

“N1 GAMES RS” d.o.o. Beograd
Novi Beograd, Palmira Toljatija br. 9

PIB 111983807, Matični broj 21586200, Šifra delatnosti 9200

Na osnovu člana 109. Zakona o igrama na sreću („Službeni glasnik RS“, br. 18/2020), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 152/2020), Pravilnika o vrstama igara na sreću - katalog igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 152/2020), osnivačkog akta Društva «N1 GAMES RS» d.o.o. Beograd-Novi Beograd, ul. Palmira Toljatija br. 9, Odluke direktora društva od 02.07.2021. godine o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, Odluke o izmeni i dopuni Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od 24.03.2022.godine i Odluke o izmeni i dopuni Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od 16.01.2024.godine, direktor društva "N1 GAMES RS" d.o.o. Beograd, dana 05.02.2024. godine donosi:

PRAVILA O PRIREĐIVANJU IGARA NA SREĆU
PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

(prečišćen tekst)

I OSNOVNE ODREDBE

Član 1.

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

Ovim Pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: Pravila) utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između "N1 GAMES RS" d.o.o., sa sedištem na adresi Beograd-Novi Beograd, Palmira Toljatija br. 9, PIB 111983807, kao priređivača igre (u daljem tekstu: priređivač) i fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igrama (u daljem tekstu: učesnik).

Član 2.

Ugovorni odnosi između priređivača i učesnika stupaju na snagu zaključenjem registracije kroz koju učesnik prihvata ova Pravila. Ovaj ugovorni odnos zaključuje se na neodređeno vreme i svaka ugovorna strana ga može otkazati.

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

Član 3.

Ova Pravila, zakonski i podzakonski propisi kojima se uređuje područje igara na sreću, čine celokupni pravni okvir za priređivanje i učestvovanje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije. Priređivač se obavezuje da u priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije obezbedi sprovođenje svih pravila društvene odgovornosti i odgovorne igre u skladu sa zakonom, posebno u delu zaštite maloletnika, prevencije bolesti zavisnosti kod učesnika u igri, zaštite podataka o ličnosti učesnika, sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

II DEFINICIJE POJMOVA

Član 4.

Priređivač: Organizator igara na sreću putem sredstava elektronske komunikacije.

Igrač/Učesnik: Fizičko lice koje, nakon procedurom propisane prijave, učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

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

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

Korisnički nalog: Korisnički nalog je lični elektronski nalog otvoren od strane fizičkog lica ("Korisnik") na aplikaciji priređivača koji korisniku omogućava učešće u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom korisnika.

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

Korisničko ime: je ime korisničkog naloga i predstavlja jedinstvenu kombinaciju slova i brojeva pod kojim se korisnik evidentira u sistemu i zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu za igru.

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

Lozinka: je kombinacija brojeva i slova poznata samo korisniku i predstavlja potvrdu identiteta korisnika prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja, koje je korisnik izabrao prilikom registrovanja na Sajt.

Korisnički račun kao račun za igranje: jeste jedinstveni virtuelni račun korisnika dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar virtuelnog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije igara.

Bonusi: predstavljaju sredstva za promociju igara koje dodeljuje priređivač na bonus račun korisnika.

Bonus račun: je račun koji ima svaki igrač na sajtu i na koji mu se akumulira bonus novac učešćem u raznim marketinškim ili bonus aktivnostima priređivača. Bonus novac se može koristiti jedino u skladu sa uslovima korišćenja određenih od strane priređivača.

Bonus kod: je kod (šifra) koji igrač može da iskoristi kako bi ostvario pogodnosti tokom trajanja bonus kampanje priređivača. Korišćenje bonus koda, na za to predviđenom mestu, obavezuje igrača da prihvata uslove korišćenja određene od strane priređivača.

III REGISTRACIJA UČESNIKA

Član 5.

Za registraciju i igranje putem sredstava elektronske komunikacije, Igrač se mora registrovati, mora biti punoletan i imati JMBG i važeću e-mail adresu.

Priređivač ima pravo da u svakom trenutku zahteva dokaz o godištu igrača, kao i da proveri dobijene informacije u bilo kom trenutku. Nalog može biti blokiran u slučaju da dokazi nisu poslani priređivaču blagovremeno ili ako se poslani dokazi smatraju nedozvoljavajućim.

Saglasno čl. 6. i čl. 33. ovih pravila, smatra se da je učesnik koji se registruje zaključio ugovor po pristupu za učešće u svim vrstama igara kod priređivača, čime je prihvatio ova pravila, na osnovu čega je za njega nastala ugovorna obaveza.

Prilikom procesa registracije naloga u sistemu priređivača učesnik će obeležiti polje pored "Pročitao/la sam i prihvatom važeće propise o privatnosti" čime daje saglasnost za obradu njegovih ličnih podataka u svrhu izvršenja obaveza priređivača određenih zakonom, a sve u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti ("Sl. glasnik RS", br. 87/2018).

Proces registracije

Član 6.

Registracija učesnika je proces preuzimanja i čuvanja podataka o Učesniku na osnovu ugovora sklopljenog putem internet stranice priređivača. Učesnik je u postupku registracije obavezan da istinito i tačno popuni sledeće podatke u sledeća dve faze:

Faza 1:-Podaci za kreiranje naloga: Tokom postupka registracije Korisnik je dužan tačno popuniti zadati obrazac za registraciju sa podacima koje potražuje priređivač: E-mail adresa; lozinka, čekira polje za potvrdu starosti i Uslove i odredbe korišćenja, Ime, Prezime, JMBG, država, adresa, datum rođenja i broj kontakt telefona, da prihvati ova Pravila i važeće propise o privatnosti tako što će obeležiti polje pored "Pročitao/la sam i prihvatom Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i važeće propise o privatnosti", kao i da obeleži polje da nije politički izložena osoba („PEP“). Ukoliko je politički izložena osoba Korisnik je u obavezi je da

popuni i Izjavu o statusu funkcionera koja će mu biti prosleđena mailom. Po potvrđivanju popune ovih podataka, učesniku se šalje e-mail radi potvrđivanja njegovog naloga na adresu e-pošte koju je naznačio u obrascu za registraciju.

Faza 2: Da bi aktivirao svoj Korisnički nalog, od Učesnika će se tražiti da pristupi linku dostavljenom putem e-pošte. Nakon što se izvrši validacija e-pošte, korisničko ime i lozinka se mogu koristiti za prijavu na web stranici. Učesnik neće moći da pristupi Korisničkom nalogu, izvršava depozite ili prima bonuse pre aktiviranja naloga.

U svakom trenutku, Priređivač može tražiti od Učesnika da dostavi lične podatke i dokumente (kao što su kopija lične karte ili pasoša, dokaz o adresi prebivališta ili boravišta, lični identifikacioni broj, e-adresa, kopija kreditne kartice sa skrivenim detaljima) kako bi ispoštovao svoje obaveze iz važećih Zakona. Učesnik se slaže da pruži samo istinite, potpune i autentične informacije i dodatno se slaže da ažurira ove informacije po potrebi da bi ih održao istinitima, potpunima i autentičnima.

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

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

Član 7.

Najstrože je zabranjeno otvaranje višestrukih naloga od strane jednog učesnika. Priređivač zadržava pravo da u slučaju identifikovanja takvih naloga ugasi sporne naloge i poništi sve igre i transakcije sa tih naloga.

Član 8.

Registracijom korisničkog naloga, smatraće se da je korisnik prihatio ova Pravila, te da je u celosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, mere zaštite privatnosti učesnika koje primenjuje priređivač, pravo priređivača da poništi pojedine transakcije ili obustavi korisnički nalog u slučaju da utvrdi da učesnik krši ova Pravila, pravo priređivača da u cilju sprečavanja svake prevare, pranja novca ili drugog sličnog nedopuštenog ponašanja skuplja, obrađuje i registruje u svojim bazama podataka sve informacije u vezi sa načinom igre, ličnim podacima i sredstvima na korisničkom računom učesnika.

IV UPRAVLJANJE KORISNIČKIM NALOGOM

Pristup i korišćenje korisničkog naloga

Član 9.

Korisnik pristupa svom nalogu, unosom ispravne email adrese i lozinke koja je poznata samo njemu. Učesnik je dužan čuvati svoje korisničko ime i lozinku i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posledice raspolaganja korisničkim nalogom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih osoba. Učesnik prihvata i garantuje da će koristiti interaktivni igrački sistem priređivača u skladu sa pozitivnim propisima Republike Srbije, kao i da neće

uplaćivati sredstva stečena nelegalnim aktivnostima, odnosno vršiti transakcije za koje nije ovlašćen.

Igrač preuzima na sebe obavezu da odmah obavesti priređivača na zvaničnu kontakt email adresu u slučaju bilo kakve neautorizovane upotrebe lozinke ili u slučaju bilo kakvog drugog narušavanja bezbednosti.

U slučaju da podaci registrovani na nalogu u bazi podataka priređivača nisu tačni, priređivač zadržava pravo da poništi sve tekuće igre, blokira ili zatvori nalog i obustavi sva plaćanja u očekivanju ishoda predviđene istrage i utvrđivanja eventualno nastale štete. Uz sve to, priređivač zadržava pravo da zadrži sredstva koja su uplaćena na nalogu Igrača na ime štete koju priređivač pretrpi usled kršenja ovog pravila.

Nakon registracije, igraču se automatski i bez naknade otvara korisnički račun preko koga se odvijaju sve novčane transakcije.

Stanje računa korisničkog naloga

Član 10.

Igraču su u svakom trenutku dostupne sve informacije o transakcijama na njegovom računu za poslednja tri meseca. Ranije transakcije ne starije od pet godina su dostupne na zahtev igrača i dostavljaju mu se u roku od pet dana od dana podnošenja zahteva korisničkoj podršci. Učesnik putem svog korisničkog naloga obavlja aktivnosti vezane za zahteve uplate, isplate novčanih sredstava na račun korisničkog naloga.

Učesnik je dužan da proverava stanje korisničkog računa prilikom svakog pristupanja aplikaciji priređivača. U slučaju bilo kakve neusaglašenosti stanja korisničkog računa sa evidencijom učesnika o transakcijama, učesnik je dužan da urgentno, odnosno bez odlaganja o tome obavesti priređivača radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mera.

Uplata na Korisnički račun

Član 11.

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

Novčana sredstva u svrhu igre učesnik može uplatiti na korisnički račun: gotovinski, podržanim platnim karticama i putem standardne ili internet bankovne uplate. Uplaćenim sredstvima učesnik raspolaže nakon što se zabeleže na korisničkom računu učesnika. Prilikom uplate sredstava na korisnički račun priređivač ne naplaćuje naknade. Pri uplati podržanim bankovnim karticama priređivač ne prikuplja podatke o karticama već samo evidentira izvršene i neizvršene transakcije tipom kartice i iznosom uplate.

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

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

Uplata igre sa korisničkog računa i Isplata dobitka na Korisnički račun

Član 12.

Učesnik može uplatiti samo sredstva koja ima na svom Korisničkom računu. Potvrdom uplate igre, učesnik automatski učestvuje u igri. Svaka uplata je zabeležena kao finansijska transakcija, koja umanjuje stanje računa korisničkog naloga učesnika, a jednom izvršena uplata igre ne može se poništiti.

Svaki dobitak aplikacija evidentira na korisničkom računu učesnika. Priređivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na korisnički račun učesnika. Priređivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na korisnički račun učesnika ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvrši povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

Isplata sa korisničkog računa

Član 13.

Sa računa korisničkog naloga učesnika mogu se isplatiti samo sredstva koja su raspoloživa za isplatu. U sredstva raspoloživa za isplatu evidentiraju se dobici, a isplata se obavlja na zahtev učesnika sa njegovog korisničkog naloga na tekući račun učesnika.

Igrač ne može zahtevati više od 3 isplate sa korisničkog naloga u toku 24 časa.

Ukoliko učesnik želi da mu se sredstva sa korisničkog naloga isplate na lični tekući račun, dužan je da pre podnošenja zahteva za isplatu u polju za registraciju na svom korisničkom nalogu unese tačan broj tekućeg računa na koji želi da mu se izvrši isplata. Učesnici su dužni da u polju za registraciju unesu isključivo broj svog tekućeg računa, odnosno zabranjeno je unošenje tuđih brojeva tekućih računa.

Učesnik je dužan da na zahtev priređivača dostavi dokaz o vlasništvu tekućeg računa, a priređivač je ovlašćen da i na drugi način izvrši proveru poklapanja tekućeg računa i identiteta učesnika.

U slučaju neispunjenja obaveze učesnika iz prethodnog stava ovog člana, priređivač ima pravo da odbije takav zahtev za prenos sredstava.

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

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

Od trenutka podnošenja zahteva učesnika za isplatu na njegov tekući račun, zahtevana sredstva za isplatu se rezervišu na korisničkom računu učesnika, i tim sredstvima učesnik ne može raspolagati do trenutka izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa virtuelnog

računa na tekući račun učesnika se izvršava trenutkom potvrde banke da je izvršen prenos sredstava.

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

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

Korisnički nalog

Član 14.

Priređivač će u aplikaciji pružiti učesniku pregled korisničkog naloga kroz forme: Detalji o korisniku (lični podaci), limiti, forma za podešavanje ograničenja i samoisključenja.

Priređivač će prilikom svake promene podataka učesniku poslati e-mail sa obaveštenjem o evidentiranoj promeni i linkom za aktivaciju promene ukoliko je potrebno.

Učesnik je odgovoran za sve transakcije ostvarene preko svog naloga i svaka osoba koja se predstavi na interaktivnim komunikacijskim kanalima unošenjem ispravnog korisničkog imena i lozinke smatra se verodostojnom, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način Priređivač će smatrati valjanim i neće prihvatiti zahteve za poništenje transakcija ni pod kojim uslovima.

Korisnički podaci

Član 15.

Korisnički podaci obuhvataju lične podatke učesnika i podatke za učešće u igri navedene prilikom registracije ili njihove naknadne izmene. U slučaju izmene korisničkih podataka učesnik je dužan bez odlaganja obavestiti priređivača koristeći aplikaciju priređivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala usled neobaveštenosti priređivača. U slučaju da je učesnik zaboravio lozinku i zatraži promenu iste priređivač će poslati email sa linkom za unos nove lozinke.

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

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

Lična ograničenja korisnika-Samoisključenje

Član 16.

Priređivač će na aplikaciji omogućiti formu učesniku, kojom može pokrenuti postupak ličnog ograničenja igre, limitiranje pri uplati depozita na ponuđenom vremenskom nivou i/ili isključenja iz igre na određeni vremenski period ili trajno.

Po isteku vremenskog perioda ličnog ograničenja, koje je postavio učesnik, isto se nastavlja i za sledeći period u istom trajanju, ukoliko ga učesnik ne promeni ili ukloni.

Samoisključenje nastupa ukoliko učesnik uputi zahtev Priređivaču i popuni zahtevane forme. Za vreme trajanja samoisključenja učesnik će moći ograničeno upravljati svojim korisničkim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate igara. Dobici iz igara uplaćeni pre, a ostvareni za vreme trajanja samoisključenja biće zabeleženi na korisničkom nalogu učesnika.

Treće lice može zahtevati gašenje računa igrača, usled relevantnih razloga, uz slanje zahteva odgovornom licu. Odgovorno lice donosi odluku o kojoj će treće lice, i lice koje je registrovano na korisničkom nalogu biti obavešteno.

Dozvoljeni iznos uplate za igre predstavlja najviši mogući ukupan iznos svih uplaćenih igara u zadatom vremenskom periodu.

Dozvoljeni iznos gubitka predstavlja najviši mogući ukupni iznos gubitka koji učesnik može pretrpeti u određenom vremenskom periodu.

Istorija transakcija

Član 17.

Priređivač omogućava učesniku pregled istorije transakcija sa iznosima uplata, isplata i dobitaka. Odabirom statusa ili vremenskog perioda na aplikaciji priređivača učesnik ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije.

Odgovorno priređivanje

Član 18.

Priređivač se u okviru zakonskih propisa i svoje društvene odgovornosti za priređivanje igara, obavezuje da će sprovoditi mere i standarde zaštite učesnika od prekomernog igranja.

Samo punoletnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama na sreću. Učesniku su na raspolaganju forme za samoisključenje u odabranom vremenskom periodu ili trajno. Na internet stranicama priređivača dostupan je tekst o odgovornom priređivanju, saveti odeljenja za borbu protiv patološkog i preteranog kockanja u cilju smanjenja rizika od zavisnosti, procedure registrovanja i upisivanja na listu onih kojima je kockanje zabranjeno, kao i kontakti ustanova koje se bave lečenjem bolesti zavisnosti.

Maloletnim licima i svim zaposlenima kod priređivača, zabranjeno je otvaranje korisničkih naloga i učestvovanje u svim igrama iz ovih pravila.

Priređivač postupa društveno odgovorno u priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, pri čemu naročito vodi računa o zaštiti maloletnika, prevenciji bolesti zavisnosti kod učesnika u igrama na sreću, zaštiti podataka o ličnosti učesnika i sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

Suspendovanje raspolaganja Korisničkim nalogom

Član 19.

Priredivač zadržava pravo da Učesniku privremeno ili trajno, bez prethodne najave, čak i u toku same igre, ograniči raspolaganje evidencionim nalogom, uskrati eventualni dobitak i sve njegove igre proglasi nevažećim u slučaju:

- manipulacija ili prevara;
- povrede odredbi ovih pravila odnosno pozitivnih zakonskih propisa,
- ako Učesnik deluje umesto druge osobe,
- ako Učesnik uplaćuje sredstva stečena preko kriminalnih odnosno nelegalnih aktivnosti,
- ako Učesnik isplaćuje sredstva na transakcijske račune koje nije ovlašćen da koristi,
- ako bi se ustanovilo da je Učesnik otvorio nekoliko korisničkih naloga suprotno odredbama ovih Pravila;
- ako je Korisnički nalog neaktivan u kontinuitetu više od 12 meseci;
- ako je učesniku zabranjeno da se kocka;
- ako Priredivač posumnja na ili otkrije prevaru ili nelegalne aktivnosti počinjene od strane igrača ili pokušaj da se na nelegalan način koristi Sajt, Softver ili usluge igara na sreću, uključujući i upotrebu Igračevog naloga od strane nekog drugog Igrača ili korišćenje ukradenih kreditnih ili debitnih kartica.

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

Priredivač zadržava pravo da:

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

Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem evidencionim nalogom Igrača će biti ukinuto ako i/ili kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvođenje.

Zatvaranje korisničkog naloga

Član 20.

Zatvaranje korisničkog naloga je isključenje učesnika iz sistema priredivača. Zahtev za zatvaranje korisničkog naloga učesnik podnosi u formi definisanoj na sajtu priredivača bez navođenja razloga. Korisnički nalog se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja korisničkog naloga učesniku se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren Korisnički nalog učesnik može ponovo otvoriti isključivo zahtevom kroz definisanu formu. Priredivač zadržava pravo zatvoriti korisnički nalog učesnika ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim zakonskim propisima.

Prihvatanje i objava Pravila

Član 21.

Učesnik prihvata ova Pravila na internet stranicama priredivača tokom postupka registracije. Prihvatanje ovih Pravila od strane učesnika zapisano je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog učesnika.

