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau este egal), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau este egal), 12 (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau echipa Oaspete).

**Cele mai multe four-uri:** Care echipă înscrie cele mai multe four-uri. Four-urile lovite se punctează dacă mingea sare, sau se rostogolește pe teren, înainte de a atinge sau de a trece peste marginea terenului. Dacă nu atinge marginea terenului, trebuie să atingă solul de dincolo de el.

**Cele mai multe six-uri:** Care echipă va înscrie cele mai multe six-uri. Six este un termen din crichet care înseamnă că mingea trece peste margine fără a atinge solul din interiorul terenului, batsman-ul va fi creditat cu 6 run-uri în loc de 4.

**Total (Peste/Sub) - four-uri în meci:** Numărul total de four-uri marcate în joc va fi sub/peste o valoare dată.

**Total (Peste/Sub) - six-uri în meci:** Numărul total de six-uri marcate în joc va fi sub/peste o valoare dată.

**Total (Peste/Sub) – Echipa gazdă / Oaspeți:** Se pariază dacă run-urile vor fi peste sau sub un anumit număr în întregul eveniment pentru echipa gazdă/ oaspete. Rezultatul include Super Over.

**Impar/Par:** Se pariază dacă numărul total de run-uri realizate într-o anumită perioadă de timp va fi un număr impar sau impar.

**Impar/Par Echipa gazdă/oaspete:** Se pariază dacă totalul run-urilor realizate într-o anumită perioadă de timp va fi un număr par sau impar pentru echipa gazdă/oaspete.

**Cel mai bun parteneriat de start:** Care echipă va înscrie cele mai multe run-uri înainte de a pierde primul lor wicket.

**Metoda primului wicket:** Se pariază pe care va fi metoda primului wicket. Opțiunile disponibile sunt: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped or any Other (include Sent Off/Retired Out).

**Metoda de eliminare 6 variante:** Care va fi metoda de eliminare. Opțiunile disponibile sunt Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped or any Other (include Sent Off/Retired Out). În cazul în care nu mai cad alte wicket-uri, toate pariurile vor fi anulate.

**Metoda de eliminare:** Dacă următoarea eliminare va fi o prindere sau nu. Opțiunile disponibile sunt Caught, Not Caught.

**Run-uri la următorul wicket (poarta) al echipei gazdă / oaspete:** Numărul total de run-uri ale echipei gazdă / oaspete după bătaia wicket-ului celeilalte echipe.

**Over-uri la următorul wicket (poarta) al echipei gazdă / oaspete:** Se pariază dacă următorul wicket va cădea înainte sau după ce a fost marcat un anumit număr de over-uri. De exemplu, dacă wicket-ul cade după 6,2 over-uri, decontarea se va face la al șaptelea over. Dacă decontarea pariurilor poate fi determinată, acestea vor fi decontate în mod corespunzător. De exemplu, în cazul în care o echipă părăsește terenul din cauza unei întreruperi peste 15, atunci se vor deconta precedentele minus acesta. Cu toate acestea, over-urile care depășesc această valoare vor fi nule.

**Următorul over par/impar:** Se pariază dacă totalul run-urilor obținute într-un over stabilit va fi un număr par sau impar.

**Total run-uri par/impar în over – Echipa gazdă/ oaspete:** Se pariază dacă Totalul run-

urilor obținute într-un over stabilit va fi un număr par sau impar pentru echipa gazdă / oaspete.

**Total run-uri în over:** Se pariază dacă run-urile vor fi peste sau sub un număr dat într-un over stabilit. Over-ul trebuie să fie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile chiar dacă rezultatul este deja decis.

**Total run-uri în over – Echipa gazdă/ oaspete:** Se pariază dacă run-urile vor fi peste sau sub un număr dat într-un over stabilit pentru echipa gazdă / oaspete. Over-ul trebuie să fie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile chiar dacă rezultatul este deja decis.

**Total run-uri în over – primul inning al echipei gazdă / oaspete:** Se pariază dacă run-urile vor fi peste sau sub un număr dat într-un over stabilit pentru echipa gazdă / oaspete în primul inning. Over-ul trebuie să fie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile chiar dacă rezultatul este deja decis.

**Total run-uri în over – al doilea inning al echipei gazdă / oaspete:** Se pariază dacă run-urile vor fi peste sau sub un număr dat într-un over stabilit pentru echipa gazdă / oaspete în al doilea inning. Over-ul trebuie să fie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile chiar dacă rezultatul este deja decis.

**Wicket în over - Echipa gazdă/ oaspete:** Se pariază dacă va fi un wicket într-un over stabilit pentru echipa gazdă / oaspete. Dacă un inning se finalizează în timpul unui over atunci acel over va fi considerat finalizat, cu excepția cazului în care inning-urile se încheie din cauza condițiilor meteo nefavorabile, caz în care toate pariurile nestabilite vor fi nule.

**Run-uri off la a „X” livrare - Echipa gazdă/ oaspete:** Se pariază dacă numărul de run-uri pentru echipa gazdă / oaspete la a-X-a livrare va fi sub/peste linia specifică.

**Să câștige prin aruncarea monedei:** Se pariază care echipă va câștiga prin aruncarea monedei la începutul jocului.

**Scor de 50 în Meci:** Se pariază dacă va fi cel puțin un batsman care va marca 50 run-uri și peste. Dacă dintr-un meci se reduce un număr de over-uri și rezultatul unui meci oficial este valabil, toate pariurile vor fi valabile. În cazul unei întreruperi și dacă meciul nu este reluat în 48 de ore, toate pariurile nestabilite vor fi nule.

**Meciuri de 100 de mingi:** Se pariază dacă va fi cel puțin un batsman care va înscrie 100 de run-uri și peste. Dacă dintr-un meci se reduce un număr de over-uri și rezultatul unui meci oficial este valabil, toate pariurile vor fi valabile. În cazul unei întreruperi și dacă meciul nu este reluat în 48 de ore, toate pariurile nestabilite vor fi nule.

**Cele mai multe run-uri out:** Se pariază care echipă va avea mai multe Run-uri out. Un run out apare, de obicei, când batsman-ul încearcă să alerge între wicket-uri, iar echipa din teren reușește să preia mingea cu un wicket înainte ca batsman-ul să ajungă la capătul terenului. Dacă meciul este abandonat din orice motiv, atunci toate pariurile nestabilite vor fi nule, cu excepția cazului în care decontarea s-a determinat deja. Dacă se reduce un număr de over-uri din meci și s-a obținut rezultatul meciului, atunci echipa care a obținut cele mai multe run-uri out în alergare indiferent de over-urile jucate va câștiga.

**Cel mai bun batsman - Echipa gazdă/ oaspete:** Se pariază pe Cel mai bun batsman din echipa gazdă / oaspete. Jucătorul care marchează cele mai multe run-uri pentru echipa gazdă / oaspete va fi câștigătorul. Jucătorii care au început meciul, dar nu au bătut sunt pierzători. Pariurile plasate pe orice jucător care nu participă la meci vor fi nule. În cazul în care mai mulți jucători obțin același număr de run-uri, cel cu scorul cel mai bun va fi stabilit câștigător.

**Cel mai bun bowler - Echipa gazdă/ oaspete:** Se pariază pe cel mai bun bowler din echipa gazdă/ oaspete. Jucătorul care marchează cele mai multe wicket-uri este câștigător. Dacă unul sau mai mulți jucători (bowler) au același număr de wicket-uri, cel cu numărul mai mic de run-uri este considerat câștigător. Dacă jucătorii (bowler) au 0 wicket-uri, atunci toate pariurile sunt nule. Pariurile plasate pe orice jucător care nu participă la meci vor fi nule.

**Omul meciului:** Se pariază care jucător va fi cel mai bun jucător al meciului. Pariurile vor

fi stabilite pe jucătorul declarat oficial al meciului.

**Batsman-ul înscrie 50 în meci:** Se pariază ce jucător va înscrie 50 în meci.

**Primul Run cu scorul cel mai mare în primele 6 Over-uri:** Se pariază care echipă are cele mai multe run-uri în total pentru primele 6 over-uri din ambele echipe. În cazul aceluiași număr de run-uri pentru ambele echipe, pariurile vor fi nule.

**Jucătorul care marchează cele mai multe six-uri:** Se pariază care jucător va marca cele mai multe Six-uri în joc. În cazul în care mai mulți jucători obțin același număr de six-uri, cel cu cel mai bun raport de marcare va fi declarat câștigător.

**Cel mai mare scor individual:** Se pariază dacă cel mai mare scor individual la run-uri obținut de oricare dintre jucători va fi peste/sub o valoare dată.

