

Na osnovu čl. 109 Zakona o igrama na sreću ("Sl. glasnik RS" br. 18/20), odredbi Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću („Službeni glasnik RS“ br. 152/20), i odredbi Osnivačkog akta priređivača Društvo za trgovinu i usluge BALKAN BET d.o.o. Beograd, Novi Beograd, ul. Milutina Milankovića 1a, matični broj 17230506, i Odluke o donošenju Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije br. 393 od 08.08.2024. godine, direktori priređivača doneli su dana 08.08.2024. godine sledeća

PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

I OSNOVNE ODREDBE

Član 1.

Ovim pravilima uređuje se priređivanje posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i ona sadrže odredbe o priređivanju igara, uslovima za učešće u igri, fondu dobitaka, obaveštavanju igrača o pravilima igara, odgovornosti Priređivača, uslovima i postupku registracije igrača, načinu korišćenja 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 Preduzeća za trgovinu i usluge BALKAN BET d.o.o. Beograd, sa sedištem u Novom Beogradu, ul. Milutina Milankovića 1a, matični broj: 17230506, PIB: 100421436, kao Priređivača igre i fizičkog lica registrovanog kao Učesnika u igrama (u daljem tekstu: Učesnik).

Priređivač organizuje igre na sreću u svrhu razonode Učesnika kojom prilikom im se omogućava da ostvare dobitak u zavisnosti od slučaja ili neizvesnog događaja.

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. Nije dozvoljeno učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koje organizuje Priređivač ukoliko je to u suprotnosti sa ovim Pravilima, pozitivnim propisima i opštim moralnim načelima.

Član 3.

Ova Pravila, zajedno sa zakonskim i podzakonskim propisima kojima se uređuje oblast igara na sreću i sprečavanje pranja novca i finansiranja terorizma, 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 pozitivnim propisima, posebno u delu zaštite maloletnika, prevencije bolesti zavisnosti kod Učesnika u igri i zaštite podataka o ličnosti Učesnika.

II DEFINICIJE POJMOVA

Član 4.

Termini će imati sledeća značenja (značenja će biti podjednako primenjiva u jednini i množini definisanih termina) kao što su upotrebljeni u ovim Pravilima i svim dokumentima koji se u njima pominju, izuzev ukoliko nije drugačije izričito naznačeno:

Društvo/Priredivač: Organizator igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Internet strana Priredivača/Sajt: Odnosi se na sve programe, fajlove, podatke ili na druge sadržaje na www.balkanbet.rs ("Sajt") odnosno sadržaje vezane za druge Sajtove koje Priredivač 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.

Igrač/Korisnik/Učesnik: Fizičko lice koje nakon sprovođenja propisane procedure otvara korisnički nalog i stiče pravo da učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije

Korisnički nalog: Korisnički nalog je lični elektronski nalog otvoren od strane Korisnika na aplikaciji Priredivača koji Korisniku omogućava učešće u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom Korisnika.

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

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

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

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

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: jeste jedinstveni virtuelni račun Korisnika dodeljen od strane Priredivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar virtuelnog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije igara.

Bonusi: predstavljaju sredstva za promociju igara koje dodeljuje Priredivač na bonus račun Korisnika.

Bonus račun: je račun koji ima svaki Korisnik 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 Korisnik može da iskoristi kako bi ostvario pogodnosti tokom trajanja bonus kampanje Priređivača. Korišćenje bonus koda, na za to predviđenom mestu, obavezuje Korisnika da prihvata uslove korišćenja određene od strane Priređivača.

Naslovi odeljaka u ovim pravilima služe samo za organizaciju teksta i ne mogu se koristiti za tumačenje ovih Pravila.

III REGISTRACIJA KORISNIKA

Član 5.

Za igranje preko zvaničnog interaktivnog igračkog sistema, Korisnik se mora registrovati, a to je moguće samo punoletnim licima koja poseduju JMBG i važeću e-mail adresu.

Proces registracije

Član 6.

Registracija Korisnika je proces preuzimanja i čuvanja podataka o Korisniku u informacionom sistemu Priređivača. Tokom postupka registracije Korisnik je dužan tačno popuniti sledeće lične podatke: Ime, Prezime, E-mail adresu, JMBG, adresu, datum rođenja, lozinku, potvrdu lozinke. Korisnik je prilikom registracije dužan da pročita i prihvati ova Pravila i primenu važećih propisa o zaštiti podataka o ličnosti tako što ćete obeležiti polje pored "Pročitao/la sam i prihvatom Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i primenu važećih propisa o zaštiti podataka o ličnosti."

Nakon popunjavanja i potvrde podataka, i prihvatanja ovih Pravila i primene propisa o zaštiti podataka o ličnosti, Korisniku se šalje verifikacioni e-mail sa aktivacionim linkom, te klikom na isti Korisnik uspešno verifikuje svoju e-mail adresu i dovršava proces registracije.

Član 7.