Davanjem saglasnosti na način opisan u članu 5. stav 4. Pravila učesnik daje pristanak za prikupljanje podataka iz čl.6. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u igrama na sreću korišćenjem interaktivnih komunikacijskih kanala. Ukoliko učesnik ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje registracije u sistemu priređivača. Priređivač se obavezuje da na svojim internet stranicama objavi svaku važeću verziju Pravila nakon izmene i dopune istih.

Ova pravila će biti istaknuta na internet stranici priređivača www.primobet.com, čime će postati javno objavljena i dostupna svim učesnicima igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije kod ovog priređivača.

V ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

Lični podaci

Član 22.

Priređivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o učesnicima i njihovim korisničkim nalogima isključivo u svrhu učestvovanja učesnika u igrama na sreću koje priređuje "N1 GAMES RS" d.o.o. Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti ("Sl. glasnik RS", br. 87/2018), te ovim Pravilima. Priređivač će preduzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Na zahtev priređivača u svrhu provere identiteta ili punoletnosti učesnik je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

Priređivač zadržava pravo da otkrije lične informacije i podatke sa određenog korisničkog naloga ukoliko to zahteva zakon, državni organi, institucije ili drugi regulatorni organi.

Priređivač će preduzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Priređivač koristi mere bezbednosti kako bi zaštitio informacije koje daje Učesnik od neautorizovanog pristupa ili upotrebe.

Lozinka

Član 23.

Učesnik se obavezuje da čuva tajnost svoje lozinke jer je ona poznata isključivo i samo njemu, nepoznata je i nedostupna priređivaču, te učesnik sam snosi sav rizik njene eventualne zloupotrebe.

VI UČEŠĆE U IGRAMA

Opšte smernice

Član 24.

24.1. Informacija

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

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

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

24.2. Igre

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

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

Uz svaku igru koju je priređivač na svojoj internet stranici ponudio za igre iz ovih pravila stoji naziv te igre i pisano i zvučno obaveštenje koje učesnike upućuje na način igranja (početak igre, dešavanja u toku igre, kraj igre i dr.).

Način objavljivanja dobitka je takav da sama igra prikazuje da li je Igrač ostvario dobitak u novcu-kreditima i koliki je njegov iznos; bilo kakav dobitak će odmah biti evidentiran na Korisničkom nalogu.

Ukoliko sam Igrač prekine igru koja je u toku, odnosno pre nego se ona završi, gubi šansu za eventualni dobitak. Ukoliko se igra prekine pre kraja zbog tehničkih problema, Igrač mora odmah da kontaktira Korisnički Servis. Priređivač će analizirati tok igre i nastali tehnički problem, a zatim napisati tehnički izveštaj uzimajući u obzir primenljiva pravila igre. Tehnički izveštaj toka date igre će biti jedini dokaz koji će se uzeti u obzir za procenu gubitka ili dobitka.

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

24.3. Bonus

Priređivač propisuje uslove korišćenja pojedinih marketinških bonusa. Priređivač se obavezuje da će pre dodeljivanja bonusa tačno propisati uslove koje igrač mora da zadovolji kako bi ostvario pojedini marketinški bonus i iste će javno objaviti na svojoj internet stranici, društvenim mrežama ili na neki drugi prigodan način. Marketinški bonusi su limitirani tako da jedan igrač može dobiti samo jedan isti bonus. U slučaju da igrač dobije više bonusa na osnovu toga što suprotno ovim pravilima ima više otvorenih naloga, priređivač ima pravo da uskrati bonus Igraču i da zatvori sve naloge istog igrača.

Marketinški bonusi dobijeni od strane priređivača mogu se koristiti isključivo kao ulog za igre na sreću ponuđene na sajtu i ne mogu se isplatiti. Isplata dobitaka od bonusa se neće sprovoditi sve dok ih Igrač nije uložio barem onoliko puta koliko je navedeno u uslovima korišćenja konkretnih bonusa.

U slučaju bilo kakve zloupotrebe, priređivač zadržava pravo da okonča marketinške akcije i da uskrati marketinške bonuse pojedinim ili svim igračima.

Opis igre – Slot i poker igre

Član 25.

Slot i poker igre su virtuelne igre koje se priređuju pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (karata).

Za neke igre Igraču su ponuđene opcije odigravanja stvarne ili probne (demo) igre. U stvarnoj igri igrač može ostvariti navedeni dobitak, dok u probnoj igri navedeni dobitak igrač ne osvaja. Uz svaku Slot i poker igru nalaze se informacije koje se odnose na opis igre, uputstvo o načinu igranja i ostali detalji vezani za igru.

Ponuđene slot i poker igre međusobno se razlikuju po nazivu, tematici, grafičkim prikazima simbola (linija, likova, slova, brojeva, karata, voća, predmeta i sl.), i procentu isplate igračima u granicama utvrđenim važećim Zakonom o igrama na sreću.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Ulog u pojedinu igru može se ostvariti prema naznačenim odnosima i denominacijama. Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500,00 RSD. Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500.000,00 RSD. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

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

Priređivač zadržava pravo određivanja postojanja raznih vrsta Jackpot dobitaka.

Opis igre - Rulet

Član 26.

Rulet je virtualna igra u kojoj se brojevi dobijaju pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva.

Online rulet je virtualna igra u kojoj kuglica pada u brojeve na cilindru uz pomoć generator slučajnih brojeva.

Igrač se kladi i ulaže na broj na kome će se zaustaviti kuglica posle okretanja na cilindru. Postoji više različitih tipova da se polože ulogi na ruletu. Svaki ulog pokriva različit skup brojeva i ima raspodelu verovatnoće: Ulog na jedan broj plaća 35:1, ulog na dva broja plaća 17:1, ulog na tri broja plaća 11:1, ulog na četiri broja plaća 8:1, ulog na 6 brojeva plaća 5:1, ulog na, ulog na 12 brojeva plaća 2:1, ulog na 18 brojeva plaća 1:1.

Ulog direktno na broj: Ulog se može staviti na bilo koji broj, uključujući i nulu, stavljanjem žetona na sredinu polja gde se broj nalazi. Maksimalni ulog za tu opkladu je naveden na stolu za rulet

(pod oznakom MAX). Minimalni ulog važi za sve vrste uloga, što znači da svi ulozi na pozicijama dostupnim za ulaganje moraju biti barem jednaki minimalnoj vrednosti koja je označena na stolu.

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

Ulog na četvrtinu – Može se staviti na četiri broja stavljanjem žetona na ugao gde se ta četiri broja susreću. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Ulog na kolonu - Na dnu svake kolone nalaze se tri neobeležena polja te se postavljanje uloga postiže stavljanjem žetona na jednu od tih polja. Ako se pogodi bilo koji broj od brojeva izabrane kolone, isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Ulog na dvanaest - Ulog se može staviti na grupu od 12 brojeva stavljanjem žetona na jednu od tri polja označena sa P12, M12, ili D12. Ako se pogodi jedan od tih 12 brojeva isplate se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Ulog na crveno-crno, par-nepar, mali/veliki brojevi. Ulog se stavlja na jednu od polja smeštenih ispod brojeva na stolu za rulet, pri čemu svako polje pokriva 18 brojeva. Za sve ove uloge isplata se obavlja u razmeri 1:1, dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu dvadesetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500,00 RSD. Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500.000,00 RSD. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Opis igre - Blackjack

Član 27.

Blackjack je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnih brojeva.

Cilj ove igre je da igračeva "ruka" (zbir karata koje su mu podeljene, bez džokera) bude bliža broju 21 od ruke „virtualnog krupijea“ ili da iznosi tačno 21.

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

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

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

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

STAND (Prestajanje izvlačenja karata) – Igrač izvlači karte sve dok ne odluči da mu suma poena na izvučenim dovoljna.

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

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

BLACKJACK – U slučaju da igrač u početnom deljenju dobije Asa i (10, J, Q ili K) automatski pobeđuje, njemu se isplaćuje zarada u vrednosti 3/2 od uloženog (to se zove blekdžek).

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

Igra “Virtualnog delitelja” – Igra “Virtualnog delitelja” je strogo definisana. “Virtualni delitelj” izvlači karte, ali po principu da na svaki zbir, do 16, on mora da povlači kartu, dok na iznose preko 16 ne sme da povuče dodatnu kartu.

Završna faza (poređenje osvojenih bodova) – Ako “Virtualni delitelj” ima više bodova nego igrač, igrač gubi. Ako je obrnuto, igrač dobija i dobitak mu se isplaćuje u razmeri 1:1 u odnosu na uloženo. Ako igrač i “Virtualni delitelj” imaju jednak broj bodova, igrač dobija svoj ulog natrag, ali bez dobitka, osim kada jedan od njih ima blackjack, a drugi normalnih 21. Tada onaj sa blackjackom dobija.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500,00 RSD. Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500.000,00 RSD. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Opis igre - Texas Hold'em poker

Član 28.

Texas Hold'em poker je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Texas Hold'em poker se igra sa standardnim špilom od 52 karte. U Teksas Hold'em-u postoje dva obavezna uloga i oni se nazivaju "blindovi". Igra kreće tako što dva igrača koja sede levo od button-a "Virtualnog delitelja" postavljaju obavezne uloge tzv. mali i veliki ulog (small i big "blind") pre početka deljenja karata. Veliki blind je dvostruko veći od malog blinda.

Nakon početka igre i postavljanje uloga u minimalnom iznosu od velikog "blinda" svakom igraču se podele po dve karte, okrenute licem na dole tako da samo igrač kome su podeljene može da ih vidi. Cilj igre jeste da svaki igrač sastavi najbolju kombinaciju sa svoje dve karte koje su mu podeljene i još pet karata koje "Virtualni delitelj" izvlači u toku igre. Ovo se kao i u regularnom pokeru odnosi na najbolju petokaratnu kombinaciju, znači od ukupno sedam karata (2 u ruci i 5 koje je izvukao "Virtualni delitelj") svaki igrač nastoji da napravi svoju najbolju petokaratnu kombinaciju, zanemarujući druge dve karte koje ne učestvuju u kombinaciji. To znači da se na kraju vaša ruka može sastojati od:

- vaše 2 karte i 3 karte koje je izvukao „Virtualni delitelj“
- vaše 1 karte i 4 karte koje je izvukao „Virtualni delitelj“
- 5 karata koje je izvukao „Virtualni delitelj“

Onaj ko sastavi najbolju kombinaciju je pobednik i odnosi POT. Pot je zbir svih ulaganja u toku te jedne ruke.

Kada se svim igračima podele po dve karte počinje prvi krug ulaganja. Prvi se pita igrač levo od velikog blinda. Za njega kao i za sve ostale posle njega postoje tri mogućnosti:

1. Da isprati zadati ulog (u ovom slučaju velikog blinda) – Call
2. Da podigne iznad zadatog uloga – Raise
3. Da odustane od tekuće ruke i vrati karte „Virtualnom delitelju“ – Fold

Kada su karte vraćene "Virtualnom delitelju" one se sklanjaju sa strane i ne mogu se više u toj ruci koristiti.

Svaki sledeći igrač takođe ima ove tri mogućnosti s tim što ako je igrač pre njega podigao ulog iznad velikog blinda (raise) onda on ima mogućnost ponovnog podizanja uloga, što znači podizanje uloga tako da bude veći od uloga koji je odigrao igrač pre njega.

Isto tako, ako igrač koji je igrao pre podigne ulog, sledeći da bi nastavio igru mora da položi istu vrednost uloga i/ili još poveća.

Pošto se prvi krug ulaganja završi, "Virtualni delitelj" sklanja sa špila prvu kartu okrenutu licem na dole, koju stavlja sa strane i nju više u toj ruci ne koristi, i postavlja tri karte na sredinu stola okrenute licem na gore. Te karte čine FLOP.

Drugi krug ulaganja, kao i svaki sledeći, počinje od igrača koji se nalazi levo od button-a "Virtualnog delitelja". Ukoliko se on bacio pre otvaranja flopa pita se sledeći igrač do njega i tako dalje. Igrači pored gore tri opisane mogućnosti sada imaju i četvrtu mogućnost a to je Check. To znači da igrač ostaje u ruci bez dodatnog ulaganja, naravno to je moguće samo ako niko pre njega nije podizao ulog u drugom krugu ulaganja.

Kada jednom jedan igrač podigne ulog ostali mogu da rade Call (isprate taj ulog), da urade Re-raise (podignu više od predhodnika) ili ako misle da nemaju nikakvu kombinaciju sa svoje dve karte u ruci i 3 na flopu (ili im se ne isplati da čekaju još dve karte da izvuče “virtualni diler”) urade Fold (odustajanje od dalje igre u tom deljenju).

Znači na kraju svakog kruga ulanja svi igrači moraju uložiti istu količinu novca u pot, sa jednim izuzetkom ukoliko neki igrač ode ALL-IN (uloži sve čipove koje ima) tada “Virtualni delitelj” pravi Side Pot kojim se ograničava pot koji može osvojiti igrač koji nije imao dovoljno čipova ispred sebe za regularni nastavak ruke. Pored Side Pot-a ostaje da postoji Main Pot za koji se bore igrači koji nastavljaju sa igranjem ruke.

Nakon završetka drugog kruga ulaganja, “Virtualni delitelj” sklanja još jednu kartu sa strane i izvlači četvrtu kartu na sto koju stavlja pored karata koje čine flop, tako da sada postoje 4 karte na stolu pomoću kojih igrači prave svoje kombinacije.

Treći krug ulaganja počinje nakon izvlačenja turn-a gde su igrači upoznati sa četvrtom kartom i kreće novi krug ulaganja. Ovaj krug ulaganja je isti kao i predhodni.

Posle trećeg kruga ulaganja, još jedna karta se stavlja sa strane i izvlači se peta karta koja se stavlja pored turn-a, tako da sad na stolu imamo 5 karata sa kojima igrači mogu da kombinuju i naprave najjaču kombinaciju (plus svako po dve karte u ruci).

Pravila su ista kao i za predhodna dva kruga. Na kraju ovog kruga svi igrači koji su ostali u igri otvaraju svoje karte i igrač koji ima najjaču kombinaciju odnosi pot.

Redosled jačine ruku je sledeći:

1. Royal flush – 5 povezanih najjačih karata istog znaka (od A do 10)
2. Straight flush – takođe 5 povezanih karata istog znaka, ali ne najjačih
3. Poker – 4 iste
4. Full House – 2 iste (par) i 3 iste (trilling)
5. Flush (boja) – 5 bilo kojih karata istog znaka
6. Straight (kenta) – 5 povezanih karata bilo kojih znakova
7. Trilling – 3 iste
8. Dva para – 2 iste i 2 iste
9. Par – dve iste
10. High card – ukoliko niko od igrača nema ni jednu od navedenih kombinacija, gleda se ko od njih ima najjaču kartu i uzima pot. Ukoliko je ona ista kod nekih igrača, pot se deli.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500,00 RSD. Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500.000,00 RSD. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Opis igre - Baccarat

Član 29.

Bakara se igra sa standardnim špilom od 52 karte. Igrač pre dobijanja karata ulaže svoju opkladu (na slepo), a zatim igrač i „virtualni diler“ dobijaju po dve karte u prvom krugu izvlačenja. Dobijene karte vrednuju Bakara bodovnim sistemom, nakon čega se proverava pobednik. Cilj igre je dostići najboljih mogućih 9 poena.

Nakon gledanja svojih karata, ako je broj osvojenih poena 0-5 igrač mora da izvlači treću kartu, dok u suprotnom slučaju ima priliku da sam izvlači novu kartu (ako je neko u startu dobio 8 ili 9 poena, treća karta se neće ni izvlačiti) ili može da ostane pri prvobitno dobijenim kartama i da pogleda koje je karte dobio „virtualni diler“, odnosno ko je dobio veći zbir.

Igrač se u Bakara igri kladi na slepo i može staviti ulog na:

- Svoju ruku (Punto)
- Ruku „virtuelnog dilera“ (Banco)
- Nerešen rezultat

Najbolja ruka (najbliža broju 9) nosi pobedu, koja se određuje u odnosu na Bakara sistem bodovanja karata:

- As (kec) – 1 poen
- Kralj – 0 poena
- Dama – 0 poena
- Žandar – 0 poena
- Desetka – 0 poena
- Devetka – 9 poena
- Osmica – 8 poena
- Sedmica – 7 poena
- Šestica – 6 poena
- Petica – 5 poena
- Četvorka – 4 poena
- Trojka – 3 poena
- Dvojka – 2 poena.

Poeni koje nose dobijene dve karte se sabiraju, čime se dobija ukupna vrednost ruke. Idealna opcija je dobiti zbir od 9 poena, a ukoliko zbir poena dve karte prelazi broj 9, odnosno postane dvocifren, kao broj poena se uzima broj sa desne strane dvocifrenog broja (npr. zbir je 15 – broj poena je 5).

PRIMER 1 – Dobili ste kao karte četvorku (4) i damu (0). Zbir je $4 + 0 = 4$, što znači da Vaša ruka vredi 4 poena.

PRIMER 2 – Dobili ste kao karte sedmicu (7) i devetku (9). Zbir $7 + 9 = 16$, što znači da Vaša ruka vredi taj drugi broj u dvocifrenom broju tj. 6 poena.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500,00 RSD. Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500.000,00 RSD. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Opis igre – Caribbean poker

Član 30.

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

Igra se igra između igrača i “virtuelnog krupjea”. Cilj igrača je sakupiti bolju kombinacija karata od “virtualnog krupjea”. Igrač može igrati na jednom, dva ili tri polja (boksa) istovremeno.

Igrač pre dobijanja karata čini svoju opkladu i ona se naziva “Ante”, zatim “virtualni krupije” deli po pet karata na svako polje (boks) i pet karata sebi.

Poslednja karta “virtualnog krupijea” mora biti otvorena (vidljiva). Kada su sve karte podeljene igrač odlučuje da li će nastaviti dalje sa igrom ili ne.

Ukoliko igrač ne želi da nastavi sa igrom (Fold) u tom slučaju gubi svoju početnu opkladu “Ante”.

Ako želi nastaviti sa igrom igrač mora potvrditi ulog (Call) na polje “Bet”. Potvrda uloga na polje “Bet” je uvek dvostruko veća od početne opklade igrača “Ante”.