**Total (Peste/Sub) Wide-uri:** Se pariază dacă numărul de wide-uri jucate într-un meci vor fi peste/sub o valoare dată.

**Total (Peste/Sub) Duck-uri:** Se pariază dacă numărul de duck-uri din meci vor fi peste/sub o valoare dată

**Total (Peste/Sub) Wicket-uri:** Se pariază dacă numărul de wicket-uri luate în meci vor fi peste/sub o valoare dată.

**Total (Peste/Sub) Extra-uri:** Se pariază dacă numărul de extra-uri din meci vor fi peste/sub o valoare dată.

**Căderea wicket-ului următor:** Câte run-uri vor fi marcate la căderea primului wicket.

**Căderea wicket-ului următor - Echipa gazdă/oaspeți:** Câte run-uri vor fi marcate de echipa gazdă / oaspeți la căderea primului wicket.

**Echipa Celui mai bun batsman:** Se pariază în care echipă va fi cel mai bun batsman.

**Echipa Celui mai bun bowler:** Se pariază în care echipă va fi cel mai bun bowler.

**Total (Peste/Sub) Cel mai bun batsman:** Se pariază dacă scorul la run-uri al celui mai bun batsman va fi peste/sub o valoare dată.

**Primul inning „X” după eliminare - Echipa gazdă/oaspeți:** Se pariază dacă va apărea o eliminare la al „X”-lea over după primul inning pentru echipa gazdă /oaspeți.

**Cel mai mare scor la over – Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă scorul pentru cel mai mare scor la over va fi peste/sub o valoare dată.

**Total (Peste/Sub) run-uri out:** Se pariază dacă numărul de run-uri out va fi peste/sub o valoare dată.

**Handicap meci:** Care echipă va câștiga meciul cu handicap la wicket-uri și run-uri.

**Câștigarea la aruncarea monedei și a meciului:** Care echipă va câștiga la aruncarea monedei și a meciului.

**Total (Peste/Sub) primul over:** Se pariază dacă scorul la run-uri în primul Over va fi peste/sub o valoare dată.

**Va ajunge meciul la Super Over?:** Se pariază dacă va fi un Super Over în Meci.

**Meci la egalitate:** Se pariază dacă meciul se va termina la egalitate în timpul regulamentar. Egalitatea este atunci când la finalul jocului, ambele echipe și-au terminat inning-urile și scorurile lor sunt egale.

**Meci finalizat:** Se pariază dacă meciul se va termina. Meciul este considerat finalizat dacă există un rezultat oficial.

### Pariuri directe

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul unui turneu dat conform clasamentului oficial al competiției.

**Câștigătorul seriei:** Se pariază care echipă va câștiga Seria (mai multe jocuri).

## 2.21. E-SPORTS (SPORTURI ELECTRONICE)

## **Reguli generale aplicabile sporturilor electronice**

În cazul în care un eveniment implică aceiași doi jucători sau echipe care joacă mai multe jocuri sau hărți, de exemplu „cel mai bun din 3”, iar unul sau mai multe jocuri sau hărți nu sunt jucate deoarece rezultatul evenimentului a fost deja determinat, pariurile pe jocurile sau hărțile care nu au fost jucate sunt anulate și miza este rambursată.

Datele și orele de începere sunt afișate doar în scop informativ și este posibil să nu fie exacte.

În cazul în care un eveniment este anulat, amânat sau întrerupt și nu este finalizat în termen de 48 de ore de la ora de începere programată inițial, pariurile pe acel eveniment sunt anulate și miza este rambursată. Cu toate acestea, jocurile sau hărțile care sunt finalizate în termen de 48 de ore sunt decontate în mod normal, chiar dacă jocurile sau hărțile suplimentare care ar fi trebuit să facă parte din aceeași pereche sunt anulate sau amânate în continuare.

Pariurile sunt stabilite pe baza difuzării oficiale a jocului de către editor sau organizatorul evenimentului. În cazul în care difuzarea arată un contor de runde câștigate, ucideri, dragoni, turnuri etc., acest lucru va fi, în general, utilizat pentru a deconta pariurile relevante. Dacă rezultatul unui pariu este neclar în urma difuzării sau dacă nu există difuzări, atunci se va utiliza API-ul de statistici pentru joc, acolo unde este disponibil.

În cazul pariurilor indexate sau numerotate (cum ar fi câștigătorul unei anumite runde în Counter Strike: GO sau echipa care a marcat o anumităucidere numerotată în League of Legends sau DOTA2), indicele determină obiectivul care contează.

Cuvintele precum „următorul” din denumirea selecției nu sunt garantate a fi corecte, deoarece difuzările pot fi întârziate și este posibil să nu avansăm întotdeauna indicele exact atunci când un obiectiv este marcat sau o rundă este finalizată. Prin urmare, toate pariurile sunt stabilite în funcție de runda numerotată sau de obiectivul specificat, indiferent de orice altă formulare din denumirea selecției sau de momentul în care a fost plasat pariu.

Dacă numărul de runde sau hărți programat este modificat sau dacă tipurile de pariuri sunt oferite în mod eronat pe baza unui număr diferit de runde sau hărți față de numărul efectiv programat, atunci pariurile pe marja câștigătoare (inclusiv handicap), totalul rundelor / hărților, scorurile corecte etc. sunt anulate și miza este rambursată.

Pariurile câștigătorului hărții și câștigătorului meciului rămân valabile. Dacă o hartă nu este jucată sau este acordată unui jucător sau unei echipe prin walkover sau implicit fără ca jocul să fi început, toate pariurile pe acea hartă și pe meci în ansamblu sunt anulate și miza este rambursată. Pariurile se referă numai la hărțile care se joacă. Se consideră că o hartă a început în momentul în care începe cronometrul jocului sau fie echipa, fie jucătorul ia o măsură de joc legată de harta respectivă, inclusiv pronosticuri, interdicții și achiziții de arme.

### **Counter Strike: Reguli GO**

Majoritatea pariurilor pe hartă se bazează pe numărul de runde programat (de obicei cel mai bun din 30), excluzând rundele suplimentare jucate în cazul unei extrageri. Cu toate acestea, dacă se oferă un tip de pariu câștigător al hărții fără o selecție „egalitate”, atunci acest lucru este stabilit în favoarea câștigătorului general al hărții, inclusiv a timpului suplimentar dacă este jucat.

#### ***Definiții specifice titlului:***

- ✓ **T / CT (Teroriști / Contra-teroriști):** denumirea specifică a echipei Dark / Light
- ✓ **Rundă:** Echipa câștigă Rundenle pentru a câștiga Harta. Runda este câștigată atunci când  
1) o echipă le elimină pe celelalte 2) de către teroriști atunci când detonează cu succes bomba 3) de către contra-teroriștii atunci când bomba nu detonează în 120 de secunde

de la începutul rundei. Prima echipă care înscrie 16 runde câștigă Harta.

- ✓ **Prelungiri:** În cazul scorului egal pe Hartă (15:15), primele prelungiri sunt jucate în format Bo6. În cazul unei alte egalități (18:18), vor fi jucate următoarele prelungiri cu aceleași reguli. Acest proces se repetă până când o echipă câștigă prelungirile. Regulile privind prelungirile pot fi specifice turneului.
- ✓ **Runda de pistoale:** 1. și 16. rundă pe o anumită hartă.

## Reguli Dota 2

Pentru pariurile care implică turnuri, toate turnurile distruse se numără ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un minion.

Pentru pariurile care implică Barăci, toate Barăcile distruse sunt considerate ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un minion. Barăcile Ranged și Melee din fiecare pereche sunt considerate ca fiind barăci separate, astfel încât fiecare echipă are în total șase barăci.

Pentru pariurile care implică ucidere (altele decât „First Blood”), transmisia oficială sau API-ul de joc, dacă este disponibil, sunt definitive pentru a determina dacă moartea unui campion este considerată o ucidere. De exemplu, în cazul în care un campion este ucis de daune turn sau minion fără implicarea Campionului inamic, acest lucru nu poate fi înregistrat ca o ucidere în transmisie, caz în care nu se consideră ca o ucidere în scopul de decontare al pariului.

Pentru pariurile pe First Blood, scorul transmis sau API oficial trebuie să înregistreze uciderea adversarului ca fiind First Blood. În cazul în care, de exemplu, o ucidere este respinsă de un coechipier, aceasta nu poate fi considerată ca First Blood (indiferent dacă este înregistrată ca ucidere pe contorul de ucideri al transmisiei), caz în care nu va fi considerată ca First Blood în scopul decontării pariurilor. Pentru evitarea oricăror dubii, toate pariurile pe ucidere, altele decât „First Blood”, sunt stabilite pe baza contorului de ucidere, dar o ucidere care este înregistrată pe contorul de ucidere va fi considerată First Blood numai dacă este anunțată ca atare.

Pentru pariurile pe Roshan, echipa care marchează ultimul rezultat pozitiv pe Roshan așa cum este determinat de transmisie sau joc API dacă este disponibil, se consideră că Roshan este ucis, indiferent de jucătorul care preia Aegis-ul de nemurire.