Najstrože je zabranjeno otvaranje višestrukih naloga od strane jednog Korisnika, kao i naloga koji služe u druge svrhe osim učestvovanja u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, uključujući ali ne ograničavajući se na naloge koji služe za naplatu roba ili usluga ili transfer novca od strane jednog Korisnika drugom Korisniku. 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 prihvatio ova Pravila, te da je u celosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, mere zaštite podataka o ličnosti Korisnika koje primenjuje Priređivač, pravo Priređivača da poništi pojedine transakcije i/ili privremeno obustavi ili trajno ugasi korisnički nalog u slučaju da utvrdi da Učesnik krši ova Pravila, ili neka druga pravila i pozitivne propise Republike Srbije, pravo Priređivača da u cilju sprečavanja svake prevare, pranja novca, finansiranje terorizma 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 računu 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. Korisnik 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.

Korisnik prihvata i garantuje da će upotrebljavati 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.

Strogo je zabranjena uplata i neovlašćeno korišćenje novčanih sredstava na korisničkom računu koji nisu u vlasništvu Korisnika. U slučaju podnošenja zahteva i/ili prigovora od strane poslovne Banke ili ovlašćenih organa i institucija R. Srbije, Priređivač je ovlašćen da privremeno obustavi prava Korisnika na korisničkog naloga i korisničkom računu i zadrži preostala novčana sredstva na korisničkom računu do konačnog okončanja postupka po podnetom zahtevu i/ili prigovoru.

Stanje računa korisničkog naloga

Član 10.

Korisniku je dostupan pregled svih transakcija na računu korisničkog naloga: uplata/isplata, obeleženih vremenom, načinima transakcija i iznosima, i vrstama igara, izvršenih u prethodnih 6 (šest) meseci.

Korisnik preko svog korisničkog naloga obavlja aktivnosti vezane za zahteve uplate, isplate novčanih sredstava na račun korisničkog naloga.

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

Istorija transakcija starijih od 6 (šest) meseci u trenutku podnošenja zahteva, za period ne duži od trenutka otvaranja naloga, moguća je na pismeni zahtev Korisnika upućen na zvanični e-mail support@balkanbet.rs. Prilikom podnošenja zahteva Korisnik je dužan da navede sledeće podatke: Ime i prezime, jmbg, e-mail adresu sa kojom je nalog registrovan i period za koji se zahtev podnosi. Priređivač će e-mailom dostaviti traženu istoriju transakcija u roku ne dužem od 31. dan od dana kada je zahtev potpisan i dostavljen.

Uplata na Korisnički račun

Član 11.

Novčana sredstva u svrhu igre Korisnik može uplatiti na korisnički račun: gotovinski, podržanim platnim karticama i preko standardne ili internet bankovne uplate. Uplaćenim sredstvima Korisnik raspolaže nakon što se zabeleže na korisničkom računu Korisnika. 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.

Minimalna uplata na korisnički račun putem platne kartice iznosi: 500 dinara

Minimalna gotovinska uplata na blagajni iznosi: 200 dinara.

Uplata igre sa korisničkog računa i isplata dobitka na Korisnički račun

Član 12.

Korisnik može uplatiti za igru samo sredstva koja ima na svom Korisničkom računu. Potvrdom uplate igre, automatski učestvuje u igri i postaje učesnik. Svaka uplata je zabeležena kao finansijska transakcija, koja umanjuje stanje računa korisničkog naloga Korisnika.

Svaki dobitak aplikacija evidentira na korisničkom računu Korisnika. Priređivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na korisnički račun Korisnika. Priređivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na korisnički račun Korisnika 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 Korisnika mogu se isplatiti samo sredstva koja su raspoloživa za isplatu. Isplata se obavlja na zahtev Korisnika sa njegovog korisničkog naloga gotovinski na blagajni Priređivača ili na tekući račun Učesnika. U slučaju isplate na blagajni Priređivača, isplata se vrši u roku od dva radna dana od dana podnošenja zahteva sa korisničkog naloga Učesnika.

Korisnik je dužan da prilikom gotovinske isplate na blagajni Priređivača prezentuje lični dokument sa slikom radi potvrde identiteta, kojom prilikom Priređivač ne beleži lične podatke sa dokumenta već samo vrši identifikaciju upoređivanjem podataka iz ličnog dokumenta sa podacima sa korisničkog naloga. Prilikom gotovinske isplate na blagajni Priređivača u iznosu višem od 2.000,00 EUR u dinarskoj protivvrednosti po srednjem kursu NBS na dan isplate, Priređivač je dužan da izvrši identifikaciju korisnika upoređivanjem podataka iz ličnog dokumenta sa podacima sa korisničkog naloga, kao i da zadrži fotokopiju ličnog dokumenta na osnovu kojeg je izvršena identifikacija Korisnika i pismenu potvrdu o izvršenoj isplati.

Član 14.

Priređivač će izvršiti isplatu i drugom licu koje nije Korisnik naloga ukoliko to lice poseduje specijalno ovlašćenje overeno kod javnog beležnika ili drugi dokument kojim dokazuje pravni osnov za isplatu. Treće lice je obavezno da prilikom isplate preda Priređivaču validan dokument kojim dokazuje osnov za isplatu u originalu, kao i lični dokument radi provere identiteta. Ukoliko se radi o isplati višoj od 2.000,00 EUR u dinarskoj protivvrednosti po

srednjem kursu NBS na dan isplate, Priređivač je dužan zadrži fotokopiju ličnog dokumenta koji je služio za proveru identiteta i pismenu potvrdu o izvršenoj isplati.