Kada igrač odigra ono što je hteo “virtualni krupje” otvara svoje karte i uspoređuje ih sa igračevim. Moguće su sledeće situacije:

- **“Virtualni krupje” nema igre.** Ako “virtualni krupje” nema niti jednu od kombinacija niže prikazanih u tablici, igrač pobeđuje i dobija ulog u vrednosti od jednog “Ante”.
- **“Virtualni krupje” ima igru.** Ako “virtualni krupje” ima jednu od kombinacija iz tablice, tada se njegova kombinacija uspoređuje sa kombinacijom igrača. Tko ima veću kombinaciju pobeđuje. Ako je igrač pobeđio tada “virtualni krupje” isplaćuje početni ulog na polju “Ante” 1:1, i tđ. ulog na polju “Bet” po tablici isplata zavisno koju kombinaciju imate.
- Ako **igrač i “virtualni krupje” imaju iste karte** pobeđnik se određuje na sledeći način:
 1. Igrač As+kralj, “virtualni krupje” As+kralj, tko ima prvu veću kartu taj je pobeđnik. Ako su sve daljnje karte istog nominala nema pobeđnika.
 2. Ako Igrač (10,10) i “virtualni krupje” (10,10) imaju isti par, tko ima prvu veću kartu taj je pobeđnik. Ako su sve dalje karte istog nominala nema pobeđnika.
 3. Ako igrač ima dva para i “virtualni krupje” dva para pobeđuje onaj tko ima prvi veći par. Npr. igrač (A,A + 8,8), “virtualni krupje” (K,K + QQ). U ovom slučaju pobeđuje igrač jer ima par Aseva tj. prvi jači par. Ako i igrač i “virtualni krupje” imaju dva ista para tada pobeđuje onaj koji ima jaču zadnju (petu) kartu. Npr. igrač (J,J,10,10,8), “virtualni krupje” (J,J,10,10,9), pobeđuje “virtualni krupje”. U slučaju da je i peta (posljednja) karta jednaka nema pobeđnika.
 4. Street – po većoj karti
 5. Flush- po većoj karti

Tablica kombinacija i isplate:

Royal Flush As - kralj - dama - žandar – 10 u jednoj boji 100:1

Straight Flush pet karata u neprekinutom nizu u istoj boji 50:1

Four of a Kind četiri iste karte (poker)) 20:1

Full House tris i par 7:1

Flush pet karata u istoj boji 5:1

Straight pet karata u neprekinutom nizu, međutim ne u istoj boji. Najmanja karta može biti As. 4:1 -

Three of a Kind tri iste karte (tris) i dvije različite karte 3:1 -

Two Pairs dva puta po dvije iste karte i još jedna karta 2:1 -

One Pair dvije iste karte i tri različite karte 1:1 -

Ace + King As i kralj bilo koje boje 1:1 -

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500,00 RSD. Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti iznosi 500.000,00 RSD. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

„Opis igre – klađenje

Član 31.

31.1.1. Organizator ima pravo da svakodnevno objavljuje i menja ponudu za klađenje, sa novim događajima ili sa promenama koeficijenata, sa minimalnim uslovima za uplatu i minimumom i maksimumom broja sportskih događaja za svaku vrstu klađenja. S tim u vezi, uslovi prethodnih opklada na sportske i druge događaje ostaju nepromenjeni, a sve naredne opklade podležu promenjenoj ponudi.

31.1.2. Priređivač kao pomoć igračima za svaku pojedinu ponudu može dodati još informacija (npr. tabela i statistika takmičenja, mesto odigravanja, neutralni teren, vrsta podloge na kojoj se igra teniski turnir, da li se kup igra na jednu ili dve utakmice, rezultat prvog meča u slučaju da se igra revanš, runda takmičenja i sl.), ali ne odgovara za tačnost podataka a igrači su dužni da ih uporede sa informacija na zvaničnim sajtovima sportskih i drugih dešavanja.

Utvrdjivanje rezultata sportskih i ostalih mečeva i događaja koji su predmet klađenja određuju se iz zvaničnih internet stranica odgovarajućih fudbalskih liga ili drugih sportskih asocijacija ili teleteksta određenih svetskih televizija i svetskih kladionica, potvrđenih drugim elektronskim i štampanim medijima (uključujući plaćene internet stranice čija je osnovna delatnost praćenje rezultata sa sportskih događaja). Rezultati svih mečeva ili događaja, koje je priređivač ponudio za klađenje, biće objavljene na internet strani Priređivača.

31.1.3. Igrači su dužni da uplatu izvrše blagovremeno. Utakmica koja prva počinje na tiketu određuje krajnji rok za uplatu tog tiketa. U slučaju da priređivač primi uplatu posle početka ili kraja sportskog događaja, klađenje za taj događaj je nevažeće i računa se kvota 1 (jedan).

31.1.4. Domaći tim se prikazuje kao prvi, a gostujući tim kao drugi, osim ako je drugačije naznačeno.

31.1.5. Priređivač ima pravo da menja kvote date u ponudi. Za igrače su važeće kvote u trenutku klađenja, osim za sportske događaje koji podležu članu 31.1.8. za koje se obračunava koeficijent 1.

31.1.6. U slučaju da od strane različitih učesnika u kratkom vremenskom periodu primi više opklada sa identičnim ili vrlo sličnim događajima, priređivač zadržava pravo da poništi sve takve opklade, čak i nakon što su opklade utvrđene. Priređivač takođe zadržava pravo da u bilo koje vreme, uključujući i vreme posle zaključivanja opklade, odbije bilo koju opkladu ili deo opklade, poništi bilo koju opkladu ili deo opklade ukoliko po svom diskrecionom pravu zaključi da postoji dogovor između različitih učesnika ili sprega između njihovih korisničkih naloga, sa tim da u tom slučaju mora ostaviti validnim sva neodbijena ili neponištena klađenja.

31.1.7. Iznosi uplata i isplata:

Minimalna pojedinačna cena kombinacije za klađenje iznosi 2,00 RSD.

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

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 5.000.000,00 RSD.

31.1.8. Priređivač zadržava pravo da određene mečeve, događaje, takmičare, vrste ili tipove igre proglasi nevažećim i da iste poništi, i to:

- ukoliko se za određeni meč/događaj utvrdi eventualna greška za vreme i mesto odigravanja sportskog događaja.

- ukoliko se utvrdi pogrešan par/takmičar u ponudi.

- u slučaju da određen meč/događaj započne pre datuma i vremena navedenih u ponudi, a postoje opklade koje su uplaćene nakon realnog početka konkretnog sportskog događaja.

U slučaju nevažećeg (poništenog) sportskog događaja zbog prethodno navedenih razloga, prilikom obrade tog konkretnog sportskog događaja obračunavaće se koeficijent 1 za sve vrste i tipove igre.

Pored toga, ukoliko se na određenom meču/događaju utvrdi eventualna greška u vezi sa objavljenim koeficijentima od strane priređivača (t.j. koeficijenti koji se značajno razlikuju od tržišta koeficijenata u državi ili svetske berze koeficijenata ili obrnutih koeficijenata u odnosu na favorita sportskog događaja) tipove odigrane ovim koeficijentima priređivač će poništiti i obračunavaće sa koeficijentom 1.

Osnovni pojmovi i definicije klađenje

31.2.1. Linija – Lista predloženih događaja sa kvotama potencijalnih pobeda koju obezbeđuje softver za klađenje.

31.2.2. Igrač (klijent) je osoba koja je uložila opkladu.

31.2.3. Opklada je ugovor koji je klijent zaključio sa Priređivačem, prema čijim uslovima gubitnik mora da ispuni svoje obaveze. Sastoji se od prihvatanja opklada od kladioničara pod uslovima koje je Priređivač ponudio na liniji.

31.2.4. Opklada je izbor rezultata u igrama od strane igrača, potvrđen depozitom sredstava koje služe kao uslov za klađenje.

31.2.5. Ishod je pojedinačna pozicija u igri na koju može da se uloži opklada.

31.2.6. Kvota za pobjedu je broj kojim se iznos klađenja množi tokom kategorizacije uplate.

31.2.7. Rezultat je konačan ishod događaja na koji je uložena opklada.

31.2.8. Svi tiketi će se kategorisati po kvotama prilikom ponude kada je opklada uložena.

Opklade

31.3.1. Opklada se smatra važećom od trenutka registracije u skladu sa uslovima utvrđenim ovim pravilima. Nakon što kladioničar klikne na „Place a bet“ („Uložite opkladu“) u kuponu za opkladu i pojavi se prozor sa porukom „Bet accepted“ („Opklada prihvaćena“), opklada se smatra uloženom. Ako se ova poruka ne pojavi, klijent treba da proveri istorijat klađenja ili da kontaktira Podršku radi pojašnjenja.

31.3.2. Ako se kvote promene u trenutku ulaganja opklade, igrač će dobiti obaveštenje u kuponu za opkladu. Sistem može da ne prihvati opkladu dok igrač ne pristane na promenjene kvote. Igrač može da uključi opciju „Accept odds change“ („Prihvatite promenjene kvote“) tako da se opklada prihvati odmah bez potvrde promenjenih kvota.

31.3.3. Priređivač zadržava pravo da poništi opkladu, i to u sledećim situacijama:

- ako postoje dokazi o nepoštenom takmičenju.
- ako je došlo do tehničke greške koja je dovela do prikaza pogrešne informacije tokom izbora ishoda igre.
- ako igrač prekrši pravila opklade. Odluka o proglašenju ishoda igre nevažećim je po nahođenju uprave Priređivača.

31.3.4. Igrač nema mogućnost da otkaže registrovani ishod nakon ulaganja opklade.

Igrač je u obavezi da se postara da izabrani ishod odgovara njegovoj želji pre potvrde uplate za učešće u opkladi!!!

31.3.5. Maksimalan iznos opklade zavisi od različitih kriterijuma: sporta, događaja, igara itd. Ove faktore utvrđuje naša platforma za svaki događaj i za svaku vrstu opklade i podložni su promenama bez prethodnog pismenog obaveštenja. Priređivač zadržava pravo da ograničava opklade za pojedinačne događaje i da određuje ili uklanja specijalne limite za naloge za pojedinačne klijente bez obaveštenja ili objašnjenja.

31.3.6. Priređivač zadržava pravo da ograniči ili uskrati klađenje bilo kom licu bez ikakvog razloga ili prethodnog obaveštenja.

31.3.7. Klijent nema pravo da se kladi na događaje u kojima učestvuje (kao sportista, trener, sudija itd.), a takođe i ako postupa u ime ovih lica.

31.3.8. Priređivač objavljuje rezultate na osnovu zvanične tabele rezultata i drugih dodatnih izvora informacija nakon završetka događaja. Nakon spornih situacija, nesklada u rezultatima koje objave različiti izvori, očiglednih grešaka koje naprave, konačnu odluku o utvrđivanju rezultata za obračun opklada donosi Priređivač.

31.3.9. Ako postoji razlog da se veruje da je opklada uložena nakon što je ishod događaja već poznat, ili nakon što je takmičar stekao prednost (na primer, prednost rezultata, zamena ili odsustvo igrača itd.), Priređivač zadržava pravo da poništi datu opkladu (povraćaj) i za pobjedu i za poraz.

31.3.10. Ako pokriće mora da se odbaci (ako je praćenje napušteno), a meč se završi regularno, sve igre će biti kategorisane u skladu sa konačnim rezultatom. Ako ishod igara ne može da se zvanično proveriti, zadržavamo pravo da ih poništimo.

31.3.11. Priređivač nije odgovoran za tačan prevod imena takmičara, timova i gradova gde će se održavati događaji na čiji ishod se ulaže opklada.

31.3.12. Zabranjeno je uključivati u „ekspres“ i „sistem“ različite događaje istog meča, opklade na iste igrače na istom turniru (na primer, na pobjedu na turniru i na pobjedu u meču). Ako su bilo koji događaji povezani sa ovim mečom uključeni u „ekspres“ ili „sistem“, ova opklada će biti refundirana čak i ako je platforma za klađenje nije blokirala.

31.3.13. Priređivač zabranjuje grupne opklade. Ponovljene opklade na iste ishode od istih ili drugačijih klijenata mogu naknadno da se proglase nevažećim. Nakon što zvanični rezultat takmičenja/događaja postane poznat, Priređivač može da odluči da poništi takve opklade ako sumnja da klijenti postupaju u dosluhu.

31.3.14. Konačni osnov za obračun opklade je zvanični izvor. Pobjednički iznos se utvrđuje množenjem iznosa opklade kvotama (evropski) ponuđenim u trenutku ulaganja opklade.

31.3.15. Svi povraćaji opklade ići će na nalog kladioničara.

31.3.16. Sve tužbe i sporovi o Opkladama neće biti prihvaćeni nakon 7 dana od datuma obračuna takvih opklada.

31.3.17. Priređivač mora da otkáže sve opklade igrača tokom celokupnog trajanja igre i nadoknadu igrača za sve provizije ako je uhvaćen u nepoštenoj igri ili u blokiranju naloga, uz povlačenje svih sredstava.

31.3.18. Nalog igrača biće blokiran, a sredstva će biti povučena ako igrač ima istorijat ponavljanog kršenja pravila.

Specijalna pravila

- Pored ovde opisanih specijalnih pravila, takođe važe i opšta pravila. Međutim, specijalna pravila uvek imaju prioritet u odnosu na opšta pravila.
- U nastavku su konkretna pravila za svaki sport.
- Ako postoji nesklad između pravila opklade pre meča i opklada uživo, to će biti naznačeno za respektivni (dotični) sport.

Fudbal

31.4.1. Svi ishodi zasnovani su na rezultatu na kraju predviđenih 90 minuta igre, osim ako je drugačije naznačeno. Ovo uključuje bilo kakvu dodatnu nadoknadu vremena ili zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke, vreme predviđeno za izvođenje penala ili zlatni gol. Izuzeci od ovog pravila su u vezi sa prijateljskim mečevima gde će sve igre biti kategorisane na osnovu konačnog rezultata kada se igra završi bez obzira na to da li se igra pun meč od 90 minuta.

31.4.2. Ako se zakonski predviđeno vreme za fudbalski meč razlikuje od 90 minuta, navedena pravila će se primenjivati. Na primer, meč od 80 minuta takođe uključuje nadoknadu vremena i zaustavno vreme, ali ne i produžetke ili izvođenje penala, osim ako je drugačije naznačeno.

31.4.3. Mečevi sa zakonski predviđenim vremenom kraćim od 45 minuta ili dužim od 120 minuta proglašiće se nevažećim.

31.4.4. U slučaju neuobičajenih vremenskih perioda (npr. 3 perioda od po 30 minuta), opklade će ostati na snazi sve dok ukupno zakonski predviđeno vreme meča iznosi između 45 minuta i 120 minuta.

31.4.5. Povezani kontingenti će biti nevažeći po nahođenju "N1 GAMES RS" d.o.o.

31.4.6. Otkazivanje/odlaganje mečeva – pre meča

31.4.6.1. Ako je meč prekinut pre isteka 90 minuta igre, sve opklade će biti nevažeće.

31.4.6.2. Otkazan, odložen ili suspendovan meč će biti nevažeći, osim ako upravljачko telo zakaže meč za period od narednih 48 sati. U takvim slučajevima, tiketi ostaju važeći. Ako se ne saopšti novi datum, tiketi su nevažeći.

31.4.7. Pravila otkazivanja – uživo

31.4.7.1. Mečevi prekinuti pre isteka 90 minuta igre su nevažeći, osim za tikete u kojima je ishod već odlučan u trenutku završetka.

31.4.7.2. Prekinut ili neodigran meč se smatra nevažećim ako se ne odigra u periodu od 48 sati nakon naznačenog vremena početka igre.

31.4.7.3. Ako igra ostane otvorena kada se sledeći događaji već odigraju: golovi, crveni ili žuto-crveni kartoni i penali, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.4.7.4. Ako je igra otvorena sa nedostajućim ili nepravilno dodeljenim crvenim kartonom, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

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

31.4.7.6. Ako je unet pogrešan rezultat, sve igre će biti otkazane za vreme kada je prikazan netačan rezultat.

31.4.7.7. U slučaju bilo kakvih promena vezanih za rezultat ili kartone/kornere/penale, zadržavamo pravo da poništimo klađenje za bilo koju situaciju vezanu za pomoćni sistem suđenja putem video tehnologije (VAR).

31.4.8. Mečevi koji se ne odigravaju kako je navedeno

31.4.8.1. Ako dođe do promene lokacije meča, tiketi koji su već uloženi ostaće važeći, uz pretpostavku da domaći tim i dalje igra na domaćem terenu.

31.4.8.2. Ako timovi zamene mesta, tako da domaći tim postane gostujući tim i obrnuto, tiketi na osnovu prvobitno zakazanog meča biće poništeni.

31.4.8.3. Kada se meč igra na neutralnom terenu (bez obzira na to da li je zakazano unapred), svi tiketi ostaju važeći bez obzira na tim koji je naveden kao gostujući ili domaći tim.

31.4.8.4. Meč koji počne pre naznačenog vremena početka može da bude uključen u tiket ili tikete, pod uslovom da je/su tiket/tiketi uloženi/uloženi pre revidiranog vremena početka.

31.4.8.5. Ako zvanična meč lista sadrži informacije o timu koje se razlikuju od one koju ima www.primobet.com, svi tiketi biće nevažeći, na primer, „Rezerve/Prvi tim“ („Reserves/First Team“), „Ispod 18/ispod 21“ („Under 18/Under 21“), „Žene/muškarci“ („Women/Men“).

31.4.8.6. U drugim slučajevima, tiketi će ostati važeći, uključujući slučajeve kada www.primobet.com navede ime tima ne navodeći pojam „XI“ ili „11“ u nazivu.

31.4.9. Kladjenja na segmente mečeva

Vremenski periodi su utvrđeni na sledeći način:

1 do 10 minuta je 0:00 do 9:59; 11 do 20 minuta je 10:00 do 19:59, i tako dalje.

1 do 15 minuta je 0:00 do 14:59; 16 do 30 minuta je 15:00 do 29:59, i tako dalje.

Vremenski periodi od 31 do 45 i 76 do 90 minuta uključuju nadoknadu vremena u prvom i drugom poluvremenu. Igre se primenjuju na 45 minuta kako je definisano pravilima, uključujući celokupnu nadoknadu vremena.

U slučaju neuobičajenih struktura vremena (na primer, 3 intervala od 30 minuta), igre prvog poluvremena biće obračunate na osnovu postignutih golova od početka meča do 44:59, a igre drugog poluvremena biće obračunati između 45:00 i završetka igre (uključujući nadoknadu vremena, ali isključujući produžetke i izvođenje penala).

31.4.10. Igre timova

Bilo kakvi golovi/korneri itd. dodeljeni odgovarajućem timu računace se za obračune igara, osim ako je drugačije naznačeno.

31.4.11. Kladjenja na ishod celokupnog takmičenja

31.4.11.1. Tiketi za ishod celokupnog takmičenja za grupe, lige, takmičenja i igrače po pitanju finalne pozicije, eliminacione faze ili rangiranja tima i igrača se utvrđuje nakon zakazanih mečeva.

31.4.11.2. Osim ako je drugačije naznačeno, neće biti dodatka za plejfove ili naknadne upite za predmetno takmičenje. Tiketi će ostati na snazi za bilo koji tim koji ne odigra do kraja sve svoje mečeve.

31.4.12. Glavne igre

31.4.12.1. 1x2

Predviđanje rezultata meča

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.2. Dupla šansa

Klađenje na dva od tri moguća ishoda meča:

1X Ako je rezultat meča pobjeda domaćeg tima ili nerešeno, ova opcija je pobjednička

12 Ako je rezultat meča pobjeda domaćeg tima ili pobjeda gostujućeg tima, ova opcija je pobjednička

X2 Ako je rezultat meča nerešeno ili pobjeda gostujućeg tima, ova opcija je pobjednička

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.3. Nerešeno, nema opklade

Predviđanje koji tim će pobediti. Tiketi su nevažeći ako je rezultat meča nerešen.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.4. Evropski hendikep (1 gol)

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

npr. Bajern Minhen (-1), nerešeno (Bajern Minhen -1), Borussia Dortmund +1, kategoriše se na sledeći način:

1 – Bajern Minhen mora da pobedi sa 2 gola razlike ili više

X – Bajern Minhen mora da pobedi tačno sa jednim golom razlike

2 – Borussia Dortmund ne sme da izgubi

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.5. Evropski hendikep (2 gola)

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

npr. Bajern Minhen (-2), nerešeno (Bajern Minhen -2), Borussia Dortmund +2, utvrđuje se na sledeći način:

1 – Bajern Minhen mora da pobedi sa 3 gola razlike ili više

X – Bajern Minhen mora da pobedi tačno sa dva gola razlike

2 – Borussia Dortmund ne sme da izgubi sa više od jednog gola razlike

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.6. Azijski hendikep

Tiketi se utvrđuju prema rezultatu na kraju meča sledećom logikom:

Linija hendikepa 0

Ako bilo koji tim pobedi za bilo koju marginu, treba da se kategoriše kao pobjednička selekcija. U slučaju nerešenog rezultata, svi tiketi se kategorišu kao „push“.