Pentru pariurile care implică următoarea echipă să înscrie un anumit obiectiv sau echipa să înscrie cel mai mult într-un anumit obiectiv, în cazul în care este oferită o opțiune „niciuna” sau „egalitate” și este rezultatul câștigător, pariurile pe oricare dintre echipe sunt pierzătoare. În cazul în care nu se oferă o astfel de selecție și niciuna dintre echipe nu este câștigătoare, toate pariurile pe acest tip de pariu sunt anulate și miza este rambursată.

În cazul în care o echipă se predă, pariurile rămân valabile și sunt decontate după cum urmează. Pentru pariurile care implică câștigătorul hărții, echipa câștigătoare este echipa care nu s-a predat. Pariurile în care sunt implicați Roshan, barăci și uciderea adversarului sunt stabilite în funcție de situația din momentul predării. Pariurile care implică turnuri sunt stabilite ca și cum echipa câștigătoare ar fi distrus numărul minim de turnuri suplimentare necesare teoretic pentru a câștiga jocul în mod normal din poziția în care a avut loc predarea. De exemplu, dacă echipa câștigătoare a distrus toate turnurile de nivelul 1 și un turn de nivelul 2, atunci se va considera că a distrus încă trei turnuri (șapte în total), deoarece ar fi trebuit să distrugă cel puțin un turn de nivelul 3 și cele două turnuri antice pentru a câștiga jocul în mod normal din acea poziție.

### **Definiții specifice titlului:**

- ✓ **Antic:** Obiectivul principal al Hărții. Prima echipă care îl distruge pe Anticul echipei adverse câștigă Harta.
- ✓ **GG:** Acest lucru permite echipei relevante să predea Harta atunci când se scrie în

- chat-ul public.
- ✓ **Dire / Radiant:** Denumirea specifică a titlului echipelor opuse Dark / Light
- ✓ **Ucidere:** Scorul echipei Light/Dark, care reprezintă numărul total de ucideri ale membrilor echipei adverse.
- ✓ **Aegis:** Un element care apare după ce obiectivul jocului Roshan este ucis. Acesta poate fi preluat de un jucător.
- ✓ **Turn:** Un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.
- ✓ **Baracă:** Un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.

### **Regulile League of legends (LoL)**

Pentru pariurile care implică turnuri, toate turnurile distruse se numără ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un minion.

Pentru pariurile care implică inhibitori, toți inhibitorii distruși se consideră că au fost distruși de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un minion. Pentru pariurile care implică numărul de inhibitori distruși, fiecare dintre cei șase inhibitori se ia în calcul separat, chiar dacă este distrus, reapare și este distrus a din nou. Pentru pariurile care implică următorul inhibitor distrus, fiecare distrugere a unui inhibitor se ia în calcul separat, chiar și în cazul în care acesta a reapărut și este distrus pentru a doua oară sau ulterior.

Pentru pariurile care implică uciderea adversarului (inclusiv "First Blood", care în Ligue of Legends este sinonim cu prima ucidere de pe hartă), transmisia oficială sau API-ul de joc, dacă este disponibil, este definitiv pentru a determina dacă moartea unui Champion se ia în calcul ca o ucidere. De exemplu, în cazul în care un campion este ucis de daunele unui turn sau minion fără implicarea unui Champion inamic, acest lucru nu poate fi înregistrat ca o ucidere pe transmisie, caz în care nu se consideră ca o ucidere în scopul decontării pariului

Pentru pariurile care implică următoarea echipă să înscrie un anumit obiectiv sau echipa să înscrie cel mai mult dintr-un anumit obiectiv, în cazul în care este oferită o opțiune „niciuna” sau „egalitate” și este rezultatul câștigător, pariurile pe oricare dintre echipe sunt pierzătoare. În cazul în care nu se oferă o astfel de selecție și niciuna dintre echipe nu este câștigătoare, toate pariurile pe acest tip de pariu sunt anulate și miza este rambursată

În cazul în care o echipă se predă, pariurile rămân valabile și sunt stabilite după cum urmează. Pentru pariurile care implică câștigătorul hărții, echipa câștigătoare este echipa care nu s-a predat. Pariurile care implică dragoni, baroni și ucideri sunt stabilite în funcție de situația din momentul predării. Pariurile care implică turnuri și inhibitori sunt stabilite ca și cum echipa câștigătoare ar fi distrus numărul minim de turnuri și / sau inhibitori suplimentari necesari teoretic pentru a câștiga jocul în mod normal din poziția în care a avut loc predarea. De exemplu, în cazul în care orice inhibitor al echipei care pierde este doborât în momentul predării, atunci niciun inhibitor suplimentar nu este considerat distrus. În cazul în care niciun inhibitor al echipei învinse nu este doborât, se consideră că echipa câștigătoare a distrus un inhibitor suplimentar, acordându-se prioritate unui inhibitor care a fost deja distrus dacă un astfel de inhibitor există și a reapărut. Dacă echipa câștigătoare a distrus toate turnurile de nivelul 1 și un turn de nivelul 2, atunci se va considera că a distrus încă trei turnuri (șapte în total), deoarece ar fi trebuit să distrugă cel puțin un turn de nivelul 3 și cele două turnuri Nexus pentru a câștiga jocul în mod normal din acea poziție.

#### ***Definiții specifice titlului:***

- ✓ **Nexus:** obiectivul principal al Hărții. Prima echipă care distruge Nexus-ul echipei adverse câștigă Harta.
- ✓ **Ucidere:** Scorul echipei Blue/Red, care reprezintă numărul total de ucideri ale membrilor echipei adverse.

- ✓ **Turret:** un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.
- ✓ **Inhibitor:** un obiectiv de joc specific echipei, care poate fi distrus de echipa adversă.
- ✓ **Dragon:** un obiectiv de joc care poate fi distrus de jucători.
- ✓ **Baron:** un obiectiv de joc care poate fi distrus de jucători.

### **Tipurile de pariuri generale\***

\*Unul sau mai multe tipuri de pariuri din secțiunea respectivă pot fi găsite pe diferite titluri Sporturi electronice care sunt oferite pe platforma noastră de pariuri sportive. Unele dintre aceste titluri sunt: KoG (Kings of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), VALORANT, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League, SMITE.

**Câștigător (1,2):** Se determină câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului.

**Câștigător (1X2):** Se determină câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului sau dacă meciul se va încheia cu o egalitate

**Hartă Handicap:** pariu în care câștigătorul meciului trebuie să fie decis cu o marjă pentru harta respectivă. Punctajul corect se adună sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operația respectiva se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, sau echipa oaspete.

### **Exemplu de meci NomGaming vs Team Spotnet:**

**Nom-Gaming (-1,5)** → Acest tip de pariu se referă la hărțile Nom win (X) care oferă un dezavantaj de 1,5, în cazul în care evenimentul se încheie cu 3-0 în favoarea lui Nom, acesta va câștiga linia de miză, deoarece handicapul pe care l-am selectat este de 1,5, Nom continuă în fruntea tablei de marcaj cu 1,5 - 0 în favoarea sa.

**Echipa Spotnet (+1.5)** → Acest tip de pariu va oferi un avantaj de 1,5 pentru echipa Spotnet în toate hărțile stabilite de joc, în cazul în care evenimentul se termină 2 - 1, câștigătorul acestuia ar fi echipa Spotnet, deoarece un avantaj de 1,5 îi oferă un scor în favoarea sa de 2,5 profitând de echipa 1, rezultatul final fiind 2 - 2.5.

**Hărți totale:** Acest tip de pariu se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

**Punctajul exact (pe hărți):** Acest tip de pariu se referă la punctajul exact și final al meciului care oferă opțiunile:

- ✓ 0:2 - 1:2.
- ✓ 2:0 - 2:1

**Prima hartă - câștigător (incl. OT) - A doua hartă - câștigător (incl. OT):** Acest tip de pariu definește doar câștigătorul primei sau celei de-a doua hărți a evenimentului, inclusiv prelungirile.

**Prima hartă - câștigător 1x2:** Pe acest tip de pariu vă oferim cele 3 opțiuni obișnuite, care sunt (Home (Acasă) - Away (În deplasare) – Draw (Egalitate)) și sunt definite în funcție de harta care este în joc în acest moment.

### **PARIURI CS:GO**

**Câștigător:** Se determină câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului.

**Prima hartă - total runde (incl. OT):** Acest tip de pariu definește dacă harta care este disponibilă va avea peste 26,5 runde sau sub 26,5 runde, inclusiv prelungirile care au loc în cadrul



evenimentului.