Član 15.

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

Korisnik je dužan da na zahtev Priređivača dostavi dokaz da je vlasnik računa na koji traži isplatu sredstava. Priređivač je ovlašćen da i na drugi način izvrši proveru da li je račun na koji se isplata traži zaista račun Korisnika.

Korisnik je isključivo odgovoran za unošenje tačnog broja računa kod banke na koji traži isplatu sredstava, i Priređivač ne snosi nikakvu odgovornost u slučaju greške Korisnika prilikom unošenja broja tekućeg računa ili usled greške za koju je odgovorna banka preko koje se vrši prenos sredstava.

Korisnik može menjati broj računa na koji traži isplatu sredstava, ali će se isplata vršiti uvek na račun koji je naveden u polju za registraciju prilikom podnošenja zahteva za isplatu.

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

Period rezervacije sredstava Korisnika opisan u prethodnom stavu, odnosno period prenosa sredstava od podnošenja zahteva Korisnika do realizacije prenosa na njegov račun, zavisi isključivo od poslovne banke preko koje se vrši prenos sredstava i Priređivač ne snosi nikakvu odgovornost za dužinu trajanja prenosa sredstava.

Podaci o računu Korisnika kod poslovne banke služe isključivo za isplatu sredstava sa korisničkog računa. Priređivač nema nikakvu mogućnost raspolaganja sredstvima na računu Korisnika.

Član 16.

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

Član 17.

Otvaranje korisničkog naloga je dozvoljeno isključivo za svrhe učestvovanja u igrama na sreću kod Priređivača te je strogo zabranjeno korišćenje naloga u bilo koje druge svrhe. Sa korisničkog naloga se može tražiti samo isplata sredstava raspoloživih za isplatu, u koja se evidentiraju dobiti.

Korisnički nalog

Član 18.

Priredivač će u aplikaciji pružiti Korisniku pregled i mogućnost izmene podešavanja korisničkog naloga kroz forme: promene podataka (lični podaci i podaci za kladjenje), ličnih ograničenja i samoisključenja.

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

Korisnik je odgovoran za sve transakcije ostvarene preko svog naloga i svako logovanje na interaktivnim komunikacijskim kanalima unošenjem ispravnog korisničkog imena i lozinke smatra se verodostojnim, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način Priredivač će smatrati valjanim i neće prihvatiti zahteve za poništenje transakcija ni pod kojim uslovima.

U slučaju da utvrdi da lični podaci Korisnika nisu tačni, Priredivač je ovlašćen da odmah obustavi sve tekuće igre, privremeno ili trajno obustavi korisnički nalog i obustavi sva plaćanja dok ne utvrdi tačne podatke.

Korisnički podaci

Član 19.

Korisnički podaci obuhvataju lične podatke Korisnika i podatke za učešće u igri navedene prilikom registracije ili njihove naknadne izmene. U slučaju izmene korisničkih podataka Korisnik je dužan bez odlaganja obavestiti Priredivača koristeći aplikaciju Priredivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala usled neblagovremenog obaveštavanja Priredivača. U slučaju da je Korisnik zaboravio lozinku i zatraži promenu iste Priredivač će poslati e-mail sa linkom za unos nove lozinke.

Lična ograničenja Korisnika-Samoisključenje

Član 20.

Priredivač će na aplikaciji omogućiti formu Korisniku, kojom može pokrenuti postupak ličnog isključenja iz igre na određeni vremenski period ili trajno. Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko Korisnik uputi pismeni zahtev Priredivaču i popuni zahtevani Formular za samoisključenje. Za vreme trajanja samoisključenja Korisnik 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.

Nalog može izuzetno biti isključen i bez ličnog zahteva Korisnika, na zahtev ovlašćenog lica ukoliko je Korisnik u međuvremenu lišen poslovne sposobnosti. U tom slučaju, ovlašćeno lice za podnošenje zahteva za samoisključenje je staratelj Korisnika, uz prilaganje odgovarajućih dokaza u originalu kojim se dokazuje nastupanje navedenih okolnosti kao i svojstvo ovlašćenog lica za podnošenje zahteva.

Odgovorno priređivanje

Član 21.

Priredivač se obavezuje da će u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priređivanja sprovoditi mere i standarde zaštite Učesnika. 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, kao i kontakti ustanova koje se bave lečenjem bolesti zavisnosti.

Suspendovanje raspolaganja Korisničkim nalogom

Član 22.

Priređivač je ovlašćen da izvrši privremeno ograničavanje raspolaganjem korisničkim nalogom Korisnika ili potpuno obustavljanje raspolaganjem ako utvrdi da je Korisnik prekršio pravila Priređivača ili pozitivne propise. Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem korisničkim računom Učesnika će biti ukinuto kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvođenje.

Zatvaranje korisničkog naloga

Član 23.