Linija hendikepa 0,25

Ako tim za koji se ulaže opklada za 0,25 golova:

pobedi, svi tiketi za ovu selekciju su pobjednički

remizira, polovina uloga se kategoriše kao „push“, a druga polovina kao gubitnička

izgubi, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Ako tim koji prima opkladu za 0,25 golova:

pobedi, svi tiketi za ovu selekciju su pobjednički

remizira, polovina uloga se kategoriše kao „push“, a druga polovina kao gubitnička

izgubi, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Linija hendikepa 0,5

Ako tim za koji se ulaže opklada za 0,5 golova:

pobedi, svi tiketi za ovu selekciju su pobednički
remizira, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički
izgubi, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Ako tim koji prima opkladu za 0,5 golova:

pobedi, svi tiketi za ovu selekciju su pobednički
remizira, svi tiketi za ovu selekciju su pobednički
izgubi, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Linija hendikepa 0,75

Ako tim za koji se ulaže opklada za 0,75 golova:

pobedi za ≥ 2 gola, svi tiketi za ovu selekciju su pobednički
pobedi za 1 gol, polovina uloga se kategoriše po ceni izabrane selekcije, a druga polovina kao „push“
izgubi, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Ako tim koji prima opkladu za 0,75 golova:

pobedi ili remizira, svi tiketi za ovu selekciju su pobednički
izgubi za 1 gol, polovina uloga se kategoriše kao „push“, a druga polovina kao gubitnička
izgubi za ≥ 2 gola, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Linija hendikepa 1,0

Ako tim za koji se ulaže opklada za 1,0 golova:

pobedi za ≥ 2 gola, svi tiketi za ovu selekciju su pobednički
pobedi za 1 gol, svi tiketi za ovu selekciju se poništavaju i refundiraju
remizira ili izgubi, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Ako tim koji prima opkladu za 1,0 golova:

pobedi ili remizira, svi tiketi za ovu selekciju su pobednički
izgubi za 1 gol, svi tiketi za ovu selekciju se poništavaju i refundiraju
izgubi za ≥ 2 gola, svi tiketi za ovu selekciju su gubitnički

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.7. Ispravan rezultat

Predviđanje tačnog rezultata na kraju uobičajenog vremena.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.8. Margine za pobjedu

Predviđanje margine za pobedu domaćeg tima, gostujućeg tima ili da će se meč završiti nerešenim ishodom.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.9. Tok meča

Predviđa koji tim će prvi postići gol i koji tim će pobediti.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.10. Opklada na pobedu gostujućeg tima ili remi

Opklade se poništavaju ako je rezultat meča pobeda domaćeg tima.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.11. Opklada na pobedu domaćeg tima ili remi

Opklade se poništavaju ako je rezultat meča pobeda gostujućeg tima.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.12.12. Kvalifikacija

Predviđanje koji tim će proći u sledeću rundu ili pobediti u finalu.

31.4.12.13. Da li će biti izvođenja penala?

Predviđanje da li će biti izvođenja penala na ovom meču.

31.4.12.14. Kako će tačno meč da bude odlučan?

Klađenje na tim i način na koji će meč biti dobijen, npr. pobeda domaćeg tima u produžetku.

Ova opklada se primenjuje na zakonski predviđenih 90 minuta igre, uključujući produžetke i izvođenje penala.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13. Igre golova

Autogolovi imaju vrednost svih dole navedenih igara i za potrebe igara timova dodeljuju se timu koji je dao gol.

31.4.13.1. Ukupan broj golova

Predviđanje ukupnog broja golova na meču.

Primer: Meč se završi rezultatom 3:2, uz ukupno 5 golova (3+2). Opklada na više od 4,5 golova je pobeda; opklada na manje od 4,5 golova je poraz.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.2. Azijski ukupan broj golova

Opklade se obračunavaju prema krajnjim rezultatima i zasnivaju se na sledećem:

Ukupno 2.0

Za sve opklade na manje od 2 gola:

Manje od 2 postignuta gola. Tiketi su dobitnički.

2 postignuta gola. Tiketi su „push“.

Više od 2 postignuta gola. Tiketi su gubitnički.

Opklade na više od 2 gola:

Manje od 2 postignuta gola. Tiketi su gubitnički.

2 postignuta gola. Tiketi su „push“.

Više od 2 postignuta gola. Tiketi su pobjednički.

Ukupno 2,25

Opklade na manje od 2,25 golova:

Manje od 2 postignuta gola. Tiketi su dobitnički.

2 postignuta gola. Polovina opklade se obračunava prema kvotama izabrane igre; druga polovina se obračunava kao „push“.

Više od 2 postignuta gola. Tiketi su gubitnički.

Opklade na više od 2,25 golova:

Manje od 2 postignuta gola. Tiketi su gubitnički.

2 postignuta gola. Polovina opklade se obračunava kao „push“; druga polovina se obračunava kao gubitak.

Više od 2 postignuta gola. Tiketi su dobitnički.

Ukupno 2,5

Opklade na manje od 2,5 golova:

Postignuto je manje od 2 gola. Tiketi su dobitnički.

Postignuto je više od 2 gola. Tiketi su gubitnički.

Opklade na više od 2,5 golova:

Postignuto je manje od 2 gola. Tiketi su gubitnički.

Postignuto je više od 2 gola. Tiketi su dobitnički.

Ukupno 2,75

Opklade na manje od 2,75 golova:

Postignuto je manje od 2 gola. Tiketi su dobitnički.

3 postignuta gola. Polovina opklade se obračunava kao „push“; druga polovina se obračunava kao gubitak.

Postignuto je više od 3 gola. Tiketi su gubitnički.

Opklade na više od 2,75 golova:

Postignuto je manje od 2 gola. Tiketi su gubitnički.

3 postignuta gola. Polovina opklade se obračunava pomoću kvota izabrane igre; druga polovina se obračunava kao „push“.

Postignuto je više od 3 gola. Tiketi su pobjednički.

Ukupno 3,0

Opklade na manje od 3 gola:

Postignuto je manje od 2 gola. Tiketi su dobitnički.
3 postignuta gola. Tiketi su „push“.
Postignuto je više od 3 gola. Tiketi su gubitnički.

Opklade na više od 3 gola:

Postignuto je manje od 2 gola. Tiketi su gubitnički.
3 postignuta gola. Tiketi su „push“.
Postignuto je više od 3 gola. Tiketi su dobitnički.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.3. Domaći tim ne prima gol
Predviđanje da domaći tim neće primiti nijedan gol.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.4. Gostujući tim ne prima gol
Predviđanje da gostujući tim neće primiti nijedan gol.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.5. Koji tim će postići gol
Predviđanje koji tim će postići gol na meču
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.6. Sledeći gol
Predviđanje koji tim će postići sledeći gol na meču
Poništava se ako meč nije završen i igra nije utvrđena.

31.4.13.6.1. Vrsta sledećeg postignutog gola

Izaberite vrstu sledećeg postignutog gola:

Slobodan udarac: Gol mora da se postigne direktno iz slobodnog udarca ili kornera kako bi se okarakterisao kao gol iz slobodnog udarca. Odbijeni udarci se takođe računaju sve dok je izvođač slobodnog udarca ili kornera strelac gola.

Penal: Gol mora da se postigne direktno sa penala. Golovi nakon odbrane ili promašenog penala se ne računaju.

Autogol: Ako se gol proglasi autogolom.

Gol glavom: Poslednji dodir lopte mora da bude glavom.

Šut: Gol mora da bude postignut bilo kojim drugim delom tela osim glave, a druge vrste se ne primenjuju.

Nema gola.

Poništava se ako meč nije završen i igre nije utvrđena.

31.4.13.7. Neparan/paran broj golova
Predviđanje da li je ukupan broj golova na meču neparan ili paran.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.8. Ukupan broj golova domaćeg tima

Predviđanje koliko tačno golova će domaći tim postići na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.9. Ukupan broj golova gostujućeg tima
Predviđanje koliko tačno golova će gostujući tim postići na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.10. Prvi tim koji će postići gol
Predviđanje koji tim će postići prvi gol na meču.
Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.11. Poslednji tim koji će postići gol
Predviđanje koji tim će postići poslednji gol na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.12. Ukupan broj golova (tačan broj)
Predviđanje koliko golova će biti postignuto na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.13. Ukupan broj golova (zbirno)
Predviđanje opsega koji obuhvata broj golova na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.14. Produžeci + gol Da/Ne?
Predviđanje da li će biti produžetaka, plus barem jedan gol u produžecima ili ne. Opklade će biti kategorisane kao Ne u slučaju da nema golova u produžecima.
Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.15. Oba tima postižu gol?
Klađenje da li će oba tima postići gol na meču ili ne:
Da – Svaki od oba tima mora da postigne barem 1 gol tokom meča
Ne – Jedan od dva tima, ili nijedan, neće postići gol tokom meča.
Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.16. Klađenje na rezultat i ukupan broj golova

Predviđanje *ukupnog broja golova* i *1X2* rezultata.

Ispod 1,5/2,5/3,5/4,5 i pobeda domaćeg tima (1)
Ispod 1,5/2,5/3,5/4,5 i nerešeno (X)
Ispod 1,5/2,5/3,5/4,5 i pobeda gostujućeg tima (2)
Preko 1,5/2,5/3,5/4,5 i pobeda domaćeg tima (1)
Preko 1,5/2,5/3,5/4,5 i nerešeno (X)
Preko 1,5/2,5/3,5/4,5 i pobeda gostujućeg tima (2)

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.13.17. Oba tima postižu gol i ukupan broj golova
Klađenje da li će oba tima postići barem jedan gol i da li će konačan rezultat biti manji ili veći od ukupne linije.
Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.14. Igre poluvremena

Bilo kakva referenca na *prvo poluvreme* ili *drugo poluvreme*. Ishodi igara se utvrđuju samo na osnovu događaja do kojih dođe u respektivnom poluvremenu uključujući bilo koju nadoknadu vremena/zaustavno vreme koje odrede zvanična lica na meču. Događaji do kojih dođe u proizvođačima se ne računaju, osim ako je drugačije naznačeno.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.14.1. Poluvreme/kraj meča

Predviđanje koji tim će voditi na poluvremenu, a koji na kraju meča.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.14.2. Tim dobija oba poluvremena?

Respektivni tim će postići više golova od protivnika i u prvom i u drugom poluvremenu.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.14.3. Tim dobija bilo koje poluvreme?

Klađenje da će respektivni tim postići više golova od gostujućeg tima u prvom ili drugom poluvremenu.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.14.4. Tim postiže gol u oba poluvremena

Klađenje da će respektivni tim postići gol u svakom poluvremenu.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.14.5. Tim koji postiže najviše golova u poluvremenu

Klađenje na kojoj polovini će respektivni tim postići najviše golova u poluvremenu.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.14.6. Igre poluvremena sa najviše golova

U kom poluvremenu meča će biti postignuto najviše golova?

Poništava se ako bilo koje poluvreme nije završeno.

31.4.14.7. Tačan rezultat na poluvremenu/kraju meča

Predviđanje tačnog rezultata na poluvremenu i na kraju meča.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.15. Igre intervala

Igre će biti kategorisane na osnovu vremena postizanja gola objavljenog na televiziji. Ako ovo nije dostupno, uzima se u obzir vreme prema časovniku meča.

Igre se kategorišu na osnovu vremena kada lopta pređe liniju, a ne vremena kada se uputi udarac.

Igre intervala kornera se kategorišu na osnovu vremena izvođenja kornera, a ne vremena kada se korner napravi ili dobije.

Igre intervala kartona se kategorišu na osnovu vremena pokazivanja kartona, a ne vremena kada je napravljen prekršaj.

Ofsajdi će biti kategorisani na osnovu vremena kada sudija donese odluku. Ovo pravilo će se primenjivati za bilo koju situaciju suđenja pomoću video tehnologije (VAR).

Igre penala će biti kategorisane na osnovu vremena kada sudija donese odluku. Ovo pravilo će se primenjivati za bilo koju situaciju suđenja pomoću video tehnologije (VAR).

Penali koji su dosuđeni, ali nisu izvedeni neće biti uzeti u obzir.

Za sve igre intervala od 5 minuta/15 minuta, u vezi sa intervalima od 41-45 minuta/31-45 minuta, događaji (golovi, korneri) u nadoknadi vremena ili zaustavnom vremenu će biti navedeni.

31.4.15.1. Prvih 10 minuta – 1X2

Predviđanje rezultata na kraju 10. minuta.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.15.2. Interval prvog gola

Predviđanje vremenskog okvira u kojem će biti postignut prvi gol.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16. Igre kornera

Korneri koji su dosuđeni, ali nisu izvedeni neće se računati za potrebe kategorisanja. Ponovo izvedeni korneri će se računati samo jednom.

31.4.16.1. Klađenje na rezultat po pitanju kornera

Predviđanje koji tim će izvesti najviše kornera na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16.2. Korner hendikep

Predviđanje rezultata nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16.3. Ukupan broj kornera

Predviđanje ukupnog broja kornera na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16.4. Ukupan broj kornera (zbirno)

Predviđa se opseg koji sadrži ukupan broj kornera na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16.5. Neparan/paran broj kornera

Predviđa se da li će ukupan broj kornera na meču biti neparan ili paran. Ako na meču nije izveden nijedan korner, sve opklade se kategorišu kao Parni brojevi.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16.6. Prvi korner

Predviđanje koji tim će izvesti prvi korner na meču.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16.7. Poslednji korner

Predviđanje koji tim će izvesti poslednji korner na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.16.8. Broj kornera po timu

Klađenje koliko kornera će izvesti koji respektivni tim.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17. Igre kartona

Žuti karton se računa kao jedan, a crveni karton kao dva. Dva žuta kartona koja rezultiraju crvenim kartonom za igrača računaće se kao ukupno tri kartona. Obračun će biti zasnovan na svim kartonima dodeljenim tokom 90 minuta.

Kartoni dodeljeni nakon meča se ne uzimaju u obzir.

Kartoni za osobe koje nisu igrači (već zamenjeni igrači, menadžeri, igrači na klupi) se ne uzimaju u obzir.

Poeni kartona su definisani na sledeći način:

Žuti = 10 poena

Crveni = 25 poena

Drugi žuti karton za igrača koji rezultuje žutim crvenim kartonom se ne uzima u obzir. To za posledicu ima da jedan igrač ne može da ima više od 35 poena za kartone.

31.4.17.1. Prvi tim koji dobije karton

Predviđanje koji tim će dobiti prvi karton na meču. U slučaju da dva ili više igrača dobiju karton za isti incident, prvi igrač kome sudija pokaže karton smatraće se pobednikom za potrebe kategorisanja. I žuti i crveni kartoni se računaju za ovu igru.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.2. Ukupan broj kartona

Predviđanje ukupnog broja kartona koji će biti dodeljeni na meču. U slučaju da je tačan broj poena za kartone jednak rezultatu, opklade će biti poništene.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.3. Ukupan broj kartona (tačno)

Predviđanje ukupnog broja kartona koji će biti dodeljeni na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.4. Kartoni u toku meča

Predviđanje koji tim će dobiti najviše kartona tokom igre u regularnom vremenu.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.5. Ukupan broj poena za kartone

Predviđanje ukupnog broja poena za kartone na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.6. Ukupan broj poena za kartone (zbirno)

Predviđanje opsega koji uključuje tačan ukupan broj poena za kartone na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.7. Isključenje igrača?

Predviđanje da li će igrač biti isključen tokom regularnog dela.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.8. Isključenje igrača domaćeg tima?

Predviđanje da li će igrač domaćeg tima biti isključen tokom regularnog dela.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.17.9. Isključenje igrača gostujućeg tima?

Predviđanje da li će igrač gostujućeg tima biti isključen tokom regularnog dela.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.18. Igre strelaca

Autogolovi se ne računaju prilikom kategorisanja opklada.

Ako izabrani igrač ne započne meč i uđe na teren nakon što je utvrđen prvi strelac, bilo kakve opklade uložene na tog igrača biće poništene.

Ako izabrani igrač napusti teren pre utvrđivanja igre prvog strelca, bilo kakve opklade uložene na tog igrača kategorisaće se kao gubitničke.

Svi igrači koji su učestvovali u meču od početnog udarca ili prethodnog gola smatraju se trkačima.

Svi igrači koji trenutno učestvuju u igri su na listi.

Ako iz bilo kog razloga igrač koji nije na listi postigne gol, sve opklade na igrača na listi su i dalje važeće.

Igra će biti kategorisana na osnovu TV inserta i statistike koju obezbeđuje Press Association, osim ako postoje jasni dokazi da ove statistike nisu tačne.

31.4.18.1. Prvi strelac

Predviđanje koji igrač će biti prvi strelac u regularnom delu meča.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.18.2. Poslednji strelac

Predviđanje koji igrač će biti poslednji strelac u regularnom delu meča.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

31.4.18.3. Strelac u bilo kom delu meča

Predviđanje koji igrač će postići gol u regularnom delu meča.

Uživo – kategoriše se ako je utvrđeno / Pre meča – Poništava se ako meč nije završen.

Tenis

31.5.1. Predaja meča

U slučaju predaje ili diskvalifikacije na meču, sve igre koji nisu do tada utvrdile svoje rezultate će biti poništene.

31.5.2. Lake pobede

U slučaju lake pobede, svi igre će biti poništene.

31.5.3. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.5.3.1. U slučaju bilo kakvog odlaganja (kiša, mrak...) sve igre ostaju nekategorisane, a trejding će se nastaviti čim se meč nastavi.

31.5.3.2. Ako sudija dodeli kazneni poen(e), sve opklade na taj gem će biti važeće.

31.5.3.3. U slučaju da je meč završen pre završetka određenih poena/gemova, sve igre povezane sa tim poenom/gemom će biti poništene.

31.5.3.4. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

31.5.3.5. Ako su igrači/timovi netačno prikazani, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

31.5.3.6. Ako se taj-brejk igra kao odlučujući set u Bo3 formatu, smatraće se trećim setom.

31.5.3.7. Svaki taj-brejk ili meč taj-brejk se računa kao 1 gem.

31.5.4. Mečevi koji se ne igraju kako je navedeno

U slučaju bilo koje od navedenih okolnosti, svi tiketi će i dalje biti važeći:

Promena rasporeda i/ili dana meča.

Promena mesta odigravanja.

Promena iz zatvorenog na otvoreni teren ili obrnuto.
Promena površine (bilo pre ili tokom meča).