**Prima hartă - handicap rundă (incl. OT):** În acest tip de pariu puteți oferi echipei X un avantaj sau un dezavantaj față de numărul total de runde pe care le are harta selectată. Exemplu de meci Ffamix vs Exdt:

**Ffamix (-2,5)** → Acest tip de pariu se referă la faptul că Ffamix va câștiga prima rundă a hărții în ciuda dezavantajului de -2,5 puncte (dacă harta se termină cu 20-10 având Ffamix în avantaj, tot va câștiga linia de miză deoarece va rămâne cu un scor în favoarea sa (17,5-10).

**Exdt (+2.5)** → Acest tip de pariu înseamnă că jucătorul Exdt va câștiga rundele cu un avantaj de +2.5 puncte. Dacă scorul final a fost 15-15, câștigătorul acestor runde este Exdt, cu un scor de 17,5 puncte.

**Prelungiri pe harta X (da/nu):** Se pariază dacă vor exista prelungiri pe harta X.

**Harta X - câștigător prima rundă de pistoale:** Se pariază pe cine va câștiga prima rundă de pistoale pe harta X.

**Harta X – câștigător a doua rundă de pistoale:** Se pariază pe cine va câștiga a doua rundă de pistoale pe Harta X.

**Harta X - echipa care va câștiga runda N:** Se pariază pe echipa care va câștiga runda N pe harta X.

**Harta X - cursa pentru 3/6/9/12 runde:** Se pariază pe care echipa va ajunge prima la 3/6/9/12 runde, pe Harta X.

### **Tipurile de pariuri Extra CD:GO**

**Echipa care va câștiga cel puțin 1 hartă da/nu:** dacă o anumită echipă câștigă cel puțin o hartă într-un anumit meci.

**Prelungiri Da/Nu:** dacă se vor juca sau nu Prelungiri.

**Câștigătorul runde de pistoale (prima, a doua rundă de pistoale):** care echipă (Terorist / Contra- terorist) câștigă runda de pistoale stabilită (1./16).

**Câștigătorul primei reprize:** care echipă (Terorist / Contra-terorist) are un număr mai mare de reprize câștigate după primele 15 runde.

**Câștigătorul celei de-a doua reprize:** care echipă (Terorist / Contra-terorist) are un număr mai mare de reprize câștigate după primele 15 runde și înainte ca harta să se termine la egalitate sau câștigată de o echipă.

### **TIPURI DE PARIU DOTA 2**

**Câștigător:** Se determină câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului

**Harta X – Primul Aegis:** Decontarea pariului este determinată de echipa care colectează Aegis de nemurire și nu de cea care îl ucide pe Roshan.

**Harta X - primul turn:** Pe acest tip de pariu puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge prima un turn.

**Harta X - Prima Baracă:** Pe acest tip de pariu puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge prima o baracă.

**Prima hartă - câștigător:** Acest tip de pariu definește câștigătorul primei hărți numai în timpul regulamentar, fără a include prelungirile.

**A doua hartă - câștigător:** Acest tip de pariu definește câștigătorul celei de-a doua hărți numai în timpul regulamentar, fără a include prelungirile.

**Prima hartă - ucideri, egalitate, niciun pariu:** Acest tip de pariu definește câștigătorul primei hărți din numărul obținut de ucideri, clarificând faptul că, în cazul în care evenimentul se

încheie la egalitate, acesta este anulat.

**Prima harta – handicap moarte:** Pe acest tip de pariu putem da avantaj sau dezavantaj echipei selectate X ca fiind cea care va avea mai multe ucideri pe prima hartă.

**Hărți totale:** Acest tip de pariu se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

**Handicap Hartă:** pariu în care câștigătorul meciului trebuie să fie decis cu o marjă pentru harta respectivă. Punctajul corect se adună sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operația respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, sau echipa oaspete.

**Harta X - echipa care va distruge următorul turn:** Se pariază care echipă va distruge următorul turn pe harta specifică.

**Harta X - Echipa care va marca First Blood:** Se pariază care echipă va face prima ucidere a hărții specifice.

**Harta X - echipa care va marca cele mai multe ucideri:** Se pariază care echipă va face cele mai multe ucideri pe harta respectivă (sau egalitate).

**Harta X - Echipa care va marca următoarea ucidere:** Se pariază care echipă va face următoarea ucidere(#).

**Harta X - Echipa care va ucide următorul Roshan:** Se pariază care echipa va ucide următorul Roshan(#).

**Harta X - Total ucideri par/impar:** Se pariază dacă numărul total de omoruri din harta X va fi impar sau par.

**Harta X - Total ucideri marcate Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de ucideri pe care îl va avea harta respectivă.

**Harta X - Total înjunghieri Roshan:** Acest tip de pariu se referă la numărul exact de înjunghieri pentru Roshan pe care harta specifică le va avea.

**Harta X - Total înjunghieri Roshan Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de înjunghieri pentru Roshan pe care harta specifică le va avea. (sub/peste).

**Harta X - Total turnuri distruse:** Acest tip de pariu se referă la numărul exact de turnuri care au fost distruse pe harta specifică.

**Harta X - Total Turnuri Distruse Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de turnuri care au fost distruse pe harta specifică (peste/sub).

**Echipa care va înscrie un Rampage:** Se pariază care echipă (sau nici o echipă) va înscrie un rampage. Rampage este o realizare remarcabilă a uciderii de unul singur a 5 campioni inamici într-o succesiune scurtă - Echipa A/Echipa B. Dacă nu există Rampage Kill pe hartă, pariul va fi considerat pierdere.

**Echipa care va înscrie o Ultra kill:** Se pariază care echipă (sau nicio echipă) va înscrie o Ultra kill. O Ultra kill este o realizare remarcabilă a uciderii de unul singur a 4 campioni inamici într-o succesiune scurtă - Echipa A/Echipa B. Dacă nu există nicio Ultra kill pe hartă, pariul va fi considerat pierdere.

**Harta X – Durata jocului Peste/Sub:** Se pariază pe câte minute vor fi jucate pe Harta X - Peste/Sub.

**Harta X – Handicap Echipă care va înscrie cele mai multe ucideri:** pariu în care câștigătorul meciului trebuie să fie decis cu marja respectivă de ucideri. Punctajul corect se adună sau se scade din uciderile propuse în handicap, iar după operația menționată, se va stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa oaspete.

**Harta X – Cursa pentru 5/10/15/20 ucideri:** Se pariază pe care echipă va ajunge la 5/10/15/20 ucideri mai întâi, în Harta X.

## **Tipuri de pariuri Extra Dota 2**

**Echipa care va câștiga cel puțin 1 hartă da/nu:** dacă o anumită echipă câștigă cel puțin o

haqrtă într-un meci stabilit.

**Durata hărții:** dacă durata/durata finală a jocului unei hărți este mai mare sau mai mică decât o anumită valoare.

**Rezultat:** O durată egală cu cea a pragului este rezolvată ca selecție PESTE. Durata este stabilită pe baza tabelii de marcaj cu scorul final, care este disponibil de la API-ul oficial de Steam, atunci când harta se termină.

**Ucideri Harta X:** câștigătorul acestei tipuri de pariuri este echipa care face o ucidere forțând suma totală a uciderilor pentru ambele echipe să fie egală cu N.

**Rampage pe Hartă:** dacă cel puțin un jucător, din echipele Dark sau Light a marcat 5 sau mai multe ucideri într-o perioadă scurtă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

**Ultrakill pe Hartă:** dacă cel puțin un jucător, din echipele Dark sau Light a marcat 4 sau mai multe ucideri în perioadă scurtă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

**Beyond Godlike pe Hartă:** dacă cel puțin un jucător, din echipele Dark sau Light a marcat 10 sau mai multe ucideri fără a muri și acest eveniment este anunțat în joc.

**Megacreeps pe Hartă:** dacă toate barăcile Dark sau Light sunt distruse și acest eveniment este anunțat în joc.

**Tipul de rună activată care apare într-un anumit moment pe Hartă:** Tipul de rună, care apare într-un anumit moment în joc (praguri) și este activată (sau păstrată și activată mai târziu) de către unul dintre jucători.

## TIPURI DE PARIURI LEAGUE OF LEGENDS:

**Câștigător:** Se determină câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului

**Hartă Handicap:** pariu în care câștigătorul meciului trebuie să fie decis cu marja pentru harta respectivă. Punctajul corect se adună sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operația respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, sau echipa oaspete.

**Total Hărți:** Acest tip de pariu se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

**Punctajul exact (pe hărți):** Acest tip de pariu se referă la punctajul exact și final al meciului care oferă opțiunile

✓ 0: 2 - 1: 2

✓ 2: 0 - 2: 1

**Prima hartă - primul inhibitor:** Pe acest tip de pariu puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge prima un inhibitor pe prima hartă.

**Prima hartă - primul turn:** Pe acest tip de pariu puteți selecta care dintre cele două echipe va distruge prima un turn pe prima hartă.