Zatvaranje korisničkog naloga je trajno isključenje Korisnika iz interaktivnog igračkog sistema Priređivača. Zahtev za zatvaranje korisničkog naloga Korisnik podnosi u formi definisanoj na Sajtu Priređivača. Korisnički nalog se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja korisničkog naloga Korisniku se isplaćuju sredstva evidentirana na korisničkom računu. Jednom zatvoren korisnički nalog Korisnik može ponovo otvoriti isključivo podnošenjem zahteva kroz definisanu formu.

Priređivač zadržava pravo zatvoriti korisnički nalog Učesnika ukoliko utvrdi da isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim propisima.

Izuzetno, korisnički nalog može biti trajno isključen i bez pismenog zahteva Korisnika, u slučaju smrti Korisnika. U tom slučaju zahtev podnosi naslednik Korisnika uz prilaganje odgovarajućih dokaza u originalu kojim se dokazuje nastupanje navedenih okolnosti kao i svojstvo ovlašćenog lica za podnošenje zahteva za trajno isključenje.

Sva neisplaćena sredstva Korisnika čiji su korisnički nalozi trajno zatvoreni, ostaju na privremenom računu Priređivača i biće isplaćeni po dostavljanju odgovarajućeg pismenog dokaza u originalu kojim se dokazuje osnov za isplatu neisplaćenih sredstava.

Neaktivni nalozi

Član 24.

Pod neaktivnim nalogima se smatraju korisnički nalozi koji nisu učestvovali u igrama na sreću najmanje 365 (tristašezdesetpet) dana od dana registracije ili poslednje igre. Priređivač zadržava pravo da neaktivne naloge trajno zatvori.

Prihvatanje i objava Pravila

Član 25.

Učesnik prihvata ova Pravila na Sajtu Priređivača tokom postupka registracije. Prihvatanje ovih Pravila od strane Korisnika zapisano je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog Korisnika. Prihvatanjem ovih Pravila Korisnik daje pristanak za prikupljanje podataka iz čl.6. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije. Ukoliko Korisnik ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje registracije u sistemu Priređivača. Korisnik prihvatanjem ovih Pravila daje pristanak i na

sve buduće izmene, dopune i promene ovih Pravila. Priređivač se obavezuje da na Sajtu objavi svaku važeću verziju Pravila.

V ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

Lični podaci

Član 26.

Priređivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o Korisnicima i njihovim korisničkim nalogima isključivo u svrhu učestvovanja Korisnika u igrama na sreću koje priređuje Priređivač.

Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti ("Sl. glasnik RS", br. 87/18), ovim Pravilima i Obaveštenjem o obradi podataka o ličnosti. 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 punoletstva, Korisnik 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, drugi regulatorni organi ili poslovne banke u slučaju sumnje na zloupotrebu platnih kartica, ali i u slučaju da i sam smatra i ima uverenja da je to neophodno, uključujući ali ne ograničavajući se na potrebe određenog sudskog postupka, sudskog naloga ili istrage o integritetu određenog događaja koji je predmet igre na sreću uz obaveznu primenu svih načela propisanih Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti.

Lozinka

Član 27.

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 28.

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

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

Da bi se povezao na Sajt, Učesnik 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.

Član 29.

Učesnik učestvuje u igri tako što vrši uplatu sa korisničkog računa u vrednosti koja odgovara nekom od predloženih uloga. Učesnik ima slobodan izbor uloga za svaku igru. Bilo koja uplata

uloga se odmah evidentira kao finansijska transakcija koja umanjuje stanje na nalogu Korisnika.

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

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

Ukoliko se igra prekine pre kraja zbog tehničkih problema, Korisnik mora odmah da kontaktira Korisnički Servis Priređivača. Priređivač će analizirati tok igre i nastali tehnički problem, eventualno zatražiti dodatne informacije provajdera igre, 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.

Priređivač ne snosi odgovornost za prekid internet konekcije na uređaju Korisnika.

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

Opis igre - klađenje

Član 30.

Ovim odredbama uređuje se priređivanje posebne igre na sreću klađenja preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: klađenje) i ona sadrže odredbe o priređivanju klađenja, uslovima za učešće u klađenju, ceni jedne kombinacije, roku za prijem uplata, fondu dobitaka, objavljivanju rezultata igre, roku isplate dobitaka, obaveštavanju Učesnika o pravilima klađenja, postupku u slučaju otkazivanja ili promene vremena održavanja ponuđenog događaja, odgovornosti Priređivača, poslovnoj tajni, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje klađenja.

Klađenje preko sredstava elektronske komunikacije je posebna igra na sreću u kojoj Priređivač unapred određuje događaje i kvote za klađenje, a Učesnik slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog događaja ili grupe događaja na elektronskom listiću-obrascu za učešće u igri preko sredstava elektronske komunikacije. Klađenje se priređuje u kontinuitetu, po definisanim terminima i kolima koja su vremenski ograničena.

Član 31.

Odredbe ovih pravila važe i primenjuju se za sva klađenja koja je moguće organizovati i koji po svojoj prirodi mogu biti predmet igara klađenja.