31.5.5. Glavne igre

31.5.5.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Poništava se ako meč nije završen.

31.5.5.2. Hendikep gema

Predviđanje koji igrač će dobiti najviše gemova nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen.

31.5.5.3. Tačan rezultat po setovima

Predviđanje tačnog rezultata meča po setovima.

Poništava se ako meč nije završen.

31.5.5.4. Hendikep seta

Predviđanje koji igrač će pobediti nakon primene hendikepa seta.

Poništava se ako meč nije završen.

31.5.5.5. Pobednik seta

Predviđanje koji igrač će dobiti set.

Poništava se ako set nije završen.

31.5.5.6. Tačan rezultat seta

Predviđanje tačnog rezultata seta u gemovima.

Poništava se ako set nije završen.

31.5.5.7. Dupli rezultat

Predviđanje pobednika prvog seta i konačnog rezultata.

Poništava se ako meč nije završen.

31.5.6. Igre setova/gemova

31.5.6.1. Ukupan broj

Predviđanje ukupnog broja gemova koje će igrač dobiti u meču.

Poništava se, osim ako je ukupan broj već premašen.

31.5.6.2. Ukupno – broj setova

Predviđanje ukupnog broja setova koji će se igrati u meču.

Poništava se, osim ako je meč stigao do poslednjeg seta.

31.5.6.3. Ukupno – broj gemova

Predviđanje ukupnog broja gemova koji će se igrati u meču.

Poništava se, osim ako je ukupan broj već premašen.

31.5.6.4. Set-gem hendikep

Predviđanje koji igrač će dobiti najviše gemova u setu nakon primene hendikepa.

Poništava se, osim ako je set završen.

31.5.6.5. Set ukupno

Predviđanje ukupnog broja gemova koji će se igrati u setu.

Poništava se, osim ako je ukupan broj već premašen.

31.5.6.6. Ukupno pobeda u setu

Predviđanje ukupnog broja gemova koje će igrač dobiti u setu.

Poništava se, osim ako je ukupan broj već premašen.

31.5.6.7. Igrač će dobiti set?

Predviđanje da li će igrač dobiti set ili neće.

Poništava se, osim ako je rezultat već utvrđen.

31.5.6.8. Odigravanje taj-brejka?

Predviđanje da li će taj-brejk biti odigran u meču ili neće.

Poništava se, osim ako je rezultat već utvrđen.

31.5.6.9. Set 6:0?

Predviđanje da li će ijedan igrač dobiti set sa 6:0.

Poništava se, osim ako je rezultat već utvrđen.

31.5.6.10. Neparan/paran broj gemova

Predviđanje da li će ukupan broj gemova na meču biti neparan ili paran broj.

Poništava se ako meč nije završen.

31.5.6.11. Igrač dobija gemove X i Y u setu

Predviđanje koji igrač će dobiti dva konkretna gema u setu.

Poništava se, osim ako je rezultat već utvrđen.

31.5.6.12. Pobjednik gema/rezultat gema/rezultat gema ili brejka/gem do nerešenog

Koji će biti ishod gema u setu

Poništava se ako gem nije završen.

Košarka

Pre meča

31.6.1.1. Sve igre meča UKLJUČUJU produžetke, osim ako je drugačije naznačeno.

31.6.1.2. Igre ne uzimaju u obzir produžetke, osim ako je drugačije naznačeno.

31.6.1.3. U dvosmernim igrama primenjuju se „push“ pravila, osim ako je drugačije naznačeno.

31.6.2. Prekidi/odlaganja meča

31.6.2.1. Ako je meč prekinut u bilo kom trenutku, svi tiketi se poništavaju.

31.6.2.2. Ako je meč prekinut ili odložen, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon podbacivanja, tiketi će biti poništeni.

31.6.3. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.6.3.1. Ako je mesto odigravanja meča promenjeno, tiketi koji su već uloženi će i dalje biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.6.3.2. Ako domaći i gostujući tim za navedeni meč igraju na terenu gostujućeg tima, tiketi će i dalje biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom tiketi će biti poništeni.

31.6.4. Igre poluvremena i četvrtina

31.6.4.1. Bilo kakve reference na prvo poluvreme se odnose na 1. i 2. četvrtinu, a reference na drugo poluvreme se odnose na 3. i 4. četvrtinu.

31.6.4.2. Ishod igara se utvrđuje samo na osnovu rezultata u respektivnom periodu (npr. 1. četvrtina, 2. poluvreme itd.), isključujući poene postignute u drugim periodima u regularnom delu i u produžecima.

Četvrtina mora da bude završena kako bi tiketi bili važeći.

Poluvreme mora da bude završeno kako bi tiketi bili važeći.

31.6.5. Glavne igre

31.6.5.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Uključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.5.2. 1X2

Predviđanje rezultata meča isključujući produžetke.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.5.3. Nerešeno, nema opklade

Predviđanje koji tim će pobediti u meču. Opklade se poništavaju ako je rezultat meča nerešen.

Uključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.5.4. Poen hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene poen hendikepa.

Uključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.5.5. Evropski hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon što je dodeljeni hendikep primenjen na konačan rezultat, isključujući produžetke.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.5.6. Margine za pobedu

Predviđanje margina za pobedu domaćeg tima ili gostujućeg tima

Uključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.5.7. Poluvreme/kraj meča

Predviđanje rezultata meča i u poluvremenu i na kraju meča, isključujući produžetke.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.5.8. Da li će biti produžetaka?

Predviđanje da li će biti produžetaka ili neće.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.6. Igre poena

31.6.6.1. Ukupan broj

Predviđanje ukupnog broja poena na meču.

Uključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.2. Ukupno AAMS

Predviđanje ukupnog broja poena na meču, isključujući produžetke (AAMS konvencija).

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.3. Ukupno trosmerno

Predviđanje da li će ukupan broj poena na meču, isključujući poluvreme, biti veći, manji ili jednak dodeljenoj liniji.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.4. Ukupno margine

Predviđanje opsega koji sadrži ukupan broj poena postignutih na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.5. Ukupno domaći tim

Predviđanje ukupnog broja poena koje će na meču postići domaći tim.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.6. Ukupno gostujući tim

Predviđanje ukupnog broja poena koje će na meču postići gostujući tim.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.7. Neparno/parno

Predviđanje da li će ukupan broj poena postignutih na meču biti neparan ili paran.

Uključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.8. Četvrtina sa najviše poena

Predviđanje u kojoj četvrtini će se postići najviše poena, isključujući produžetke.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.6.9. Kladenje na rezultat i ukupno

Predviđanje ukupnog broja poena i dvosmerni pobednik meča.

Uključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

Uživo

31.6.7.1. Sve igre mečeva BEZ produžetaka, osim ako je drugačije naznačeno.

31.6.7.2. U dvosmernim igrama primenjuju se „push“ pravila, osim ako je drugačije naznačeno.

31.6.8. Prekidi/odlaganja mečeva

31.6.8.1. Ako je meč prekinut ili odložen, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon početka, opklada će biti poništena.

31.6.8.2. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 2 minuta), www.primobet.com zadržava pravo da poništi opkladu.

31.6.9. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.6.9.1. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo opkladu.

31.6.9.2. U slučaju da se meč ne završi nerešenim ishodom, ali se proizvođači igraju u kvalifikacione svrhe, igre će biti kategorisane u skladu sa rezultatom na kraju regularnog dela.

31.6.10. Igre poluvremena i četvrtina

31.6.10.1. Bilo kakve reference na prvo poluvreme se odnose na 1. i 2. četvrtinu, a reference na drugo poluvreme se odnose na 3. i 4. četvrtinu.

31.6.10.2. Ishod igara se utvrđuje samo na osnovu rezultata u respektivnom periodu (npr. 1. četvrtina, 2. poluvreme itd.), isključujući poene postignute u drugim periodima u regularnom delu i u produžetku.

Četvrtina mora da se završi kako bi tiketi bili važeći tokom celog tog perioda.
Poluvreme mora da se završi kako bi tiketi bili važeći tokom celog tog perioda.

31.6.11. Glavne igre

31.6.11.1. Rezultati meča

Predviđanje rezultata meča.

Isključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.11.2. Rezultat meča (uključujući produžetke)

Predviđanje rezultata meča nakon produžetaka.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.11.3. Nerešeno, nema opklade

Predviđanje koji tim će dobiti meč. Opklade se poništavaju ako se meč završi nerešenim rezultatom.

Isključuje rezultate u produžetku, poništava se ako meč nije završen.

31.6.11.4. Azijski hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene dodeljenog hendikepa na konačan rezultat.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.11.5. Azijski hendikep, uključujući produžetke

Predviđanje rezultata meča nakon primene dodeljenog hendikepa na konačan rezultat, uključujući produžetke.

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.11.6. Klađenje na rezultat AAMS

Predviđanje rezultata meča (AAMS konvencija).

Poništava se ako meč nije završen.

31.6.11.7. Da li će biti produžetaka?

Predviđanje da li će biti produžetaka ili ne.

Poništava se ako meč nije završen.

Igra će biti kategorisana kao pozitivna ako se na kraju regularnog dela meč završi nerešenim ishodom, bez obzira na to da li je produžetak odigran ili ne.

31.6.11.8. Da li će tim uzeti loptu prilikom podbacivanja
Predviđanje koji tim će uzeti loptu prilikom podbacivanja.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12. Igre poena

31.6.12.1. Ukupno
Predviđanje ukupnog broja postignutih poena na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.2. Ukupno za ceo meč, uključujući produžetke
Predviđanje ukupnog broja postignutih poena na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.3. Ukupno AAMS
Predviđanje ukupnog broja postignutih poena na meču (AAMS konvencija).
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.4. Neparno/parno
Predviđanje da li će ukupan broj postignutih poena na meču biti neparan ili paran.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.5. Neparno/parno uključujući produžetke
Predviđanje da li će ukupan broj postignutih poena na meču biti neparan ili paran, uključujući produžetke.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.6. Ukupno domaći tim
Predviđanje ukupnog broja poena koji će postići domaći tim.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.7. Ukupno domaći tim, uključujući produžetke
Predviđanje ukupnog broja poena koji će postići domaći tim.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.8. Ukupno gostujući tim
Predviđanje ukupnog broja poena koji će postići gostujući tim.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.9. Ukupno gostujući tim, uključujući produžetke
Predviđanje ukupnog broja poena koji će postići gostujući tim.
Poništava se ako meč nije završen.

31.6.12.10. Dostizanje X poena, uključujući produžetke
Predviđanje koji tim će stići do X poena.
Ako se meč završi pre nego što bilo koji tim dostigne X poena, ovaj igra se smatra nevažecim.

31.6.12.11. Postizanje X-tog poena, uključujući produžetke

Predviđanje koji tim će postići X-ti poen u meču.

Ako se meč završi pre postizanja X-tog poena, ova igra se smatra nevažećom.

Hokej na ledu

31.7.1.1. Svi igre (osim igara perioda, produžetaka i izvođenja penala) se uzimaju u obzir samo za regularni deo, osim ako se pominju u igri.

31.7.1.2. U dvosmernim igrama primenjuju se „Push“ pravila, osim ako je drugačije naznačeno.

31.7.2. Prekidi/odlaganja mečeva

31.7.2.1. Ako je meč otkazan, svi tiketi će biti poništeni.

31.7.2.2. Neodigran ili odložen meč biće poništen ako se ne odigra u roku od 48 sati od naznačenog vremena početka.

31.7.3. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.7.3.1. Ako se promeni lokacija odigravanja meča, već uloženi tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.7.3.2. Ako domaći i gostujući tim za navedeni meč igraju na terenu gostujućeg tima, opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom će opklade biti nevažeće.

31.7.4. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.7.4.1. U slučaju da igru odlučuju penali, jedan gol će biti dodat na rezultat pobedničkog tima i na ukupan rezultat igre za potrebe kategorisanja. Ovo važi za sve igre.

31.7.4.2. Ako igra ostane otvorena kada dođe do sledećih događaja: golova i penala, zadržavamo pravo da poništimo opkladu.

31.7.4.3. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 2 minuta), zadržavamo pravo da poništimo opkladu.

31.7.4.4. Ako je unet pogrešan rezultat, svi igre će biti otkazane za vreme kada je prikazan netačan rezultat.

31.7.5. Glavne igre

31.7.5.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Isključuje produžetke i rezultate izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.5.2. Dvosmerno (uključujući produžetke)

Predviđanje rezultata meča nakon produžetaka i izvođenja penala.

Poništava se ako meč nije završen.

31.7.5.3. Dupla šansa

Opklada na dva od tri moguća ishoda meča:

1X – Ako je rezultat u regularnom delu pobeda domaćeg tima ili nerešeno, ova opcija je pobednička.

12 – Ako je rezultat u regularnom delu pobeda domaćeg tima ili pobeda gostujućeg tima, ova opcija je pobednička.

X2 – Ako je rezultat u regularnom delu nerešeno ili pobeda gostujućeg tima, ova opcija je pobednička.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.5.4. Nerešeno, nema opklade

Predviđanje koji tim će dobiti meč. Opklade se poništavaju ako je rezultat meča nerešen.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.5.5. Evropski hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.5.6. Hendikepi golova

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6. Igre golova

31.7.6.1. Ukupno

Predviđanje ukupnog broja postignutih golova na meču.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.2. Ukupno hendikepi (uključujući produžetke)

Predviđanje rezultata meča, uključujući produžetke i izvođenje penala.

Poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.3. Ukupno igre za timove

Predviđanje broja golova koje će postići respektivni tim.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.4. Oba tima postižu gol

Klađenje da li će oba tima postići gol na meču ili neće:

Da – Oba tima moraju da postignu barem 1 gol tokom meča.

Ne – Jedan od dva tima, ili oba, neće postići gol tokom meča.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.5. Ukupno domaći tim

Predviđanje ukupnog broja golova koje postigne domaći tim.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.6. Ukupno gostujući tim

Predviđanje ukupnog broja golova koje postigne gostujući tim.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.7. Sledeći gol

Predviđanje koji tim će postići sledeći gol na meču.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.8. Pobjeda domaćeg tima bez primljenog gola

Predviđanje da domaći tim neće primiti gol nijedan gol.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.9. Pobjeda gostujućeg tima bez primljenog gola

Predviđanje da gostujući tim neće primiti nijedan gol.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.10. Tačan rezultat

Predviđanje tačnog rezultata meča.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.11. Period sa najviše postignutih golova

Predviđanje u kom periodu meča će biti postignuto najviše golova.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.12. Neparan/paran broj golova

Predviđanje da li će ukupan broj postignutih golova biti neparan ili paran broj. Ako nema golova, sve opklade će biti kategorisane sa parnim brojem golova.

Isključuje produžetke i rezultate posle izvođenja penala, poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.13. Neparan/paran broj golova (uključujući produžetke i penale)

Predviđanje da li će ukupan broj postignutih golova, uključujući produžetke i penale, biti neparan ili paran broj.

Poništava se ako meč nije završen.

31.7.6.14. Igra strelca u bilo kom trenutku meča i igrač koji će postići gol

Svi ponuđeni igrači se smatraju trkačima.

Ako neprijavljeni igrač postigne gol ili zaradi poen, sve opklade na prijavljene igrače su i dalje važeće.

Za potrebe kategorisanja, uzimaju se u obzir samo golovi i asistencije u regularnom delu. Napominjemo da, ako je rezultat nakon regularnog dela 0-0, sve opklade se kategorišu ako gubitničke.

Sve opklade na igrače koji su prijavljeni, ali su napustili igru pre kraja meča (poput povreda ili isključenja) će biti važeće.

Igre će biti kategorisane na osnovu TV inserata i podataka koje obezbede zvanične asocijacije, osim ako postoje jasni dokazi da ove statistike nisu tačne.

31.7.6.15. Vrsta sledećeg pogotka

Izaberite vrstu sledećeg pogotka:

Jednaka snaga (even strength): golovi se smatraju jednakom snagom kada svaki tim ima jednak broj igrača na ledu.

Prednost (power-play): gol se smatra prednošću ako tim sa numeričkom prednošću postigne pogodak.

Zaostatak (short-handed): gol se smatra zaostatkom ako tim sa numeričkim zaostatkom postigne pogodak.

Penal: penal se smatra golom ako se iskoristi.

Prazna mreža (empty net): Gol se smatra golom prazne mreže ako tim koji gubi postavi golmana za dodatnog napadača, a tim koji vodi postigne gol. U situacijama prednosti/zaostatka i prazne mreže gol će se uvek smatrati golom prazne mreže za potrebe kategorisanja.

Bez gola.

Poništava se ako meč nije završen.

Rukomet

31.8.1.1. Svi igre mečeva se zasnivaju na rezultatu, isključujući produžetke ako se igraju, osim ako je drugačije naznačeno.

31.8.1.2. U dvosmernim igrama primenjuju se „Push“ pravila, osim ako je drugačije naznačeno.

31.8.2. Prekidi/odlaganja mečeva

31.8.2.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, svi tiketi se poništavaju.

31.8.2.2. Neodigran ili odložen meč tretiraće se kao nevažeći, osim ako se odigra u roku od 48 sati od navedenog vremena početka.

31.8.3. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.8.3.1. Ako je promenjeno mesto odigravanja meča, već uloženi tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.8.3.2. Ako domaći tim i gostujući tim za navedeni meč igraju na terenu gostujućeg tima, tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom tiketi će biti poništeni.

31.8.4. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.8.4.1. Sve igre (osim „Ko postiže X-ti poen?“ i „Koji tim će dostići X poena?“) se uzimaju u obzir samo za regularni deo meča.

31.8.4.2. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 3 minuta), zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

31.8.4.3. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

31.8.4.4. Ako meč dođe u fazu izvođenja sedmeraca, igre „Ko postiže X-ti poen?“ i „Koji tim će dostići X poena?“ će biti poništeni.

31.8.5. Glavne igre

31.8.5.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.5.2. Dvosmerno (uključujući produžetke)

Predviđanje rezultata meča nakon produžetaka i izvođenja penala.

Poništava se ako meč nije završen.

31.8.5.3. Dupla šansa

Klađenje na dva od tri moguća ishoda meča:

1X – Ako je rezultat u regularnom delu pobeda domaćeg tima ili nerešeno, ova opcija je pobednička.

12 – Ako je rezultat u regularnom delu pobeda domaćeg tima ili pobeda gostujućeg tima, ova opcija je pobednička.

X2 – Ako je rezultat u regularnom delu nerešeno ili pobeda gostujućeg tima, ova opcija je pobednička.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.5.4. Nerešeno, nema opklade

Predviđanje koji tim će dobiti meč. Opklade se poništavaju ako je rezultat meča nerešen.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.5.5. Hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.5.6. Margine za pobedu

Predviđanje margine za pobedu domaćeg tima ili gostujućeg tima.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.5.7. Klađenje na rezultat i ukupno

Predviđanje ukupnog broja poena i ishoda meča.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.5.8. Poluvreme/kraj meča

Predviđanje rezultata meča i na poluvremenu i na kraju meča.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.6. Igre golova

31.8.6.1. Ukupno

Predviđanje ukupnog broja golova postignutih na meču.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.6.2. Neparan/paran broj golova

Predviđanje da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti neparan ili paran. Ako nema golova, sve opklade će biti kategorisane sa parnim brojem golova.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.6.3. Poluvreme sa najviše postignutih golova

Predviđanje u kom poluvremenu meča će biti postignuto najviše golova.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.6.4. Tim ukupno

Predviđanje ukupnog broja golova koji će respektivni tim postići na meču.