**Prima hartă - primul dragon:** Pe acest tip de pariu puteți selecta care dintre cele două echipe va ucide prima un dragon pe prima hartă.

**Prima hartă - primul baron:** Pe acest tip de pariu puteți selecta care dintre cele două echipe va ucide prima un baron pe prima hartă.

**Prima hartă - prima ucidere:** Pe acest tip de pariu puteți selecta care dintre cele două echipe va face prima ucidere pe prima hartă.

**Harta X - echipa care va distruge următorul turn:** Se pariază care echipă va distruge următorul turn pe harta stabilită.

**Harta X - Echipa care va marca First Blood:** Se pariază care echipă va face prima ucidere pe harta stabilită.

**Harta X - echipa care va marca cele mai multe ucideri:** Se pariază care echipă va face cele mai multe ucideri pe harta respectivă (sau egalitate).

**Harta X - Echipa care va marca următoarea ucidere:** Se pariază care echipă va face

următoareaucidere(#).

**Harta X - Total ucideri par/impar:** Se pariază dacă numărul total de ucideri pe harta X va fi impar sau par.

**Harta X - Total Ucideri marcate Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de ucideri pe care îl va avea harta respectivă.

**Harta X - Total Turnuri Distruse Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de turnuri care au fost distruse pe harta stabilită.

**Harta X – Durata jocului Peste/Sub:** Se pariază pe câte minute vor fi jucate pe Harta X – Peste/Sub.

**Harta X – Handicap Echipă care va înscrie cele mai multe ucideri:** pariu în care câștigătorul meciului trebuie să fie decis cu marja de ucidere respectivă. Punctajul corect se adună sau se scade din uciderile propuse în handicap, iar după operația menționată, se va stabili cine câștigă: echipa gazdă sau echipa oaspete.

**Harta X - Cursa pentru 5/10/15/20 ucideri:** Se pariază care echipa va ajunge prima la 5/10/15/20, pe Harta X.

**Harta X - Ambele echipe vor distruge un Inhibitor:** Se pariază dacă ambele echipe vor distruge un inhibitor pe harta stabilită sau nu.

**Harta X - Ambele echipeucid un baron:** Se pariază dacă ambele echipe vor ucide un baron pe harta respectivă sau nu.

**Harta X - Ambele echipe vor ucide un dragon:** Se pariază dacă ambele echipe vor ucide un dragon pe harta stabilită sau nu.

**Harta X - Echipa care va distruge următorul inhibitor:** Se pariază care echipă va distruge următorul inhibitor pe harta stabilită.

**Harta X - Echipa care va ucide următorul baron:** Se pariază care echipă îl va ucide pe următorul baron pe harta respectivă.

**Harta X - Echipa care va ucide dragonul următor:** Se pariază care echipa va ucide dragonul următor pe harta stabilită.

**Harta X - Total înjunghieri baron:** Acest tip de pariu se referă la numărul exact de înjunghieri pentru Baron pe care harta stabilită le va avea.

**Harta X - Total înjunghieri baron Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de înjunghieri pentru Baron pe care harta stabilită le va avea. (peste/sub).

**Harta X - Total înjunghieri dragon:** Acest tip de pariu se referă la numărul exact de înjunghieri pentru dragon pe care le va avea harta respectivă.

**Harta X - Total înjunghieri dragon Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de înjunghieri pentru dragon pe care le va avea harta respectivă (peste/sub).

**Harta X – Total inhibitori distruși:** Acest tip de pariu se referă la numărul exact de Inhibitori distruși pe care îl va avea harta stabilită.

**Harta X – Total Inhibitori Distruși Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de inhibitori distruși pe care harta stabilită îl va avea (peste/sub).

**Echipa care va marca o Penta Kill:** Se pariază care echipă (sau nici o echipă) va marca o Penta Kill. O Penta Kill este o realizare remarcabilă a uciderii de unul singur a 5 campioni inamici într-o succesiune scurtă - Echipa A/Echipa B. Dacă nu există Penta Kill pe hartă, pariul va fi considerat pierdere.

**Echipa care va marca o Quadra Kill:** Se pariază care echipă (sau nicio echipă) va marca o Quadra Kill. O Quadra kill este o realizare remarcabilă a uciderii de unul singur a 4 campioni inamici într-o succesiune scurtă - Echipa A/Echipa B. Dacă nu există Quadra Kill pe hartă, pariul va fi considerat pierdere.

**Harta X - Echipa care va înjunghia Rift Herald:** Se pariază care echipă va înjunghia Rift Herald pe harta stabilită.

## Tipuri de pariuri Extra League of Legends

**Echipa care va câștiga cel puțin 1 Hartă da/nu:** dacă o anumită echipă câștigă cel puțin o hartă într-un anumit Meci.

**Durata hărții:** dacă durata/lungimea finală a jocului unei Hărți este mai mare sau mai mică decât o anumită valoare.

**Rezultat:** O durată egală cu cea a pragului este rezolvată ca selecție PESTE. Durata este stabilită pe baza tabelii de marcaj finală, care este disponibilă de la API-ul oficial Steam, atunci când harta se termină.

**Ucideri Hartă X:** câștigătorul acestui tip de pariuri este echipa care face o ucidere forțând suma totală a uciderilor pentru ambele echipe să fie egală cu N.

**Total Turret-uri Hartă:** dacă numărul final de turnuri distruse (Pe baza scorului vizibil în joc, care este suma dintre turnuri distruse Red + Blue) într-o anumită hartă este de peste sau sub o anumită valoare.

**QuadraKill Hartă:** dacă cel puțin un jucător, din echipele Red sau Blue marchează 4 sau mai multe ucideri într-o perioadă scurtă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

**PentaKill Hartă:** dacă cel puțin un jucător din echipele Red sau Blue marchează 5 sau mai multe ucideri într-o perioadă scurtă de timp și acest eveniment este anunțat în joc.

**Hartă X Tip de Dragon:** Tipul primului / celui de-al doilea dragon apărut de la începutul hărții.

**Hartă Tip de Dragon Soul:** Tipul celui de-al treilea dragon apărut de la începutul hărții.

**Hartă Uciderea tipului de dragon:** dacă un dragon de un anumit tip va fi ucis cel puțin o dată pe o anumită hartă.

## TIPURI DE PARIURI CALL OF DUTY

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului.

**Hartă Handicap:** pariu în care câștigătorul meciului trebuie să fie decis cu o marjă pentru harta respectivă. Punctajul corect se adună sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operația respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, sau echipa oaspete.

**Total Hărți:** Acest tip de pariu se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

**Punctajul exact (pe hărți):** Acest tip de pariu se referă la punctajul exact și final al meciului care oferă opțiunile

✓ 0: 2 - 1: 2

✓ 2: 0 - 2: 1

**Harta X - echipa care va câștiga runda N:** Se pariază pe echipa care va câștiga runda N în Harta X.

28.14.6. **Harta X - cursa pentru 3/6/9/12 runde:** Se pariază care echipă va ajunge prima la 3/6/9/12 runde, în Harta X.

**Harta X - total runde (incl. OT):** Acest tip de pariu definește dacă harta care este disponibilă va avea peste 26,5 runde sau sub 26,5 runde, inclusiv prelungirile care au loc în cadrul evenimentului.

**Harta X - handicap rotund (incl. OT):** Acest tip de pariu ofera echipei X un avantaj sau un dezavantaj față de numărul total de runde pe care le are harta selectată. Exemplu de meci Ffamix vs Exdt:

**Ffamix (-2,5) →** Acest tip de pariu se referă la faptul că Ffamix va câștiga prima rundă a

hărții chiar dând un dezavantaj de -2,5 puncte (dacă harta se termină cu 20-10 având Ffamix în avantaj, tot va câștiga linia de miză deoarece va rămâne cu un scor în favoarea sa (17,5-10).

**Exdt (+2.5)** → Acest tip de pariu înseamnă că jucătorul Exdt va câștiga rundele cu un avantaj de +2.5 puncte. Dacă scorul final a fost 15-15, câștigătorul acestor runde este Exdt, cu un scor de 17,5 puncte.

**Prelungiri pe harta X (da/nu):** Se pariază dacă vor exista prelungiri pe harta X.

**Harta X Total puncte marcate Peste/Sub:** Acest tip de pariu se referă la numărul de puncte marcate pe care harta respectivă le va avea.

### **Tip de pariu Overwatched**

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul jocului (x hărți) în funcție de numărul de hărți oferite în cadrul evenimentului.

**Hartă Handicap:** pariu în care câștigătorul meciului trebuie să fie decis cu o marjă pentru harta respectivă. Punctajul corect se adună sau se scade din hărțile propuse în handicap, iar după operația respectivă se va stabili cine câștigă: echipa gazdă, sau echipa oaspete.