Učesnik se na način određen ovim pravilima može kladiti na:

- 1) rezultate pojedinačnih ili grupnih sportskih događaja;
- 2) određeni događaj u toku sportskog takmičenja (uključujući ali ne ograničavajući se na broj postignutih golova, tačan rezultat, broj golova na poluvremenu i na kraju utakmice, ko će

dati prvi gol, koji će igrač/tim biti najbolji strelac, u kom delu meča će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova i sl.);

- 3) rezultate u klasičnim (npr. da li će biti izvučena sedmica u igri Loto, broj dobitnika sa sedam pogodaka i sl.), posebnim i zabavnim igrama;
- 4) uspeh kandidata na izborima;
- 5) druge događaje koji imaju slučajan karakter, odnosno nemaju unapred poznat ishod, i sl.
- 6) virtuelni događaji koji su kompjuterski generisani neizvesni događaji i čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (virtuelni fudbal, virtuelni tenis, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke pasa ili konja, virtuelni rulet i sl.)

Nisu dopuštena klađenja koja su u suprotnosti sa pozitivnim zakonskim propisima i opštim moralnim načelima.

Član 32.

Događaje iz člana 31. Priređivač objavljuje Sajtu koji će biti predmet klađenja za određen vremenski period ili kolo, zajedno sa početnim kvotama, uputstvom za klađenje, eventualnim posebnim uslovima, pravilima za konkretno klađenje, kao i drugim podacima koji Učesniku olakšavaju učešće u klađenju.

Član 33.

Kod klađenja se koriste sledeći znaci, odnosno tipovi: "1", "X", "2" i dvoznaci "1 ili X", "1 ili 2" i "X ili 2".

Znak "1" označava pobedu domaćeg tima, znak "X" označava nerešen rezultat, a znak "2" označava pobedu gostujućeg tima.

Domaćin: Ekipa ili takmičar prvonavedeni na listi ponude (oznaka 1.) – ne mora biti realni domaćin Događaja, u slučaju odigravanja na neutralnom terenu.

Gost: Ekipa ili takmičar drugonavedeni na listi ponude (oznaka 2.) – ne mora biti realni gost Događaja, u slučaju odigravanja na neutralnom terenu.

Dvoznaci: su znaci koji istovremeno označavaju dva rezultata: znak "1 ili X" označava pobedu domaćeg tima ili nerešen rezultat, znak "1 ili 2" označava pobedu domaćeg ili gostujućeg tima i znak "X ili 2" označava nerešen rezultat ili pobedu gostujućeg tima. Za određene vrste klađenja, mogu da se koriste brojne oznake (1,2,3...n), slovne oznake (A,B,C...Ž) i oznake specijalnih karaktera (<,>,+,-,...) ili njihove kombinacije, na način kako to Priređivač navodi u listi programa ponude događaja.

Događaj: događaj je svako buduće neizvesno dešavanje sa merljivim, unapred nepoznatim ishodom.

Klađenje: ulaganje, odnosno uplata novca na prognozirani ishod događaja na koji se može organizovati klađenje, u skladu sa Zakonom. Klađenje se sastoji od prijema uloga od Učesnika pod uslovima koje predlaže Priređivač.

Ponuda: lista događaja i njihovih ishoda sa kvotama objavljenih na zvaničnom Sajtu Priređivača.

Ulog: uplata, uloženi novčani iznos u domaćoj valuti koji Igrač uplaćuje prognozirajući ishod događaja.

Ishod: rezultat događaja za koji se, na osnovu Zakona, može organizovati klađenje, a za koji je Priređivač odredio kvotu (koeficijent događaja).

Kombinaciju čini niz znakova za klađenje iz stava 1., 2., 3., i 4. ovog člana. Broj znakova u nizu koji čini jednu kombinaciju kreće se između minimalnog i maksimalnog broja događaja koje je Priređivač odredio za klađenje, od ukupnog broja ponuđenih događaja sa liste ponuđenih događaja za klađenje, a koje je Učesnik izabrao.

Sistem je poseban način formiranja (uvećanja) broja kombinacija za klađenje, i Igraču se omogućava da formiranjem grupa događaja uvećava ukupan broj kombinacija za klađenje.

Fiks je oznaka koja se koristi kod igranja sistema, da se njome označi određen događaj koji će učestvovati u svim kombinacijama koje je Igrač odabrao.

Kvota je decimalni broj koji unapred određuje Priređivač za svaki ponuđeni događaj koji je predmet klađenja i služi za izračunavanje visine dobitka. Kvota može biti određena za svaki događaj posebno, kao deo jedne kombinacije, ili za ukupnu kombinaciju, odnosno za sve događaje koji čine tu kombinaciju. U slučaju da su kvote određene za svaki događaj posebno, kvota kombinacije dobija se množenjem kvota svih pojedinačnih događaja. Priređivač zadržava pravo da promeni kvote objavljene u programu ponuđenih događaja, o čemu će blagovremeno obavestiti Učesnike isticanjem na internet Sajtu Priređivača, ili pojedinačnog Učesnika slanjem obaveštenja o kvoti.