Isključuje produžetke, poništava se ako meč nije završen.

31.8.6.5. Postizanje X-tog poena, uključujući produžetke

Predviđanje koji tim će postići X-ti gol na meču.

Ako se meč završi pre postizanja X-tog poena, ova igra se smatra nevažećom.

31.8.6.6. Dostizanje X poena, uključujući produžetke

Dostizanje X poena (uključujući produžetke), predviđanje koji tim će stići do X poena.

Ako se meč završi pre nego što ijedan tim postigne X poena, ova igra se smatra nevažećom.

Odbojka

31.9.1.1. Sve opklade na meč se zasnivaju na rezultatu od najviše 5 setova, osim ako je drugačije naznačeno.

31.9.1.2. Zlatni set se ne uzima u obzir u bilo kojoj pomenutoj igri.

Pre meča

31.9.2. Prekidi/odlaganja meča

31.9.2.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, svi tiketi se poništavaju.

31.9.2.2. Neodigran ili odložen meč tretiraće se kao nevažeći, osim ako se odigra u roku od 48 sati od navedenog vremena početka.

31.9.3. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.9.3.1. Ako je promenjeno mesto odigravanja meča, već uloženi tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.9.3.2. Ako domaći tim i gostujući tim za navedeni meč igraju na terenu gostujućeg tima, tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom tiketi će biti poništeni.

31.9.4. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.9.4.1. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cenu, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.9.4.2. Odbici zvaničnih poena će biti uzeti u obzir za sve neutvrđene igre. Igre koji su već utvrđene neće uzeti odbitke u obzir.

31.9.5. Glavne igre

31.9.5.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.5.2. Hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.5.3. Tačan rezultat u setovima

Predviđanje tačnog rezultata meča u setovima.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.5.4. Hendikep prvog seta

Predviđanje rezultata prvog seta nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.5.5. Pobjednik seta

Predviđanje pobjednika seta.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.6. Igre setova/poena

31.9.6.1. Ukupno

Predviđanje ukupnog broja poena koji će biti postignuti na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.6.2. Ukupno – broj setova

Predviđanje ukupnog broja setova koji će biti odigrani u meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.6.3. Koliko setova će premašiti rezultatski limit

Predviđanje u koliko setova će se postići ekstra poeni.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.6.4. Odigravanje 4. seta?

Predviđanje da li će četvrti set biti odigran ili neće.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.6.5. Odigravanje 5. seta?

Predviđanje da li će peti set biti odigran ili neće.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.6.6. Prvi set – parno/neparno

Predviđanje da li će ukupan broj poena postignutih u prvom setu biti neparan ili paran broj.

Poništava se ako meč nije završen.

Uživo

31.9.7. Prekidi/odlaganja meča

31.9.7.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, svi tiketi čiji rezultati nisu utvrđeni biće poništeni.

31.9.7.2. Neodigran ili odložen meč će se tretirati kao nevažeći, osim ako se odigra u roku od 48 sati od navedenog vremena početka.

31.9.8. Mečevi koji nisu odigrani kako je navedeno

31.9.8.1. Ako se promeni lokacija meča, već uloženi tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.9.8.2. Ako domaći tim i gostujući tim igraju meč na terenu gostujućeg tima, tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom će tiketi biti nevažeći.

31.9.9. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.9.9.1. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

31.9.10. Glavne igre

31.9.10.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Poništava se ako meč nije završen.

31.9.10.2. Hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.10.3. Tačan rezultat u setovima

Predviđanje tačnog rezultata meča u setovima.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.10.4. Hendikep prvog seta

Predviđanje rezultata prvog seta nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.10.5. Pobjednik seta

Predviđanje pobjednika seta.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11. Igre setova/poena

31.9.11.1. Ukupno

Predviđanje ukupnog broja poena postignutih u meču.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11.2. Ukupno – broj setova

Predviđanje ukupnog broja setova koji će se odigrati u meču.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11.3. Koliko setova će premašiti rezultatski limit?
Predviđanje u koliko setova će se postići ekstra poeni.
Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11.4. Odigravanje 4. seta?
Predviđanje da li će četvrti set biti odigran ili neće.
Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11.5. Odigravanje 5. seta?
Predviđanje da li će peti set biti odigran ili neće.
Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11.6. Ko postiže X-ti poen
Predviđanje koji tim će postići X-ti poen na meču.
Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11.7. Koji tim će dostići X poena
Predviđanje koji tim će pobediti u trci do X-tog poena.
Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.9.11.8. Ko postiže [X-ti] poen u setu [y]
Predviđanje koji tim će postići X-ti poen u setu.
Ako se završi pre X-tog poena, ova igra se smatra nevažećim (otkazanim).

Bejzbol

31.10.1.1. Sve igre mečeva se zasnivaju na rezultatima, uključujući ekstra ininge ako se igra, osim ako je drugačije naznačeno.

31.10.1.2. Mogući ekstra ininzi se ne uzimaju u obzir u bilo kojoj igri, osim ako je drugačije naznačeno.

31.10.1.3. Rezultati će biti kategorisani u skladu sa zvaničnim rezultatom meča koji je proglasilo upravljačko telo turnira. Ovo će uključivati sve navedene igre. Na primer, ako je meč prekinut zbog kiše u šestom iningu, a objavljen je službeni rezultat od 7-4, gostujući tim sa manje od 4,5 poena i margina za pobedu od 3 će se kategorisati kao pobednički izbori.

31.10.2. Imena igara ne odražavaju stvarne pojmove koji se koriste u bejzbolu. Imajte u vidu sledeću legendu za stvarne pojmove koji se koriste u bejzbolu:

Ime igre	Pojmovi koji se koriste u bejzbolu
Period	Ining
Produžetak	Ekstra ining
Poeni	Ranovi (runs)
Poluvreme	Rezultat nakon devetog poluiniga
Pre meča	

31.10.3. Prekidi/odlaganja meča

31.10.3.1. Svi tiketi će biti poništeni ako je meč odložen i ne odigra se istog dana kada je predviđeno.

31.10.3.2. Ako je meč prekinut bez službenog rezultata, sve igre će biti otkazani, bez obzira na to da li su završene ili ne.

31.10.4. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.10.4.1. Ako je lokacija meča promenjena, već uloženi tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.10.4.2. Ako domaći i gostujući tim zamene uloge, tiketi uloženi na prvobitni raspored biće nevažeći.

31.10.5. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.10.5.1. Sve igre će biti kategorisane u skladu sa konačnim rezultatom nakon 9 ininga (8 ininga ako vodi domaći tim). Jedini izuzetak je ako se primenjuje pravilo milosrđa (mercy rule) zato što je jedan tim stekao nedostižnu prednost.

31.10.5.2. Ako je meč prekinut ili otkazan i neće biti nastavljen istog dana, sve igre se poništavaju.

31.10.5.3. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom ili netačnim statusom meča što ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo kladjenje.

31.10.6. Glavne igre

31.10.6.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.2. 1X2

Predviđanje rezultata meča isključujući ekstra ininge.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.3. Hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.4. Margine za pobedu

Predviđanje margina za pobedu domaćeg tima ili gostujućeg tima.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.5. Ukupno

Predviđanje broja poena postignutih na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.6. Ukupan broj poena domaćeg tima

Predviđanje broja poena koje domaći tim postigne na meču.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.7. Ukupan broj poena gostujućeg tima
Predviđanje broja poena koje gostujući tim postigne na meču.
Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.8. Neparan/paran broj
Predviđanje da li će ukupan broj poena postignutih na meču biti neparan ili paran broj.
Poništava se ako meč nije završen.

31.10.6.9. Da li će biti produžetaka?
Predviđanje da li će se igrati ekstra ininzi ili neće.
Poništava se ako meč nije završen.

Uživo

31.10.7. Prekidi/odlaganja meča

31.10.7.1. Svi tiketi će biti poništeni ako se meč odloži, a ne odigra se istog dana kada je predviđeno.

31.10.7.2. Ako je meč prekinut bez službenog rezultata, sve igre će biti otkazane, bez obzira na to da li su završeni ili ne.

31.10.8. Mečevi nisu odigrani kako je najavljeno

31.10.8.1. Ako je promjenjena lokacija meča, već uloženi tiketi će biti važeći, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.10.8.2. Ako domaći i gostujući tim zamene uloge, tiketi uloženi na osnovu prvobitne prijave biće nevažeći.

31.10.9. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.10.9.1. Sve igre će biti kategorisane u skladu sa rezultatom nakon 9 ininga (8 ininga ako domaći tim vodi). Jedini izuzetak je ako se primenjuje pravilo milosrđa (mercy rule) zato što je jedan tim stekao nedostižnu prednost.

31.10.9.2. Ako je meč prekinut ili otkazan, a neće se nastaviti istog dana, svi neutvrđene igre se smatraju nevažećim.

31.10.9.3. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom ili netačnim statusom meča koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.10.10. Glavne igre

31.10.10.1. Rezultat meča
Predviđanje rezultata meča.
Poništava se ako meč nije završen.

31.10.10.2. 1X2
Predviđanje rezultata meča isključujući ekstra ininge.
Poništava se ako meč nije završen (isključujući produžetke).

31.10.10.3. Hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.10.10.4. Margine za pobjedu

Predviđanje margine za pobjedu domaćeg tima ili gostujućeg tima.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.10.5. Ukupno

Predviđanje broja poena postignutih na meču.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.10.10.6. Ukupno poena domaći tim

Predviđanje broja poena koje će domaći tim postići na meču.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.10.10.7. Ukupno poena gostujući tim

Predviđanje broja poena koje će gostujući tim postići na meču.

Poništava se ako meč nije završen. / Kategorije se ako je utvrđena igra.

31.10.10.8. Neparan/paran broj

Predviđanje da li će ukupan broj postignutih poena na meču biti neparan ili paran broj.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.10.9. Da li će biti produžetaka?

Predviđanje da li će se igrati ekstra ininzi ili neće.

Igra će biti kategorisana kao „Da“ ako se na kraju regularnog dela (nakon punih 9 ininga) meč završi nerešenim rezultatom, bez obzira na to da li će se igrati produžeci (ekstra ininzi) ili neće.

Poništava se ako meč nije završen.

31.10.10.10. Ko postiže X-ti poen

Predviđanje koji tim će postići X-ti poen na meču.

Ako se ininzi završe pre postizanja X-tog poena (uključujući ekstra ininge), igra se smatra nevažećom.

31.10.10.11. Koji tim će postići X poena

Predviđanje koji tim će dobiti trku do X-tog poena.

Ako se ininzi završe pre postizanja X-tog poena (uključujući ekstra ininge), igra se smatra nevažećom.

31.10.10.12. Kada će meč biti odlučan?

Igra će biti kategorisana kao „Bilo kakav ekstra ining“ ako se na kraju regularnog dela (nakon punih 9 ininga) meč završi nerešenim rezultatom, bez obzira na to da li se igraju produžeci (ekstra ininzi) ili ne.

31.10.10.13. Rezultat X-tog puta igrača na potezu

Ako je signaliziran namerni pokret, to će se računati kao pozicija na ploči i *igra se smatra nevažećom* (otkazanom).

31.10.10.14. Igrač koji treba da izvede udarac X-ti put na potezu

Ako je signaliziran namerni pokret, to će se računati kao pozicija na ploči i *igra se smatra nevažećom* (otkazanom).

31.10.11. Rapidna igra

31.10.11.1. Ako u istom delu igre dođe do udarca i greške, udarac će se uzeti u obzir za potrebe kategorisanja.

31.10.11.2. Ako se igrač ne pojavi ponovo na mreži, ali su ponuđene srodne igre igrača, neodlučene igre se smatraju nevažećim.

31.10.11.3. Faul lopta će se uvek smatrati udarcem za potrebe kategorisanja.

Američki fudbal

31.11.1. Igre ne uzimaju u obzir produžetke, osim ako je drugačije naznačeno.

31.11.2. U slučaju bilo kakvog odlaganja (kiša, mrak...), sve igre ostaju nekategorisane, a trejding se nastavlja čim se meč nastavi.

31.11.3. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.11.3.1. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.11.3.2. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 89 sekundi), zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.11.3.3. Ako je prikazan pogrešan rezultat, zadržavamo pravo da poništimo klađenje za ovaj vremenski okvir.

31.11.3.4. U slučaju prekinutih ili odloženih mečeva, sve igre se smatraju nevažećim, osim ako se meč nastavi u istom NFL nedeljnom rasporedu (četvrtak – sreda po vremenu na lokalnom stadionu).

31.11.3.5. Ako su timovi nepravilno prikazani, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.11.3.6. Svi ponuđeni igrači se smatraju trkačima.

31.11.3.7. Ako nije postignuto više tačdaunova, igra će biti poništena.

31.11.3.8. Igrači koji nisu prijavljeni će se smatrati „Takmičar1 drugim igračem“ ili „Takmičar2 drugim igračem“ za potrebe kategorisanja.

Napominjemo da ovo ne uključuje igrače koji su prijavljeni bez aktivne cene.

31.11.3.9. Igrači odbrane ili specijalnog tima se smatraju „Takmičar1 igračem odbrane/specijalnog tima“ ili „Takmičar2 igračem odbrane/specijalnog tima“ za potrebe kategorisanja, čak i ako je igrač prijavljen kao predviđeni igrač.

Igra će biti kategorisana na osnovu TV inserta i statistike koju obezbeđuju zvanične asocijacije, osim ako postoje jasni dokazi da statistika nije tačna.

31.11.4. Rapidne igre

31.11.4.1. Novi prvi daun i jardovi stečeni penalima u igri neće se uzimati u obzir za potrebe kategorisanja.

31.11.4.2. U slučaju da nema poteza, sve igre će biti kategorisane sledećim potezom ili poništene ako se drajv završi pre dostizanja respektivnog poteza.

31.11.4.3. U slučaju da se drajv završio pre nego što je dostignut respektivni broj poteza, sve igre za respektivni potez će biti poništene. Ovo uključuje šuteve nogom i golove u polju.

31.11.4.4. Jardaža gola u polju neće biti uzeta u obzir za ukupan broj jardi stečenih u igri.

31.11.4.5. Tačdaun se kategoriše kao prvi gol samo kada tim koji napada postigne tačdaun.

Australijski fudbal

31.12.1. Sve igre isključuju produžetke, osim ako je drugačije naznačeno.

31.12.2. Ako se meč prekine i nastavi u roku od 48 sati nakon početnog udarca, sve otvorene opklade će biti kategorisane kao konačan rezultat. U suprotnom, sve neodlučene opklade se smatraju nevažećim.

31.12.3. Regularnih 80 minuta: igre se zasnivaju na rezultatu na kraju predviđenih 80 minuta igre, osim ako je drugačije naznačeno. Ovo uključuje bilo kakvu nadoknadu vremena ili zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke.

31.12.4. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.12.4.1. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 2 minuta), zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.12.4.2. Ako su nazivi timova ili kategorije netačno prikazane, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

Badminton

31.13.1. U slučaju da se meč ne završi, sve neodlučene igre se smatraju nevažećim.

31.13.2. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.13.2.1. Ako je meč prekinut ili odložen, a ne nastavi se u roku od 48 sati od datuma početnog udarca, klađenje će biti poništeno.

31.13.2.2. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.13.2.3. Ako se tim povuče iz igre, sve neodlučene igre se smatraju nevažećim.

31.13.2.4. Ako se imena igrača/timova prikažu netačno, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.13.2.5. Zvanični odbici poena će biti uzeti u obzir za sve neutvrđene igre. Igre koji su već utvrđeni neće uzeti odbitke u obzir.

31.13.3. Igre

31.13.3.1. Ko postiže [X-ti] poen u [N-tom] setu

Ako se set završi pre postizanja X-tog poena, ova igra se smatra nevažećom (otkazuje se).

BENDI

31.14.1. Sve igre mečeva se zasnivaju na rezultatu koji isključuje produžetke, ako se igraju, osim ako je drugačije naznačeno.

31.14.2. Prekidi/odlaganja meča

31.14.2.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, sve opklade će biti poništene.

31.14.2.2. Neodigran ili odložen meč biće tretiran kao poništen, osim ako se odigra u roku od 48 sati od navedenog vremena početka.

31.14.3. Mečevi koji nisu odigrani kako je navedeno

31.14.3.1. Ako se lokacija meča promeni, već uložene opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.14.3.2. Ako domaći i gostujući tim navedeni meč odigraju na lokaciji gostujućeg tima, opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom opklade će biti nevažeće.

31.14.4. Glavne igre

31.14.4.1. Rezultat meča
Predviđanje rezultata meča.

31.14.4.2. Ukupno golova
Predviđanje ukupnog broja golova postignutih na meču.

Odbojka na pesku

31.15.1. U slučaju da se meč ne završi, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.15.2. Zlatni set se ne uzima u obzir ni u jednoj od navedenih igara.

31.15.3. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.15.3.1. Ako je meč prekinut ili odložen, a ne odigra se u roku od 48 sati od datuma početnog udarca, klađenje će biti poništeno.

31.15.3.2. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.15.3.3. Ako se tim povuče iz igre, sve neodlučene igre se smatraju nevažećim.

31.15.3.4. Zvanični odbici poena biće uzeti u obzir za sve neutvrđene igre. Igre koje su već utvrđene neće uzeti odbitke u obzir.

31.15.4. Igre

31.15.4.1. Ko postiže [X-ti] poen u setu [y]

Ako se set završi pre postizanja X-tog poena, ova igra se smatra nevažećom (otkazanom).

FUDBAL NA PESKU

31.16.1. Sve igre mečeva se zasnivaju na rezultatu na kraju predviđenih 36 minuta igre, osim ako je drugačije naznačeno. Ovo uključuje bilo kakvu nadoknadu vremena ili zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke, vreme predviđeno za izvođenje penala ili zlatni gol.

31.16.2. Prekidi/odlaganja meča

31.16.2.1. Ako je meč u bilo kom trenutku prekinut, sve opklade će biti poništene.

16.2.2. Neodigran ili odložen meč će biti tretiran kao nevažeći, osim ako se odigra u roku od 48 sati od navedenog vremena početka.

31.16.3. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.16.3.1. Ako se lokacija meča promeni, već uložene opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.16.3.2. Ako domaći i gostujući tim navedeni meč odigraju na lokaciji gostujućeg tima, opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom opklade će biti nevažeće.

31.16.4. Glavne igre

31.16.4.1. 1X2

Predviđanje rezultata meča

31.16.4.2. Hendikep

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa.

31.16.4.3. Ukupno golova

Predviđanje ukupnog broja golova postignutih na meču.

Kuglanje na travi

31.17.1. U slučaju povlačenja i predaje bilo kog igrača, sve neodlučene opklade se smatraju nevažećim.

31.17.2. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.17.2.1. Ako je meč prekinut i nastavljen u roku od 48 sati od vremena početka, sve otvorene opklade će biti kategorisane sa konačnim rezultatom. U suprotnom, sve neodlučene opklade se smatraju nevažećim.

31.17.2.2. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.17.2.3. Ako se imena igrača/timova prikažu netačno, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.17.3. Igre

31.17.3.1. X-ti set – koji tim će stići do x poena

Ako se set završi pre postizanja X-tog poena, ova igra se smatra nevažećom (otkazanom).