**Total Hărți:** Acest tip de pariu se referă la numărul de hărți pe care le va avea jocul.

**Punctajul exact (pe hărți):** Acest tip de pariu se referă la punctajul exact și final al meciului care oferă opțiunile

✓ 0: 2 - 1: 2

✓ 2: 0 - 2: 1

**Harta X - echipa care va câștiga runda N:** Se pariază pe echipa care va câștiga runda N în Harta X.

**Harta X - cursa pentru 3/6/9/12 runde:** Se pariază care echipă va ajunge prima la 3/6/9/12 runde, în Harta X.

**Harta X - total runde (incl. OT):** Acest tip de pariu definește dacă harta care este disponibilă va avea peste 26,5 runde sau sub 26,5 runde, inclusiv prelungirile care au loc în cadrul evenimentului.

**Harta X - handicap rotund (incl. OT):** Acest tip de pariu oferă echipei X un avantaj sau un dezavantaj față de numărul total de runde pe care le are harta selectată. Exemplu de meci Ffamix vs Exdt:

**Ffamix (-2,5)** → Acest tip de pariu se referă la faptul că Ffamix va câștiga prima rundă a hărții chiar acordând un dezavantaj de -2,5 puncte (dacă harta se termină cu 20-10 având Ffamix în avantaj, tot va câștiga linia de miză deoarece va rămâne cu un scor în favoarea sa (17,5-10).

**Exdt (+2.5)** → Acest tip de pariu înseamnă că jucătorul Exdt va câștiga rundele cu un avantaj de +2.5 puncte. Dacă scorul final a fost 15-15, câștigătorul acestor runde este Exdt, cu un scor de 17,5 puncte.

**Prelungiri pe harta X (da/nu):** Se pariază dacă vor exista prelungiri pe harta X.

**Harta X Total puncte marcate Over/Under:** Acest tip de pariu se referă la numărul de puncte marcate pe care harta respectivă le va avea.

### **TIPURI DE PARIURI FIFA**

**1x2:** Se va paria pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele vor fi la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

**Draw no bet (DNB):** Acest tip de pariu constă în următoarele, pentru a stabili un pariu ca fiind câștigător, trebuie să existe în mod necesar o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se încheie la egalitate, banii din pariu vor fi rambursați. De exemplu, dacă scorul final este egal, pariul va fi anulat.

**Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate în timpul întregului

meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

## TIPURI DE PARIURI NBA 2K

**Câștigătorul meciului 1X2:** Se pariază dacă câștigătorul va fi echipa gazdă sau echipa oaspete cu opțiunea de a selecta și egalitatea.

**Money Line (Câștigător 1,2) (incl.OT):** Se pariază pe câștigătorul meciului indiferent de marja de puncte. Acest tip de pariu va include prelungirile.

**Total (Peste/Sub) (incl.OT):** Se va paria dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mult sau mai puțin decât valoarea stabilită pe selectia de pariuri aleasă. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5. Acest tip de pariu va include prelungirile.

**Handicap (spread) (incl.OT):** Se pariază pe câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând spread-ul indicat la rezultatul meciului. Acest tip de pariu va include prelungirile.

## 2.22. FOTBAL PE PLAJĂ

### Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)

**1X2:** Se va paria pe rezultatul întregului meci (3 runde de 12 minute). Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

### Tipuri de pariuri speciale

**Câștigător:** Se va paria pe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Câștigătorul grupei:** Se va paria pe echipa care termină cu numărul cel mai mare de puncte din grupă.

## 2.23. BADMINTON

În cazul în care un meci nu este finalizat, toate tipurile de pariuri nestabilite sunt considerate nule. Dacă un jucător/o echipă se retrage, toate tipurile de pariuri nestabilite sunt considerate nule.

### Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)

**Câștigător (1,2):** Acest tip de pariu care constă în estimarea câștigătorului meciului indiferent de marja de punctaj.

**Scor corect:** Se pariază pe scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Handicap punct:** Se pariază pe câștigătorul întregului meci (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând diferența indicată la rezultatul meciului (în puncte).

**Total Puncte:** Se pariază dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât numărul acordat pe tipul de pariu ales.

**Jocul X - Câștigător:** Se pariază pe câștigător în jocul menționat.

**Jocul X - Total puncte:** Se pariază dacă totalul punctelor acumulate de ambele echipe într-un anumit joc va fi de peste sau sub pe tipul de pariu ales.

**Jocul X – Handicap punct:** Se pariază pe câștigătorul jocului menționat (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând diferența indicată la rezultatul meciului (în puncte).

**Jocul X - impar/par:** Se pariază dacă totalul punctelor acumulate de ambele echipe în jocul relevant va fi un număr impar sau par.

**Jocul X - cursa pentru X puncte:** Se pariază care echipa va ajunge prima la X puncte pentru jocul menționat.

**Jocul X – punctul N:** Se pariază care echipă va câștiga punctul N pentru jocul menționat.

### **Tipuri de pariuri speciale**

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.24. BIATLON/ATLETISM**

### **Tipuri de pariuri speciale**

**Câștigător:** Se pariază că jucătorul selectat va fi câștigătorul turneului/eventului.

**H2H:** Se pariază care dintre cei doi jucători specifici în pariu va obține cea mai bună poziție în turneu/event. În cazul în care ambii jucători se retrag sau sunt descalificați în aceeași etapă a competiției, această tipologie de pariuri va fi considerată nulă.

## **2.25. PESAPALLO**

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**1x2:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

### **Tipuri de pariuri speciale**

**Câștigător:** SE pariază pe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.26. SQUASH**

Dacă un jucător se retrage, pierde meciul sau este descalificat, toate tipurile de pariuri nestabilite sunt considerate nule. Dacă arbitrul acordă puncte de penalizare, toate pariurile pe acel joc vor rămâne valabile.

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (1,2):** Acest tip de pariu care constă în predicția câștigătorului meciului indiferent de marja de punctaj.

**Scor corect:** Se pariază pe scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Jocul X - Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul în jocul menționat.

**Jocul X - Total puncte:** Se pariază dacă totalul punctelor acumulate de ambele echipe într-un anumit joc va fi de peste sau sub unui anumit tip de pariu.

**Jocul X – Handicap punct:** Se pariază pe câștigătorul jocului menționat (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând diferența indicată la rezultatul meciului (în puncte).

**Jocul X - impar/par:** Se pariază dacă totalul punctelor acumulate de ambele echipe în jocul relevant va fi un număr impar sau par.

**Jocul X - cursa pentru X puncte:** Se pariază care echipă va ajunge prima la X puncte pentru jocul menționat.



**Jocul X – punctul N:** Se pariază care echipă va câștiga punctul N pentru jocul menționat.

## **2.27. SĂRITURI CU SCHIURILE**

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul turneului.

**Top 3:** Se pariază dacă jucătorul selectat va termina în top 3 în turneu, inclusiv egalitate.

**H2H:** Se pariază care dintre cei doi jucători specifici în pariu va obține cea mai bună poziție în turneu. În cazul în care ambii jucători se retrag sau sunt descalificați în aceeași etapă, acest tip de pariu va fi considerat nul.

## **2.28. HOCHEI GALIC (HURLING)**

### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**1X2:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

### **Tipuri de pariuri speciale**

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.29. FOTBAL AUSTRALIAN**

Toate tipurile de pariuri exclud prelungirile, cu excepția cazului în care se prevede altfel. Pariurile se bazează pe rezultatul de la sfârșitul unui joc programat de 80 de minute, cu excepția cazului în care se prevede altfel. Aceasta include orice fault care se adaugă sau timp de oprire, dar nu include prelungirile.

### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**1X2:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

**Draw no bet (DNB):** Acest tip de pariu de pariuri constă în următoarele, pentru a stabili un pariu ca fiind câștigător, trebuie să existe în mod necesar o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se încheie la egalitate, banii din pariu vor fi rambursați. De exemplu, dacă scorul final este egal, pariul va fi anulat.

**Handicap:** Se pariază pe câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând diferența indicată la rezultatul meciului.

**Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate în timpul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

**Total Echipa gazdă:** Se pariază dacă numărul total de goluri înscrise, de la Echipa gazdă, pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

**Total Echipa Oaspeți:** Se pariază dacă numărul total de goluri înscrise, de la echipa oaspete, pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

**Par/Impar:** Se pariază dacă rezultatul meciului este un număr impar sau par, dacă rezultatul meciului este „0:0”, pariurile sunt considerate „pare”.

**Par/Impar Echipa gazdă:** Se pariază dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă în timpul întregului meci va fi impar sau par. Dacă echipa gazdă nu înscrie niciun gol, selecția

câștigătoare este pară.

**Par/Impar Echipa oaspete:** Se pariază dacă numărul de goluri înscrise de echipa oaspete pe parcursul întregului meci va fi impar sau par. Dacă echipa gazdă nu înscrie niciun gol, selecția câștigătoare este pară.