Hendikep: prednost u golovima (poenima, procentima ili drugim vrednostima koje su u vezi sa događajem koji je predmet klađenja) koju Priređivač unapred daje nekom Učesniku iz ponude sportskih događaja za klađenje. Konačan ishod događaja sa hendikepom formira se tako što se broju golova, poena ili drugih vrednosti označenih kao hendikep dodaju i golovi, poeni ili druge vrednosti koje je stvarno postigao tim kome je dat hendikep.

Množilac učešća je broj kojim Učesnik uz posebnu doplatu označava koliko puta njegove kombinacije učestvuju u igri, odnosno koliko će se puta uvećavati njegov eventualni dobitak.

Konačan ishod događaja sa hendikepom formira se tako što se broju golova, koševa ili poena označenih kao hendikep dodaju golovi, koševi ili poeni koje je stvarno postigao tim kome je dat hendikep.

Dupla šansa je korišćenje dvoznaka kod prognožiranja konačnog ishoda, čime se ne povećava broj odigranih kombinacija, a za koju se daje posebna kvota u listi programa ponuđenih događaja.

Miks predstavlja kombinaciju dva ili više različitih događaja iz stava 6 ovog člana, ukoliko su ispunjeni minimalni uslovi za kombinacije igara, koje Priređivač navodi u listi programa ponuđenih događaja.

Dobitna kombinacija je ona kombinacija za koju su tačno pogođeni svi ishodi događaja koje je Igrač odabrao.

Favorit: ekipa ili takmičar koje je Priređivač odredio da imaju veću šansu da pobeđe.

Autsajder: ekipa ili takmičar koje je Priređivač odredio da imaju manju šansu da pobeđe.

Povraćaj: vraćanje Igraču uloga u slučaju da je, iz bilo kog razloga, klađenje nevažeće.

Očigledna greška: svaka greška u ponudi vezana za sam događaj, odnosno vezana za kvote, učesnike događaja, vreme i mesto odigravanja događaja, nemogućnost provere tačnosti rezultata, slovne i brojne greške u ponudi, ili bilo koji drugi razlog za koji Priređivač proceni da je uticao na ispravnost klađenja.

Poznata opklada: pod poznatom opkladom smatra se ona opklada kod koje se krajnji ishod više ne može promeniti do kraja meča.

Nevažeće klađenje: situacija kada Priređivač umesto određene kvote na tiketu računa kvotu 1.00 u definisanim slučajevima (npr. odložen meč, otkazan meč, pogrešan par itd.).

Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesniku u igri.

Član 34.

Iznos dobitnog fonda kod klađenja predstavlja zbir svih dobitaka učesnika u klađenju, i on nije unapred određen i ne zavisi od primljenih uplata za učešće u konkretnom kolu klađenja.

Iznos dobitka jednak je vrednosti cene kombinacije pomnožene proizvodom svih kvota za tu kombinaciju.

Izuzetno od načina utrdivanja iznosa dobitka iz prethodnih stavova ovog člana, iznos dobitka ne može da bude viši od maksimalnog iznosa dobitka propisanih čl. 39 i 51 ovih Pravila. Priređivač zadržava pravo promene maksimalnog iznosa dobitka za svaki tiket.

Organizovano klađenje

Član 35.

U slučaju da od strane različitih Učesnika u kratkom vremenskom periodu primi više opklada sa identičnim ili vrlo sličnim događajima (organizovano klađenje), Priređivač zadržava pravo da poništi sve takve opklade, čak i nakon sto su opklade utvrđene, kao i da u bilo koje vreme uključujući i vreme posle zaključivanja opklade, odbije da isplati bilo koju opkladu ili deo opklade.

Sve druge opklade koje nisu proglašene kao „organizovano klađenje“, nisu odbijene ili poništene, ostaju validne.

U slučaju postojanja sumnje da se radi o organizovanom klađenju Priređivač ima pravo zadržavanja sredstava na korisničkim računima Učesnika do utvrđivanja identiteta Učesnika i validnosti podataka.

Integritet događaja

Član 36.

Priređivač zadržava pravo da poništi bilo koje klađenje vezano za neki događaj koji je predmet klađenja ili njegov deo, i zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka ukoliko je integritet tog događaja ugrožen, odnosno ukoliko Priređivač oceni da postoji osnovana sumnja, da je bilo ko delovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju ovakvih događaja, ili čak ukoliko postoje dokazi, na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja. Uložena sredstva na ime pojedinačnih opklada u tom slučaju će biti vraćena na korisnički nalog Učesnika.

Veštačka inteligencija

Član 37.

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

Priređivač takođe zadržava pravo da u bilo koje vreme, uključujući i vreme posle zaključivanja opklade, odbije da isplati bilo koju opkladu ili deo opklade, poništi bilo koju opkladu ili deo opklade ukoliko po svom diskrecionom pravu zaključi da je korišćena veštačka inteligencija između različitih Učesnika ili sprega između njihovih korisničkih naloga, sa tim da u tom slučaju mora ostaviti validnim sva neodbijena ili neponištena klađenja.

U slučaju postojanja sumnje da je korišćena veštačka inteligencija Priređivač ima pravo zadržavanja sredstava na korisničkom računu Učesnika do utvrđivanja identiteta Učesnika i validnosti podataka.