31.17.3.2. X-ti set – koji tim postiže X-ti poen

Ako se set završi pre postizanja X-tog poena, ova igra se smatra nevažećom (otkazanom).

Kriket T20 + ODI

31.18.1. Sve igre ne uzimaju u obzir super overe, osim ako je drugačije naznačeno.

31.18.2. Kaznena trčanja se ne uzimaju u obzir u bilo kojoj igri overa ili bacanja (igre za više overa se ne uzimaju u obzir za ovo pravilo).

31.18.3. Twenty 20, ODI: najmanje 90% svih overa predviđenih za ininge mora da se odigra u vreme kada je opklada uložena za igre koje se kategorišu, osim ako su ininzi dostigli prirodan kraj.

31.18.4. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.18.4.1. Ako se lokacija meča promeni, već uložene opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.18.4.2. Ako domaći i gostujući tim navedeni meč odigraju na lokaciji gostujućeg tima, opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom opklade će biti nevažeće.

31.18.5. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.18.5.1. Ako se meč otkaže pre bilo kakve igre, sve igre se smatraju nevažećim, osim ako se meč ponovo odigra u roku od 48 sati od prvobitnog vremena početka.

31.18.5.2. Ako se meč završi nerešenim rezultatom i zvanična takmičarska pravila ne utvrde pobjednika; ili ako takmičarska pravila utvrde pobjednika bacanjem novčića ili izvlačenjem šibica, sve neodlučene igre se smatraju poništenim.

31.18.5.3. U slučaju da over još nije završen, svi neodlučene igre za ovaj konkretan over se smatraju nevažećim, osim ako su ininzi dostigli prirodan kraj, npr. deklaraciju, izlazak tima itd.

31.18.5.4. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.18.6. Igre

31.18.6.1. Pobjednik meča (uključujući super over)

Sve opklade na mečeve će biti kategorisane u skladu sa zvaničnim takmičarskim pravilima.
Kod mečeva na koje utiče nepovoljno vreme, opklade će biti kategorisane prema zvaničnom rezultatu.

Pre meča

31.18.7. Glavne igre

31.18.7.1. Dvosmerno (uključujući super overe)

Predviđanje rezultata meča i koji tim vodi nakon što svi igrači završe prvu rundu.

31.18.7.2. 1X2

Predviđanje rezultata meča.

31.18.7.3. Ukupno pogodaka

Predviđanje ukupnog broja pogodaka na meču.

31.18.7.4. Ukupno pogodaka po timu

Predviđanje ukupnog broja poena koje postigne respektivni tim na meču.

31.18.7.5. Ukupno opsega po timu

Predviđanje opsega koji obuhvata ukupan broj poena koje postigne respektivni tim na meču.

31.18.7.6. Neparan/paran broj poena

Predviđanje da li će ukupan broj poena postignutih na meču biti neparan ili paran broj.

31.18.7.7. Igre „nakon 6 overa“

Ishod igre se utvrđuje na osnovu broja poena samo u prvih 6 overa.

31.18.7.8. Igre „nakon 10 overa“

Ishod igre se utvrđuje na osnovu broja poena samo u prvih 10 overa.

KARLING

31.19.1. Sve igre mečeva se zasnivaju na rezultatu, uključujući produžetke, ako se igraju, osim ako je drugačije naznačeno.

31.19.2. Prekidi/odlaganja meča

31.19.2.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, sve opklade će biti poništene.

31.19.2.2. Ako je meč događaj u okviru sportskog turnira, npr. Zimskih olimpijskih igara, sve opklade će biti važeće, čak i ako se meč odloži, sve dok je ponovo zakazano odigravanje meča u zvaničnom kalendaru turnira.

31.19.2.3. Neodigran ili odložen meč tretiraće se kao poništen, osim ako se odigra u roku od 48 sati od predviđenog vremena početka, osim kao deo sportskog turnira kako je gore navedeno.

31.19.3. Mečevi nisu odigrani kako je navedeno

31.19.3.1. Ako se lokacija meča promeni, već uložene opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje imenovan kao domaći.

31.19.3.2. Ako domaći i gostujući tim navedeni meč odigraju na lokaciji gostujućeg tima, opklade će biti važeće, pod uslovom da je domaći tim i dalje zvanično imenovan kao domaći, u suprotnom opklade će biti nevažeće.

31.19.4. Glavne igre

31.19.4.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

BICIKLIZAM

31.20.1. Biciklisti moraju da pređu startnu liniju respektivnog događaja/faze kako bi opklade bile važeće.

31.20.2. Prekidi/odlaganja događaja/faze

31.20.2.1. Ako se događaj/faza prekine u bilo kom trenutku, sve opklade će biti nevažeće.

Pikado

31.21.1. U slučaju da meč nije završen, sve neodlučene igre se smatraju nevažećim.

31.21.2. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.21.2.1. Ako igre ostanu otvoreni sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.21.2.2. Ako meč nije završen, sve neodlučene igre se smatraju nevažećim.

31.21.2.3. Pogodak u centar se računa kao crvena checkout boja.

FLORBOL

31.22.1. Sve igre mečeva se zasnivaju na rezultatu koji isključuje produžetke, ako se igraju, osim ako je drugačije naznačeno.

31.22.2. Prekidi/odlaganja meča

31.22.2.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, sve opklade će biti nevažeće.

31.22.2.2. Svi mečevi moraju da počnu predviđenog datuma (po lokalnom vremenu) kako bi opklade bile važeće.

31.22.3. Glavne igre

31.22.3.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

31.22.3.2. Ukupno golova

Predviđanje ukupnog broja golova postignutih na meču.

Formula 1

31.23.1. Opšta pravila klađenja za Formulu 1

31.23.1.1. Osim ako je drugačije naznačeno u pravilima igara, rezultat u trenutku predstavljanja podijuma se smatra važećim za potrebe kategorisanja.

31.23.1.2. Događaji koji su skraćeni zbog vremenskih uslova ili drugih okolnosti, ali ih upravljačka asocijacija smatra zvaničnim biće kategorisani na odgovarajući način.

31.23.1.3. Ako je trka odložena za drugi dan (biće utvrđeno u okviru UTC vremenske zone), sve igre se smatraju nevažećim.

31.23.1.4. Osim ako je drugačije naznačeno u pravilima igre, pravilo „mrtve trke“ biće primenjeno ako broj pobjednika premaši očekivani broj pobjedničkih selekcija za konkretnu igru.

31.23.1.5. Ako jedan ili više vozača mora da počne trku sa pit lejna, on/ona će biti rangiran/a na kraju startne pozicije za potrebe kategorisanja.

31.23.1.6. Ako se takmičari (koji se odražavaju kao namenske selekcije) povuku u različitim krugovima, broj završenih krugova se uzima u obzir za potrebe kategorisanja.

31.23.2. Igre timova

31.23.2.1. Pobjednik (tim), Top x (tim) i Head2head (tim) se kategorišu sa timom čiji je automobil najbolje rangiran u konačnom rezultatu.

31.23.2.2. Prvi koji se povuče (timovi) se kategoriše sa timom koji je prvi povukao automobil.

Napomena: Konkretna pravila povlačenja u igri se smatraju važećim za ovu igru.

31.23.2.3. Prvi pit stop (timovi) se kategoriše sa timom čiji automobil je prvi ušao u pit lejn.

Napomena: Konkretna pravila za pit stop u igri se smatraju važećim za ovu igru.

31.23.2.4. Ukupna preticanja tima se kategorišu na osnovu akumuliranog broja preticanja oba automobila u konkretnom timu.

Napomena: Konkretna pravila preticanja u igri se smatraju važećim za ovu igru.

31.23.3. Igre za najbrži krug

31.23.3.1. Vozač koji je ostvario najbrži krug u određenom krugu, nizu krugova ili u trci se smatra pobjednikom.

31.23.3.2. Vreme za krug u milisekundama je važeće za potrebe kategorisanja.

31.23.4. Head2head igre i pobednik grupe

31.23.4.1. Ako se svi takmičari (koji se odražavaju kao namenske selekcije) povuku u istom krugu, igra će biti poništena.

31.23.4.2. Igra će se smatrati nevažećim ako se jedan od vozača povuče unutar ili pre uvodnog kruga.

31.23.5. Igre za preticanje

31.23.5.1. Preticanje treba da se održava do kraja kruga kako bi bilo uzeto u obzir za potrebe kategorisanja.

31.23.5.2. Preticanja tokom prvog kruga se ne uzimaju u obzir za potrebe kategorisanja.

31.23.5.3. Preticanja konkretnog vozača u istom krugu kada uđe ili izađe iz pita se ne uzimaju u obzir za potrebe kategorisanja.

31.23.5.4. Preticanja automobila u krugu povlačenja se ne uzimaju u obzir za potrebe kategorisanja.

31.23.5.5. Prednost ili nedostatak prednosti se ne smatra preticanjem.

31.23.6. Igre za povlačenja

31.23.6.1. Automobil se smatra povučenim za potrebe kategorisanja ako ne prođe kroz cilj kada se sesija smatra završenom, osim ako je diskvalifikovan.

31.23.6.2. Ako se više od jednog takmičara povuče u istom krugu gde se odigralo prvo povlačenje, primeniće se pravilo „mrtve trke“.

31.23.6.3. Ako se automobil povuče u pit ili pit lejn, poslednji započeti krug se uzima u obzir za potrebe kategorisanja.

31.23.7. Igre za pit stopove

31.23.7.1. Automobil koji prvi uđe u pit lejn smatraće se pobednikom ove igre.

31.23.7.2. Ako automobil uđe u pit lejn i povuče se, i dalje će se smatrati pit stopom za potrebe kategorisanja.

31.23.8. Pravila za igru učesnika završetka trke

31.23.8.1. Smatra se da je vozač učesnik završetka trke za potrebe kategorisanja samo ako prođe liniju na cilju kada se sesija smatra završenom.

Futsal

31.24.1. Sve igre (osim poluvremena, igre prvog poluvremena, produžetaka i izvođenja penala) se uzimaju u obzir samo za regularni deo igre.

31.24.2. Ako se meč prekine i nastavi u roku od 48 sati od prvobitnog vremena početka, sve otvorene opklade će biti kategorisane sa konačnim rezultatom. U suprotnom, sve neodlučene opklade se smatraju nevažećim.

31.24.3. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.24.3.1. Ako igra ostane otvorena kada su se sledeći događaji već dogodili: golovi, crveni ili žuto-crevni kartoni i penali, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.24.3.2. Ako je igra otvorena sa nedostajućim ili nepravilnim crvenim kartonom, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.24.3.3. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 2 minuta), zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.24.3.4. Ako je unet pogrešan rezultat, sve igre će biti otkazane za vreme kada je prikazan netačan rezultat.

31.24.3.5. Ako su nazivi timova ili kategorije netačno prikazani, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

Hokej na travi

31.25.1. Sve igre se uzimaju u obzir samo za regularno vreme, osim ako je drugačije spomenuto.

31.25.2. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.25.2.1. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati od datuma početnog udarca, kladenje se poništava.

31.25.2.2. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo kladenje.

Golf

31.26.1. U slučaju bilo kog odlaganja (kiša, mrak...) sve neodlučene igre ostaju nekategorisani, a trejding će se nastaviti čim se nastavi runda / turnir.

31.26.2. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.26.2.1. Pravilo „mrtve trke“ se primenjuje za igre sa 3 igrača.

31.26.2.2. Ako su igrači neispravno prikazani, zadržavamo pravo da poništimo kladenje.

31.26.2.3. Igre sa rundama

Ako je runda golfa prekinuta, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.26.2.3.1. Igre sa 2 igrača

Ako se igrači povuku kod iste rupe, igra se poništava.

Igrač može da se smatra trkačem, ako pogodi datu rupu iz prvog udarca sa tija.

31.26.2.3.2. Kategorije sa 3 igrača

Ako se 3 igrača povuku kod iste rupe, kategorija se poništava.

Igrač može da se smatra trkačem, ako pogodi datu rupu iz prvog udarca sa tija.

31.26.2.3.3. Takmičarske igre

Ako se pogođeni takmičar povuče, sve neodlučene takmičarske igre se poništavaju.

31.26.2.3.4. Igre „Rupa“ i „Rupa a do b“

Ako se igrač koji je naveden u grupi povuče, sve neodlučene igre „rupa“ i „rupa a do b“ se poništavaju.

31.26.2.3.5. Igre turnira /događaja

Na turnirima pogođenim lošim vremenom ili sličnim uslovima, opklade će se oslanjati na zvaničan rezultat bez obzira na broj odigranih rundi.

31.26.3. Pobjednik u opkladi na ceo turnir

31.26.3.1. Sve opklade koje se odnose na ceo turnir se kategorišu na igrača koji je osvojio trofej. Uzimaju se u obzir i rezultati plejofova.

31.26.3.2. Na turnirima gde je broj rupa smanjen iz bilo kog razloga (npr. zbog loših vremenskih uslova), opklade koje se odnose na ceo turnir koje su bile uložene pre nego što se završila konačna runda, kategorišu se na igrača koji je osvojio trofej ako je pređeno 36 rupa turnira. Ako igrač udara iz tija, ali ne završi turnir, onda opklade na tom odabiru nastavljaju da važe.

31.26.4. Lider prve runde

Sve opklade na lidera prve runde se kategorišu na igrača koji vodi nakon što svi igrači završe prvu rundu. Ovde se primenjuje pravilo „mrtve trke“. Ako igrač udara iz tija, ali ne završi prvu rundu, onda su opklade na tog igrača i dalje važeće.

31.26.4.1. *Grupno kladenje (Top XY)*

Pobjednik će biti onaj igrač koji dostigne najvišu poziciju na kraju turnira. Ovde se primenjuje pravilo „mrtve trke“, osim u slučajevima gde se pobjednik određuje u plejofu.

Poseban slučaj: ako ponudimo grupno kladenje, a samo jedan takmičar započne, kladenje se poništava.

31.26.4.2. *Završna pozicija imenovanog igrača*

U slučaju nerešenog rezultata za završnu poziciju, nerešena pozicija će se uzeti u obzir. Na primer, nerešen rezultat sa 4 druga igrača za 7. mesto će se računati kao završna 7. pozicija.

31.26.4.3. *Lider kraja runde (npr. Pobjednik prve runde)*

Kategorizacija se zasniva na rezultatu turnira na kraju naznačene runde. Ovde se primenjuje pravilo „mrtve trke“.

31.26.4.4. Turnir Top 4/Top 5/Top 6/Top 10/Top 20 Završetak

Ovde se primenjuje pravilo „mrtve trke“.

31.26.4.5. Golf specijali

Pobediti / ne pobediti na glavnim turnirima - četiri glavna turnira su: US Open, US Masters, USPGA i British Open.

MOTO-SPORTOVI

31.27.1. Smatraće se da su vozači započeli trku na osnovu zvaničnog spiska započinjanja odgovarajućeg upravnog tela. Ovde se primenjuje pravilo „mrtve trke“.

31.27.2. Prekid trke

Ako se trka prekine u bilo kom trenutku, sve opklade će biti poništene, osim ako upravljačko telo objavi zvaničan rezultat.

31.27.3. Glavne igre

31.27.3.1. Direktni dueli (head to head)

Predviđanje koji će vozač dostići najvišu završnu poziciju. Svi vozači moraju da započnu trku da bi opklade bile važeće.

Ako nijedan od dva vozača ne završi trku, vozač sa najvišom zvaničnom klasifikacijom će se kategorisati kao pobednik.

Ako oba vozača završe isti broj krugova i ne završe trku, sve opklade se poništavaju.

FINSKI BEJZBOL

31.28.1. Sve igre mečeva se zasnivaju na rezultatima, isključujući produžetke, osim ako je drugačije naznačeno.

31.28.2. Prekidi/odlaganja mečeva

31.28.2.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, sve opklade se poništavaju.

31.28.2.2. Neodigran ili odložen meč se tretira kao poništen, osim ako se odigra u roku od 48 sati od zakazanog vremena početnog udarca.

31.28.3. Glavne igre

31.28.3.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

Ragbi junior i Ragbi liga

31.29.1. Sve igre (osim poluvremena, igara prvog poluvremena, produžetaka i izvođenja penala) se uzimaju u obzir samo za regularno vreme.

31.29.2. Ako se meč prekine i nastavi u roku od 48 sati posle početnog udarca, sve otvorene opklade se kategorišu na konačan rezultat. U suprotnom, sve neodlučene opklade se smatraju poništenim.

31.29.3. Regularnih 80 minuta: Igre se zasnivaju na rezultatu na kraju predviđenih 80 minuta igre, osim ako je drugačije naznačeno. Ovo obuhvata bilo kakvu nadoknadu vremena ili zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke, vreme namenjeno za penale ili produžetke do prvog postignutog poena.

31.29.4. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.29.4.1. Ako igra ostane otvorena kada se već odigraju sledeći događaji: promena rezultata ili crveni kartoni, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.29.4.2. Ako je igra bila otvorena sa nedostajućim ili neispravnim crvenim kartonom, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.29.4.3. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 2 minuta), zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.29.4.4. Ako su imena timova ili kategorije netačno prikazana, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

Ragbi sedam

31.30.1. Sve igre (osim poluvremena, igara prvog poluvremena, produžetaka i izvođenja penala) se uzimaju u obzir samo za regularno vreme.

31.30.2. Ako se meč prekine i nastavi u roku od 48 sati posle početnog udarca, sve otvorene opklade će se kategorisati na završni rezultat. U suprotnom, sve neodlučene opklade se smatraju poništenim.

31.30.3. Regularnih 14 / 20 minuta: Igre se zasnivaju na rezultatima na kraju predviđenih 14 / 20 minuta igre, osim ako je drugačije naznačeno. Ovo obuhvata bilo kakvu nadoknadu vremena ili zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke, vreme namenjeno za penale ili produžetke do prvog postignutog poena.

31.30.4. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.30.4.1. Ako igra ostane otvorena kad su se već odigrali sledeći događaji: promena rezultata ili crveni kartoni, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.30.4.2. Ako je igra bila otvorena sa nedostajućim ili neispravnim crvenim kartonom, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.30.4.3. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča (više od 1 minut), zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.30.4.4. Ako su imena timova ili kategorije netačno prikazana, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

Snuker

31.31.1. U dvosmernim igrama primenjuju se „Push“ pravila, osim ako je drugačije naznačeno.

31.31.2. U slučaju povlačenja ili diskvalifikacije igrača, sve neodlučene igre se smatraju poništenim.

31.31.3. U slučaju ponovnog postavljanja u trougao, kategorizacija važi ako je ishod određen pre ponovnog postavljanja u trougao.

31.31.4. Faulovi ili slobodni udarci se ne uzimaju u obzir za kategorizaciju ni u kojoj igri boje ubačene u rupu (Potted-Colour).

31.31.5. U slučaju da se partija započne, ali ne završi, sve igre koje se odnose na partiju se poništavaju, osim ako je ishod već određen.

31.31.6. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.31.6.1. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.31.6.2. Ako se igrači/timovi netačno prikažu, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.31.6.3. Ako se meč ne završi, sve neodlučene igre se smatraju poništenim.

31.31.6.4. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, igrač koji je prešao u sledeću rundu će se smatrati pobednikom.