**1X2 și Total:** Se pariază pe rezultatul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului luând în considerare diferența indicată. Sunt posibile șase rezultate: 1 și Peste „X”, X și Peste „X”, 2 și Peste „X”, 1 și Sub „X”, X și Sub „X”, 2 și Sub „X”.

### **Tipuri de pariuri pe Sferturi**

**1x2 Sferturi:** Se pariază pe rezultatul sfertului stabilit, selecțiile sunt 1 - echipa gazdă, 2 - echipa oaspeți și X-egalitate. În cazul în care sfertul este incomplet, acest tip de pariu va fi anulat.

**Draw no bet Sferturi:** Se pariază pe câștigătorul sfertului stabilit, dacă sfertul se termină la egalitate, toate pariurile vor fi anulate pentru acest tip de pariu, dacă sfertul nu este finalizat, acest tip de pariu va fi anulat.

**Handicap sferturi:** Se pariază pe câștigătorul sfertului stabilit adăugând sau scăzând marja indicată la rezultatul sfertului, în cazul în care sfertul nu este finalizat, acest tip de pariu va fi anulat.

**Total Sferturi:** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate în sfertul stabilit va fi peste sau sub valoarea indicată, dacă sfertul nu este finalizat, această acest tip de pariu va fi anulat.

**Total sferturi echipa gazdă/oaspeți:** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate de echipa numită (gazdă sau oaspeți) în timpul sfertului stabilit va fi peste sau sub linia indicată, în cazul în care sfertul nu este finalizat, acest tip de pariu va fi anulat.

**Marja de câștig sferturi:** Acest tip de pariuri prezice suma diferenței pe care o echipă o va avea de la adversarul său la sfârșitul sfertului selectat.

**Par/Impar sferturi:** Se pariază dacă rezultatul sfertului este un număr impar sau impar, dacă rezultatul meciului este „0:0”, pariurile sunt considerate „pare”.

### **Tipuri de pariuri speciale**

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

**Top4, Top8:** Se pariază dacă echipa selectată va termina în poziția respectivă de top atunci când se termină competiția.

**Ajunge în finală:** Se pariază dacă echipa selectată va ajunge în finală.

**Cele mai multe victorii/înfrângeri în Sezonul regulamentar:** Se pariază care echipă va înregistra cele mai multe victorii/înfrângeri în timpul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.30. TENIS DE MASĂ**

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (1,2):** Acest tip de pariuri constă în estimarea câștigătorului meciului indiferent de marja de punctaj.

**Jocuri cu handicap:** Se pariază pe câștigătorul meciului adăugând sau scăzând linia indicată la rezultatul meciului.

**Total Jocuri (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de puncte jucate în meci va fi mai mare sau mai mic decât linia indicată.

**Scor corect:** Se pariază pe scorul corect al meciului în ceea ce privește punctele câștigate de

fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Handicap punct:** Se pariază pe câștigătorul întregului meci (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând handicapul la rezultatul meciului (în puncte).

**Total Puncte:** Se pariază dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mare sau mai mic decât numărul acordat pe tipul de pariu ales.

**Câte jocuri vor fi decise prin puncte suplimentare?:** Se pariază câte jocuri vor ajunge la puncte suplimentare (câștigătorul setului are mai mult de 11 puncte).

**Puncte exacte:** Se pariază pe numărul exact de jocuri în timpul meciului.

### **Tipuri de pariuri pe jocuri**

**Jocul X - Câștigător:** Se pariază dacă câștigătorul din jocul menționat va fi echipa gazdă (1) sau echipa oaspete (2).

**Jocul X - Total puncte:** Se pariază dacă totalul punctelor acumulate de ambele echipe într-un anumit joc va fi de peste sau sub o anumită valoare oferită.

**Jocul X - handicap punct:** Se pariază pe câștigătorul jocului menționat (în puncte câștigate) adăugând sau scăzând handicapul (spread) indicat la rezultatul jocului (în puncte).

**Jocul X - impar/par:** Se pariază dacă totalul punctelor acumulate de ambele echipe în jocul respectiv va fi un număr impar sau par.

**Jocul X - cursa pentru X puncte:** Se pariază care echipă va ajunge prima la X puncte pentru jocul menționat.

## **2.31. BASKETBALL 3X3**

### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**Money Line (Câștigător) (incl.OT):** Se pariază pe câștigătorul meciului indiferent de marja de puncte. Acest tip de pariu va include prelungirile.

**Total (Peste/Sub) (incl.OT):** Se pariază dacă totalul de puncte marcate de ambele echipe va fi mai mult sau mai puțin decât valoarea stabilită. De exemplu: Peste 215,5 - Sub 215,5. Acest tip de pariu va include prelungirile.

**Handicap (spread) (incl.OT):** Se pariază pe câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând handicapul (spread) indicat la rezultatul meciului. Acest tip de pariu va include prelungirile.

**Câștigătorul meciului 1X2:** Se pariază dacă câștigătorul va fi echipa gazdă sau echipa oaspete cu opțiunea de a selecta și egalitatea. Nu sunt incluse prelungirile.

**Par/impar (incl.OT):** Se pariază dacă rezultatul meciului va fi un număr impar sau par. Acest tip de pariu va include prelungirile.

**Total puncte per echipă (gazdă- oaspeți)(incl.OT):** Se pariază dacă totalul punctelor marcate de echipa gazdă sau de cea oaspete va fi mai mare sau mai mic decât valoarea oferită pe selecția de pariuri aleasă. De exemplu: Peste 215,5 – Sub 215,5. Acest tip de pariu va include prelungirile.

## **2.32. BANDY**

### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**1x2:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

**Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate în timpul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

### **Tipuri de pariuri speciale**

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

### **2.33. FLOORBALL**

#### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**1X2:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

**Handicap:** Se pariază pe câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând handicapul (spread) indicat la rezultatul meciului.

**Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate în timpul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

### **2.34. POLO PE APĂ**

#### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**1x2:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

**Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate în timpul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

### **2.35. KABADDI**

#### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**1x2:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (echipele sunt la egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

**Total (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de goluri marcate în timpul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

**Șansă dublă:** Se pariază pe rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau termină la egalitate), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau termină la egalitate), 12 (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

**Draw no bet (DNB):** Acest tip de pariu constă în următoarele, pentru a stabili un pariu ca fiind câștigător, trebuie să existe în mod necesar o echipă câștigătoare, ceea ce înseamnă că, dacă meciul se încheie la egalitate, banii din pariu vor fi rambursați. De exemplu, dacă scorul final este egal, pariul va fi anulat.

**Handicap:** Se pariază pe câștigătorul întregului meci adăugând sau scăzând handicapul indicat la rezultatul meciului.

**Marja de câștig:** selecția de pariuri care prezice suma diferenței pe care o echipă o va avea de la adversar la sfârșitul meciului, de exemplu echipa gazdă cu 1-5 puncte.

**Pauză / Final:** Se pariază pe rezultatul primei reprize a meciului împreună cu rezultatul

întregului meci. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X și 2/2).

**Total Echipa gazdă:** Se pariază dacă numărul total de puncte înscrise, de Echipa gazdă, în timpul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

**Total Echipa oaspete:** Se pariază dacă numărul total de puncte marcate, de echipa oaspete în timpul întregului meci va fi peste sau sub valoarea indicată.

**Cel mai mare punctaj pe repriză:** Se pariază pe care repriză va avea cele mai multe puncte marcate.

**Impar/Par:** Se pariază dacă rezultatul meciului este un număr impar sau par, dacă rezultatul meciului este „0:0”, pariurile sunt considerate „pare”.

### **Tipuri de pariu prima repriză.**

**Prima repriză – Draw no bet:** Se pariază pe câștigătorul primei reprize, dacă repriza se termină la egalitate toate pariurile vor fi anulate, dacă repriza nu este finalizată, acest tip de pariu va fi anulat.

**Prima repriză - șansă dublă:** Se pariază pe rezultatul reprizei întâi. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul primei reprize câștigă sau termină la egalitate echipa gazdă), X2 (la sfârșitul primei reprize câștigă sau termină la egalitate echipa oaspete), 12 (la sfârșitul primei reprize câștigă echipa gazdă sau câștigă echipa oaspete).

**Prima repriză - Handicap:** Se pariază pe câștigătorul din prima repriză adăugând sau scăzând marja indicată la rezultatul reprizei, dacă repriza nu este finalizată, acest tip de pariu va fi anulat.

**Prima repriză - Total (Sub/Peste):** Se pariază dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi peste sau sub valoarea dată, dacă repriza nu este finalizată, acest tip de pariu va fi anulat.

**Prima repriză – Total Echipa gazdă/oaspeți (Sub/Peste):** Se pariază dacă numărul total de puncte marcate de echipa dată (gazdă sau oaspeți) în prima repriză va fi peste sau sub valoarea dată, dacă repriza nu este finalizată, acest tip de pariu va fi anulat.