Sportsko klađenje

Generalna pravila obrade i poništenja

Član 38.

Ova generalna pravila primenjuju se na sve sportove ukoliko specijalnim pravilima koja se odnose na konkretan sport nije drugačije određeno.

Ako se ishod događaja ne može zvanično potvrditi, Priređivač zadržava pravo na odlaganje obrade do zvanične potvrde ishoda.

Ako je ponuđeno klađenje na događaj čiji je ishod već poznat, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

U slučaju svake izrazito očigledne greške u prikazu ili iznosu kvote, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada. Izrazitom greškom se smatra ukoliko odstupanje u kvoti proizvede najmanje 100% veći iznos dobitka od slučaja u kom bi vrednost kvote bila na nivou proseka na svetskom tržištu u datom momentu.

Ako je praćenje napušteno, a meč se završi regularno, svi događaji će biti obrađeni po finalnom rezultatu. Ukoliko je nemoguće zvanično potvrditi ishod događaja Priređivač zadržava pravo da proglasi klađenje nevažećim.

U slučaju netačne obrade događaja Priređivač zadržava pravo naknadne ispravke obrade.

U slučaju da su generalna pravila sporta prekršena Priređivač zadržava pravo poništenja opklada (npr. neregularne dužine delova meča, procedura brojanja, format meča itd...).

U slučaju da pravila ili format meča odstupaju od generalnih informacija Priređivača, zadržava se pravo poništenja opklada.

U slučaju prekida meča u bilo kom momentu, i ukoliko se isti ne odigra do kraja sledećeg kalendarskog dana, za igre kojima bi se ishod mogao promeniti odigravanjem meča do kraja, (nepoznati ishodi), računaće se kvota 1. Za igre kojima se ishod ne bi mogao promeniti odigravanjem meča do kraja (poznati ishodi) opklade će se obrađivati po sledećem principu:

- poznate pogođene opklade se računaju kao dobitne,
- poznate nepogođene opklade se računaju kao nedobitne.

U slučaju odlaganja meča i njegovog neodigravanja do kraja sledećeg kalendarskog dana za sve igre računaće se kvota 1.

Za sve poništene opklade važi kvota 1.00.

Ako su imena timova, takmičenja, ili kategorija bila netačno prikazana, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Ukoliko je takmičenje prekinuto i neće biti završeno, Priređivač će kao pobednika uzeti tim/Igrača koji je proglašen za pobednika od strane organizatora takmičenja. Ukoliko je takmičenje prekinuto i neće biti završeno, i nijedan učesnik događaja nije proglašen za pobednika, za sve opklade na pobednika takmičenja važi kvota 1.

Ukoliko je za pobednika takmičenja proglašeno više Učesnika događaja, a jedan od njih je izabran na tiketu, dobitak će biti podeljen sa brojem proglašenih takmičara koji dele prvo mesto.

Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom početkom meča Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Ukoliko je tim izbačen iz takmičenja, za opklade da će taj tim biti pobednik takmičenja će važiti kvota 1.

Za obradu opklada validan je podatak objavljen na zvaničnoj internet strani organizatora takmičenja. Ukoliko se uz pomoć TV prenosa utvrdi drugačiji podatak od podataka objavljenih na zvaničnoj internet strani organizatora takmičenja, validan je TV prenos.

Iznosi uplata i isplata

Član 39.

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

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

Maksimalni iznos za isplatu dobitka Učesniku iznosi 15.000.000,00 dinara.

Fudbal – Specijalna pravila

Član 40.

Sve ponuđene igre (osim onih koji se odnose na poluvremena, prvo poluvreme, produžetak, i penale) se odnose na regularni period igre.

Regularnih 90 minuta: Ponuđene igre se odnose na regularnih 90 minuta igre osim ako je drugačije određeno. Ovo uključuje zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke, vreme za izvođenje penala ili zlatnog gola.

Ako sudija odsvira regularan kraj pre nego što je isteklo 90 minuta, rezultat će se smatrati važećim.

U slučaju da se meč umesto 2x45 odigra u formatu 2x40 minuta sve opklade su važeće. Za sve formate osim 2x45 i 2x40 opklade će biti poništene.

Kartoni

Žuti karton se računa kao 1, a crveni ili drugi žuti/crveni 2. Jedan igrač ne može dobiti više od 3 kartona po utakmici.

Obrada se vrši na osnovu svih dokaza o kartonima koji su pokazani u regularnom delu igre.

Kartoni dobijeni posle meča se ne računaju.

Kartoni koje su dobili neaktivni učesnici utakmice se ne računaju (već izmenjeni igrači, treneri, igrači na klupi).

Korneri

Dodeljeni, ali neizvedeni korneri se ne računaju

Strelci

Auto gol se ne uzima u obzir za igre Strelci (strelac na meču, strelac prvog gola, strelac poslednjeg gola).

Opklade su validne samo za igrače koji započnu meč, za igrače koji naknadno uđu u igru ili nisu u protokolu računaće se kvota 1

Ukoliko gol postigne igrač koji nije u ponudi, sve opklade su validne.