31.31.6.5. Ako se promeni lokacija meča, već uložene opklade su i dalje važeće.

31.31.7. Glavne igre

31.31.7.1. Rezultat meča

Predviđanje rezultata meča.

31.31.7.2. Ukupan broj partija

Predviđanje ukupnog broja partija u meču.

31.31.7.3. Hendikep partija

Predviđanje rezultata meča nakon primene hendikepa partije.

31.31.7.4. Pobednik prve partije

Predviđanje rezultata prve partije.

31.31.7.5. Tačan rezultat partije

Predviđanje tačnog rezultata meča u partijama.

Stoni Tenis

31.32.1. U slučaju da se meč ne završi, sve neodlučene igre se smatraju poništenim.

31.32.2. Pravila kategorizacije i otkazivanja

- 31.32.2.1. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati od datuma početnog udarca, kladenje se poništava.
- 31.32.2.2. Ako igre ostanu otvorene sa neispravnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo kladenje.
- 31.32.2.3. Ako su igrači/timovi netačno prikazani, zadržavamo pravo da poništimo kladenje.
- 31.32.2.4. Ako se igrač povuče, sve neodlučeni igre se smatraju poništenim.
- 31.32.2.5. Zvaničan odbitak poena se uzima u obzir za sve neodređene igre. Igre koji su već određeni ne uzimaju u obzir odbitke.
- 31.32.3. Igre
- 31.32.3.1. Ko postigne [X-ti] poen u setu [y]
Ako se set završi pre nego što je postignut X-ti poen, ova igra se smatra poništenom (otkazanom).

Skvoš

- 31.33.1. U slučaju da se meč ne završi, sve neodlučene igre se smatraju poništenim.
- 31.33.2. Pravila kategorizacije i otkazivanja
- 31.33.2.1. Ako se meč prekine ili odloži i ne nastavi se u roku od 48 sati nakon datuma početnog udarca, kladenje se poništava.
- 31.33.2.2. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo kladenje.
- 31.33.2.3. Ako se igrači/timovi netačno prikažu, zadržavamo pravo da poništimo kladenje.
- 31.33.2.4. Ako se igrač povuče, vara na meču ili je diskvalifikovan, sve neodlučene igre se smatraju poništenim.
- 31.33.2.5. Zvaničan odbitak poena se uzima u obzir za sve neodređene igre. Igre koje su već određene ne uzimaju odbitke u obzir.
- 31.33.2.6. Ako sudija dodeli poene za penale, sve opklade na tu igru su i dalje važeće.
- 31.33.3. Igre
- 31.33.3.1. Ko osvoji [X-ti] poen u setu [y]
Ako se set završi pre nego što se postigne X-ti poen, igra se smatra poništenom (otkazanom).

VATERPOLO

- 31.34.1. Sve igre meča se zasnivaju na rezultatu, isključujući produžetke ako se igraju, osim ako nije drugačije navedeno.
- 31.34.2. Prekidi/odlaganja meča
- 31.34.2.1. Ako se meč prekine u bilo kom trenutku, sve opklade se poništavaju.
- 31.34.2.2. Neodigran ili odložen meč smatraće se poništenim, osim ako se odigra u roku od 48 sati od navedenog vremena početka.
- 31.34.3. Glavne igre
- 31.34.3.1. Rezultati meča
Predviđanje rezultata meča.

ZIMSKI SPORTOVI

- 31.35.1. Smatra se da takmičari započinju događaj na osnovu zvaničnog spiska započinjanja događaja odgovarajućeg upravljačkog tela. Primenjuje se pravilo „mrtve trke“.
- 31.35.2. Prekidi/odlaganja događaja
- 31.35.2.1. Ako se događaj prekine u bilo kom trenutku, sve opklade se poništavaju.
- 31.35.2.2. Ako se događaj odigrava u okviru sportskog turnira, npr. Zimskih olimpijskih igara, sve opklade će biti važeće čak i ako se događaj odloži, pod uslovom da je zakazan da se odigra u zvaničnom vremenskom okviru turnira.
- 31.35.2.3. Neodigran ili odložen meč se smatra poništenim, osim ako se odigra u roku od 48 sati od navedenog vremena početka, osim ako je deo sportskog turnira, kao što je gore navedeno.
- 31.35.3. Glavne igre

31.35.3.1. Direktni dueli (head to head)

Predviđanje koji će takmičar dostići najvišu krajnju poziciju. Svi takmičari moraju da započnu događaj da bi opklade važile. U slučaju da se drugi krug prekine, za određivanje rezultata koristiće se prvi krug.

Counter-Strike: Global Offensive

31.36.1. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.36.1.1. Igre se kategorišu na osnovu zvanično objavljenih rezultata.

31.36.1.2. Ako je raspored naveden pogrešno, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.36.1.3. U slučaju predaje ili povlačenja, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.36.1.4. Ako se meč ili mapa ne završi, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.36.1.5. Ako se meč ili mapa ponovo igraju zbog tehničkih problema, sve neodlučene igre se poništavaju iz razloga što „nema dodeljivih rezultata“. Ako postoji jedna runda koja se ponovo igra iz početka i koja utiče na runde koje se još nisu završile, samo događaji koji se dese nakon ponovnog početka runde se uzimaju u obzir za dalju kategorizaciju.

31.36.1.6. Ako je standardni broj mapa promenjen ili se razlikuje od onih ponuđenih za svrhe klađenja, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.36.1.7. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon prvobitnog početka, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.36.1.8. Igre ne uzimaju u obzir produžetke, osim ako je drugačije naznačeno.

31.36.1.9. Ako meč počne sa prednošću mape za jedan tim, smatra se da je tim pobedio na prvoj mapi ako ima prednost 16:0.

31.36.2 Igre

31.36.2.1. X mapa X runda – bomba deaktivirana

Ako se ne postavi nijedna bomba, ova igra se kategoriše sa „ne“ kao ispravnim ishodom.

31.36.2.2. X mapa X runda – prva krv

Prema zvaničnim pravilima, ubistva članova svog tima i samoubistva se računaju kao „- 1“ za ukupan broj ubistava tima koji ih je počinio. U skladu sa tim se izvršava kategorizacija.

31.36.2.3. X mapa – prva krv

Prema zvaničnim pravilima, ubistva članova svog tima i samoubistva se računaju kao „- 1“ za ukupan broj ubistava tima koji ih je počinio. U skladu sa tim se izvršava kategorizacija.

31.36.2.4. X mapa X runda – ukupna ubistva [ukupno]

Prema zvaničnim pravilima, ubistva članova svog tima i samoubistva se računaju kao „- 1“ za ukupan broj ubistava tima koji ih je počinio. U skladu sa tim se izvršava kategorizacija.

31.36.2.5. X mapa X runda – ukupna ubistva domaćeg tima [ukupno]

Prema zvaničnim pravilima, ubistva članova svog tima i samoubistva se računaju kao „- 1“ za ukupan broj ubistava tima koji ih je počinio. U skladu sa tim se izvršava kategorizacija.

31.36.2.6. X mapa X runda – ukupna ubistva gostujućeg tima [ukupno]

Prema zvaničnim pravilima, ubistva članova svog tima i samoubistva se računaju kao „- 1“ za ukupan broj ubistava tima koji ih je počinio. U skladu sa tim se izvršava kategorizacija.

Dota 2

31.37.1. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.37.1.1. Igre se kategorišu na osnovu zvanično objavljenih rezultata.

31.37.1.2. Ako je raspored netačno naveden, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.37.1.3. U slučaju predaje ili povlačenja, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.37.1.4. Ako se meč ili mapa ne završi, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.37.1.5. Ako se meč ili mapa ponovo igra zbog prekida konekcije ili tehničkih problema koji nisu povezani sa igračima, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.37.1.6. Ako se standardni broj mapa menja ili se razlikuje od broja ponuđenog u svrhu klađenja, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.37.1.7. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon prvobitnog početka, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.37.2. Igre

31.37.2.1. X. mapa, 1. štit

Kategorizacija se određuje timom koji prvi pokupi Štit Besmrtnog, a ne timom koji ubije Rošana.

31.37.2.2. X. mapa, 1. toranj

Radi kategorizacije, svaki metod uništenja tornja se uzima u obzir.

(uništen protivnik i Creep; uništeno odbijanjem (Deny)

31.37.2.3. X. mapa, 1. barake

Uništavanje jedne jedinice baraka već određuje ishod ove igre.

League of Legends

31.38.1. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.38.1.1. Igre se kategorišu na osnovu zvanično objavljenih rezultata.

31.38.1.2. Ako je raspored netačno naveden, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.38.1.3. U slučaju predaje ili povlačenja, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.38.1.4. Ako se meč ili mapa ne završi, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.38.1.5. Ako se meč ili mapa ponovo igra zbog prekida konekcije ili tehničkih problema koji nisu povezani sa igračima, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.38.1.6. Ako se standardni broj mapa menja ili se razlikuje od broja ponuđenog u svrhu klađenja, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.38.1.7. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon prvobitnog početka, sve neodlučene igre se poništavaju.

31.38.2. Igre

31.38.2.1. X. mapa, 1. inhibitor

Radi kategorizacije, svaki metod uništenja se uzima u obzir.

31.38.2.2. X. mapa, 1. toranj

Radi kategorizacije, svaki metod uništenja se uzima u obzir.

e-fudbal

31.39.1 Sve igre (osim igara prvog poluvremena) uzimaju u obzir regularno vreme, osim ako je drugačije naznačeno.

31.39.2. Regularnih 90 minuta: Igre su zasnovane na rezultatima na kraju predviđenih 90 minuta igre, osim ako je drugačije naznačeno. Ovo obuhvata svaku nadoknadu vremena ili zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke, vreme za izvođenje penala ili zlatni gol.

31.39.3. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.39.3.1. Ako igra ostane otvorena kad su se sledeći događaji već odigrali: golovi, crveni ili žuto-crveni kartoni i penali, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.39.3.2. Ako je igra bila otvorena sa nedostajućim ili neispravnim crvenim kartonom, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.39.3.3. Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom meča, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.39.3.4. Ako se unese pogrešan rezultat, sve igre se otkazuju za vreme prikazivanja pogrešnog rezultata.

31.39.3.5. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon zakazanog početka, klađenje se poništava.

31.39.3.6. Ako se meč prekine i ponovo započne, nekategorisane igre se poništavaju.

31.39.3.7. Ako se imena timova ili kategorije netačno prikažu, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

e-košarka

31.40.1. Igre ne uzimaju u obzir produžetke, osim ako je drugačije naznačeno.

31.40.2. Pravila kategorisanja i otkazivanja

31.40.2.1. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon zakazanog početka, klađenje se poništava.

31.40.2.2. Ako se meč prekine i ponovo započne, neodlučene igre se poništavaju.

31.40.2.3. Ako se kvote ponude sa netačnim vremenom meča, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.40.2.4. Ako igre ostanu otvorene sa netačnim rezultatom koji ima značajan uticaj na cene, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.40.2.5. Ako se meč ne završi nerešenim rezultatom, već se igraju produžeci radi kvalifikacija, igre se kategoriju prema rezultatima na kraju regularnog dela.

e-hokej na ledu

31.41.1 Svi igre (osim periodičnih igara) se uzimaju u obzir samo za regularno vreme, osim ako je drugačije naznačeno.

31.41.2. Pravila kategorizacije i otkazivanja

31.41.2.1. Ako igra ostane otvorena kad su se sledeći događaji već desili: golovi i penali, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.41.2.2. Ako se kvote ponude sa netačnim vremenom meča, zadržavamo pravo da poništimo klađenje.

31.41.2.3. Ako se unese pogrešan rezultat, sve igre se otkazuju za vreme prikazivanja pogrešnog rezultata.

31.41.2.4. Ako se meč prekine ili odloži, a ne nastavi se u roku od 48 sati nakon zakazanog početka, klađenje se poništava.

31.41.2.5. Ako se meč prekine i ponovo započne, neodlučene igre se poništavaju.

Simulirana stvarnost

31.42.1. Simulirana stvarnost koristi najnoviju veštačku inteligenciju (VI) i tehnologiju mašinskog učenja radi obrade istorijskih i statističkih podataka sportskih događaja odigranih poslednje decenije i više, kako bi se napravio model neizmernog broja tačaka podataka.

Te podatke unosimo u naš VI algoritam da bismo kreirali veliki broj različitih situacija u igri, ishoda i igranja.

31.42.2. Simulacije odražavaju oblik tima i uobičajene mečeve da bi stvorile poznato sportsko iskustvo sa potpuno nepredvidivim rezultatima.

31.42.3. Mečevi iz simulirane stvarnosti se izvode u regularnom formatu za mečeve, a imena turnira ukazuju na to da su ovi mečevi simulirani, a ne stvarni.“

VII ZAVRŠNE ODREDBE

Veštačka inteligencija

Član 32.

Učesniku je strogo zabranjeno da koristi bilo koji oblik veštačke inteligencije u korišćenju registrovanog korisničkog naloga na interaktivnim komunikacijskim kanalima.

Poslovna tajna

Član 33.

Zaposleni su dužni da sledeće podatke čuvaju kao poslovnu tajnu:

1. o učesnicima (broju poseta, igračima, potrošenom ili dobijenom novcu i sl.);
2. o finansijskom rezultatu poslovanja priređivača;
3. o zaposlenima kod priređivača.

Podatke iz stava 1. ovog člana priređivač može saopštiti trećim licima samo na način određen zakonom.

Sprečavanje pranja novca i finansiranja terorizma

Član 34.

Priredivač će u skladu sa propisima i svojim internim aktima sprovesti radnje, mere i postupke u cilju sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma u delokrugu svog rada.

Učesnik je obavezan da pruži priredivaču saglasno članu 5. ovih pravila, tražene podatke radi vođenja propisane evidencije za transakcije (uplate i isplate), u iznosu utvrđenom u važećem Zakonu o sprečavanju pranja novca i finansiranja terorizma sreću („Službeni glasnik RS“, broj 113/2017; 91/2019 i 153/2020) .

Priredivač je obavezan da čuva tajnost podataka iz stava 2. ovog člana i iste ne sme da otkrije stranci ili trećem licu, osim na zahtev nadležnog državnog organa.

Zabrana za zaposlene kod priredivača

Član 35.

Zaposlenima kod priredivača, zabranjeno je učešće u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koje priredivač priređuje.

Zaposleni koji ne poštuju odredbe ovog člana, čini povredu radne obaveze ili nepoštovanja radne discipline, zbog čega mu može biti otkazan ugovor o radu.

Obaveze vezane za korišćenje Sajta

Član 36.

Time što učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i koristi ovaj Sajt učesnik se obavezuje: da koristi ovaj Sajt i njegove usluge u svrhe koje odobravaju Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije; da ne kreira niti koristi lažni identitet na ovom sajtu; da ne širi lažne informacije ili nelegalna obaveštenja; da ne pokušava da neautorizovano pristupi Sajtu; da ne koristi Sajt u ilegalne svrhe ili na način koji bi mogao da naruši ugled priredivača (ili trećih lica); da ne reprodukuje sadržaj niti delove sadržaja Sajta ni na kom mediju bez dozvole priredivača; da poštuje sve poreske obaveze; da ne dozvoli trećem licu da koristi njegov nalog, niti da koristi metode plaćanja niti korisnički nalog trećeg lica ili drugog korisnika, čak ni uz saglasnost istog; da odgovori na bilo koji zahtev upućen od strane priredivača u vezi njegovog naloga i da prosledi priredivaču bilo koji dokument ili dokaz koji smatra da je koristan u vezi njegovog godišta, bankovnih detalja, realizovanih depozita itd.

Priredivač ne snosi odgovornost za bilo kakvu štetu ili gubitke koji se mogu smatrati rezultatom ili posledicom korišćenja internet stranice priredivača ili njenog sadržaja, uključujući bez ograničenja kašnjenja ili prekide u radu, prekide komunikacijske mreže, svaku upotrebu ili zloupotrebu sajta ili njegovog sadržaja od strane neovlašćenih lica.

Na sve aspekte priređivanja igre na sreću internet klađenje koji nisu regulisani ovim Pravilima, primenjuju se odredbe Zakona o igrama na sreću, podzakonskih akata donetih na osnovu tog zakona i drugi pozitivni propisi.

Intelektualna svojina

Član 37.

Učesnik izjavljuje da je svestan toga da je Priređivač vlasnik ili korisnik prava na intelektualnu svojину vezanih za sve zaštitne znakove, sva imena kompanije, simbole, komercijalne nazive, imena domena ili URL-a, logoe, fotografije, baze podataka, zvuk, video klipove, animaciju, sliku, tekst itd. ili bilo kojih drugih karakteristika, kao i softvera i igara predstavljenih na sajtu.

Linkovi

Član 38.

Moguće je da Sajt sadrži linkove sajtova ili Internet stranica trećih lica. Takvi sajtovi su dati isključivo radi učesnika i informisanosti. Priređivač ne daje nikakvu garanciju i ne prihvata nikakvu odgovornost za tekstove, linkove ili sadržaje sajtova trećih lica.

Korisnik pristupa takvim sajtovima na sopstveni rizik i prihvata i razume da ovi sajtovi mogu potpadati pod druge odredbe i uslove korišćenja i druge odredbe zaštite privatnosti od onih koje važe za ovaj Sajt.

Dodatne informacije

Član 39.

Ukoliko korisnik ima bilo kakvih pitanja u vezi ovih Pravila ili u vezi Usluga uopšte prikazanih na Sajtu, u svakom momentu može da stupi u kontakt sa Priređivačem preko telefona objavljenog na sajtu priređivača ili preko sledeće mejl adrese: support@primobet.com

Priređivač će na svojim internet stranicama istaknuti obaveštenja o promenama funkcionalnosti korisničkog računa, korisničkog naloga i aplikacija.

Priređivač će učesniku slati promotivna obaveštenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost istog. Priređivač zadržava pravo da direktno kontaktira učesnika u slučajevima važnim za njegovo lično korišćenje aplikacije priređivača. Ako zbog učesnikovog propusta obaveštenje ne može biti dostavljeno, a isto je objavljeno na internet stranicama priređivača ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

U slučaju žalbi vezanih za igre ili za isplatu dobitaka, učesnik može poslati poseban mejl na: support@primobet.com

Žalbe moraju biti podnete najkasnije 5 dana od događaja koji je bio uzrok žalbe, u protivnom žalba neće biti uvažena.

Rešavanje sporova

Član 40.

U slučaju neslaganja ili spora između Učesnika i Priređivača koji proizilazi iz ili je vezan za korišćenje sajtova, odnosno u vezi primene ili tumačenja ovih Pravila, ugovorne strane će pokušati da reše ove nesuglasice sporazumno u roku od 7 dana od dana kada je jedna od ugovornih strana obavestila drugu o tekućem problemu. Ukoliko nije moguće rešiti ovaj spor u preciziranom roku, nadležan je stvarno nadležni sud u Beogradu.

Stupanje na snagu

Član 41.

Ova pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane ministra finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici Priređivača.

Za "N1 GAMES RS" d.o.o. Beograd

direktor, Saša Marković

Stupanje na snagu

Član 41.

Ova pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane ministra finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici Priređivača.

Za "N1 GAMES RS" d.o.o. Beograd



direktor, Saša Marković

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Saša Marković".