**Prima repriză impar/par:** Se pariază dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi impar sau par, dacă repriza este incompletă, acest tip de pariu va fi anulat.

## **2.36. BOWLS**

### **Principalele oferte de pariere (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (1,2):** Tipul de pariu în care constă anticiparea câștigătorului meciului indiferent de marja de punctaj.

**Handicap seturi:** Se pariază pe rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător, adăugând sau scăzând la rezultatul final handicapul (spread) specificat în pariu.

**Scor corect:** Se pariază pe scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Total seturi (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi peste sau sub linia indicată.

**Setul X - 1X2:** Se pariază rezultatul Setului X. Există 3 rezultate posibile: 1 (jucătorul 1 câștigă), X (jucătorii sunt la egalitate), 2 (jucătorul 2 câștigă).

**Setul X - Draw no Bet:** Se pariază pe câștigătorul primei reprize, dacă repriza se încheie la egalitate, toate pariurile vor fi anulate, iar dacă repriza nu este finalizată. Acest tip de pariu va fi anulat.

**Setul X - Handicap:** Se pariază pe câștigătorul setului menționat (în puncte câștigate)

adăugând sau scăzând handicapul indicat la rezultatul setului (în puncte).

**Setul X - Total:** Se pariază dacă totalul punctelor acumulate de ambii jucători în setul menționat va fi peste sau sub linie.

**Setul X - Jucător 1/2 total:** Se pariază dacă numărul total de puncte marcate de jucătorul menționat în setul dat va fi peste sau sub valoarea indicată, dacă setul este incomplet. Acest tip de pariu va fi anulat.

### **Tipuri de pariuri speciale**

**Câștigător:** Se pariază pe câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

## **2.37. PADEL TENNIS**

### **Principalele oferte de pariare (tipuri de pariuri)**

**Câștigător (1,2):** Tipul de pariu care constă în anticiparea câștigătorului meciului indiferent de marja de punctaj.

**Handicap jocuri (spread):** Se pariază pe câștigătorul meciului adăugând sau scăzând handicapul (spread) indicat la rezultatul meciului.

**Handicap seturi:** Se pariază pe rezultatul în termeni de seturi câștigate de fiecare jucător, adăugând sau scăzând la rezultatul final handicapul (spread) specificat în pariu.

**Scor corect:** Se pariază pe scorul corect al meciului în ceea ce privește seturile câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Total jocuri (Peste/Sub):** Se pariază dacă numărul total de jocuri jucate în meci va fi mai mare sau mai mic decât handicapul (spread) indicat.

**Jocuri impare/pare:** Se pariază dacă la sfârșitul meciului numărul total de jocuri este un număr impar sau par.

**Total jocuri (Peste/Sub) Jucătorul 1:** Se pariază dacă numărul total de jocuri pentru Jucătorul 1 va fi peste sau sub handicapul (spread) indicat. Un tiebreak este considerat un joc. Numărul de jocuri jucate va fi indicat în decontarea pariului de al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este încheiat, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Total jocuri (Peste/Sub) Jucătorul 2:** Se pariază dacă numărul total de jocuri pentru Jucătorul 2 va fi peste sau sub handicapul (spread) indicat. Un tiebreak este considerat un joc. Numărul de jocuri jucate va fi indicat în decontarea pariului de al doilea număr dintre paranteze. Dacă meciul nu este încheiat, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Câștigător și total:** Se pariază pe câștigătorul meciului și dacă numărul de jocuri jucate este mai mare sau mai mic decât handicapul (spread) indicat.

**Tiebreak (da / nu):** Se pariază dacă va exista un tiebreak în meci.

**Deuce in the game (Da/Nu):** „Deuce in the game” înseamnă că scorul jocului va ajunge la 40-40.

**Câștigătorul primului set:** Se pariază pe câștigătorul primului set. Pariul va fi considerat „nul” dacă primul set nu este finalizat.

**Câștigătorul celui de-al doilea set:** Se pariază pe câștigătorul celui de-al doilea set. Pariul va fi considerat „nul” dacă acest set nu este finalizat.

**Câștigătorul setului „X”:** Se pariază pe câștigătorul setului „X”. Pariul va fi considerat „nul” dacă acest set nu este finalizat.

**Rezultat dublu (primul set/ meci):** se pariază pe câștigătorul primului set, și finalul

meciului într-un singur tip de pariu.

**Jucătorul 1 va câștiga exact 1 set:** Se pariază dacă jucătorul gazdă va avea o victorie de 1 set în timpul meciului.

**Jucătorul 2 va câștiga exact 1 set:** Se pariază că jucătorul oaspete va avea o victorie de 1 set în timpul meciului.

**Seturi exacte:** Se pariază pe numărul exact de seturi în timpul meciului.

**Total seturi:** Se pariază dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi mai mare sau mai mic decât handicapul (spread) indicat.

**Orice set la zero:** Se pariază dacă cel puțin unul dintre seturile meciului se va încheia cu scorul exact de 6-0 / 0-6.

**Handicap joc setul „X”:** Se pariază pe câștigătorul setului „X” adăugând sau scăzând handicapul (spread) indicat la rezultatul meciului. Dacă meciul nu este încheiat, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Total jocuri setul „X”:** Se pariază dacă numărul total de jocuri jucate în setul „X” în timpul meciului va fi mai mare sau mai mic decât handicapul (spread) indicat.

**Scor corect setul „X”:** Se pariază pe scorul exact corect al setului „X”. Dacă setul menționat nu este finalizat, toate pariurile nestabilite vor fi considerate nule.

**Jucătorul 1 câștigă un set:** Se pariază dacă jucătorul 1 va câștiga sau nu, cel puțin un set în meci. Există două rezultate posibile: DA și NU.

**Jucătorul 2 câștigă un set:** Se pariază dacă jucătorul 2 va câștiga sau nu, cel puțin un set în meci. Există două rezultate posibile: DA și NU.

**Setul „X” impar/par:** Se pariază dacă numărul total de jocuri jucate în setul „X” în timpul meciului va fi impar sau par.

**Va exista un tiebreak în setul „X”:** Se pariază dacă în setul "X" va exista un tiebreak.

**Setul "N" - cursa pentru X jocuri:** Se pariază care jucător va ajunge primul la "X" jocuri în setul stabilit.

**Cine va câștiga jocul (X și Y) din setul n\_:** Tip de pariu ce care în anticiparea jucătorului care va câștiga jocurile x și Y pentru setul n, De exemplu: 1 (jocurile 6 și 7) al doilea set (unde pariul este pentru jucătorul gazdă) - X (jocul 6 și 7) al doilea set (unde pariați pe egalitate) - 2 (jocul 6 și 7) al doilea set (unde pariați pe jucătorul aflat în deplasare).

**Cine va câștiga punctul X în jocul Y din setul n? (Include pariuri pe jocuri live):** Se pariază pe jucătorul care va câștiga punctul x din jocul y din setul n. De exemplu, jucătorul Wawrinka va avea o victorie în primul punct din jocul 10 din setul 3 al meciului.

**Cine va câștiga jocul x din set (1, 2, 3, 4,5)? (Include pariuri pe jocuri live):** Se pariază pe jucătorul care va câștiga jocul x din setul stabilit pe selecția pariurilor. De exemplu: 1 (joc 10) al doilea set- 2 (joc 10) al doilea set.

**Numărul exact de puncte în jocul X (primul set): (Include pariuri pe jocuri live):** Se pariază pe numărul exact de puncte jucate în jocul ales pe primul tip de pariu pe set.

**Deuce in the game da-nu (Include pariuri pe jocuri live):** „Deuce in the game” înseamnă că scorul jocului va ajunge la 40-40.

**Rezultatul jocului X (Set N) Jucătorul 1 sau 2 (0-15-30-40):** Se pariază pe câștigătorul unui joc și câte puncte va face jucătorul advers (0-15-30-40), adică, dacă alege jucătorul de la 1 la 30 înseamnă că jocul este câștigat de jucătorul 1, dar jucătorul 2 înscrie 30 de puncte.

**Setul „N” jocul x - puncte impare/pare:** Se pariază dacă numărul de puncte jucat într-un joc dintr-un set va fi impar sau par.

**Set "N" jocul x - scor corect sau break:** Se pariază pe câștigătorul unui joc, și cât de multe puncte va înscrie adversarul (0-15-30-40), sau dacă va exista un break la servire în jocul menționat.

**Setul "N" jocul Y - cursa pentru x puncte:** Se pariază pe jucătorul care va ajunge primul la X puncte în jocul stabilit.

**Setul "N" jocul Y – câștigătorul primelor x puncte:** Se pariază jucătorul care va câștiga primele X puncte în jocul stabilit.