Za momenat postizanja gola računa se vreme kad je lopta prešla gol liniju a ne kad je gol priznat.

Tenis – Specijalna pravila

Član 41.

U slučaju predaje, diskvalifikacije ili odustajanja bilo kog igrača za sve igre kojima bi se ishod mogao promeniti odigravanjem meča do kraja (nepoznati ishodi) računaće se kvota 1.

Svi poznati ishodi će biti validni, a zbog specifičnosti sporta iskazane u tačno predviđenom broju setova na meču ili gemova u setu, poznatim ishodima smatraju se:

- već dobitne ili nedobitne opklade u trenutku prekida odustajanja ili diskvalifikacije, kojima se ishod ne bi mogao promeniti odigravanjem meča do kraja
- sve opklade koje bi bilo kojim krajnjim rezultatom bile pogođene ili promašene, u skladu sa pravilima turnira.

U slučaju odlaganja (kiša, mrak itd...) opklade ostaju otvorene i biće obrađene po završetku meča.

Ako su imena igrača ili timova bila netačno prikazana, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Tenis antepost: Ako se igrač povukao pre početka turnira, sve nepoznate opklade će biti poništene, ali ukoliko je započeo meč i odigrao bar jedan poen pa potom odustao, opklade se smatraju važećim.

Ako je meč odlučan Super tie break-om (do 10) on se za igre vezane za setove računa kao treći set.

Svaki tie break ili Super tie break za igre vezane za ukupno gemova se računa kao jedan gem.

Košarka – Specijalna pravila

Član 42.

Ponuđene igre se ne odnose na produžetke ukoliko nije drugačije definisano.

U slučaju da se meč završi nerešeno a produžetak ne bude odigran, za sve nepoznate ishode na igrama za koje važe produžeci će se računati kvota 1.

U slučaju da sudija proglasi kraj meča pre isteka regularnog vremena zbog diskvalifikacije igrača obe ekipe te nemogućnosti da se meč odigra do kraja, a organizator takmičenja trenutni rezultat registruje kao konačan taj rezultat će biti važeći za sve igre.

Ostali sportovi – specijalna pravila

Član 43.

43.1 Američki fudbal

U slučaju odlaganja utakmice (kiša, mrak itd...) sve opklade ostaju otvorene i biće obrađene po završetku utakmice.

Ponuđene igre se ne odnose na produžetke, ukoliko nije naznačeno drugačije.

U slučaju prekinute ili odložene utakmice, nepoznate opklade će se smatrati poništenim, ukoliko se utakmica ne završi u toku iste NFL nedeljne šeme (Četvrtak-Sreda lokalno vreme stadiona).

43.2 Hokej na ledu

Sve ponuđene igre (osim onih koje se odnose na trećine, produžetak ili penale) se odnose na regularni period utakmice, ukoliko nije drugačije naglašeno.

43.3 Bejzbol

Ponuđene igre se ne odnose na extra ining, ukoliko nije naznačeno drugačije osim igara: "Ko postiže određen poen", i "Koji tim će prvi stići do određenog broja poena" i ostalih naznačenih igara.

Specifični pojmovi bejzbola: Period - Ining, Produžetak - Ekstra ining, Poen - Run Poluvreme - Rezultat posle devetog half ininga.

Svi događaji se obrađuju po konačnom rezultatu posle 9 ininga (odnosno 8 ½ ininga ako domaći tim vodi u tom trenutku).

Ako je meč prekinut ili otkazan, i neće se nastaviti istog dana, sve opklade sa nepoznatim ishodom će se smatrati poništenim.

43.4 Rukomet

Sve ponuđene igre (osim onih koje se odnose na poluvremena, prvo poluvreme, ko postiže određeni pogodak i koji tim će prvi postići određeni broj pogodaka) se odnose samo na regularan period meča.

43.5 Odbojka

Zlatni set se ne uzima u obzir prilikom obrade opklada

43.6 Odbojka na pesku

Zlatni set se ne uzima u obzir prilikom obrade opklada

43.7 Futsal

Sve ponuđene igre (osim poluvremena, prvog poluvremena, produžetaka i penala) se odnose na regularan period meča.

43.8 Ragbi

Sve ponuđene igre (osim onih koje se odnose na poluvremena, prvo poluvreme) se odnose na regularan period meča.

43.9 Pikado

Centar (Bullseye) se računa kao crvena boja izlaza.

43.10 Snuker

U slučaju repozicioniranja kugli ishod ostaje isti ukoliko je bio odlučan pre repozicioniranja.

Nijedan faul niti besplatna kugla se ne računa u igrama koje se odnose na boju ubačene kugle.

U slučaju da frame počne ali se ne dovrši, sve opklade sa nepoznatim ishodom koje se tiču tog frame-a se poništavaju.

43.11 Kriket T20 i ODI

Ponuđene igre se ne odnose na super over, ukoliko nije drugačije naznačeno.

Kaznena trčanja se ne računaju u over i bacanje igrama (Multi over igre se ne računaju pod ovo pravilo).

Twenty20: Svi planirani overi moraju biti odigrani da bi se ishod opklade smatrao poznatim, osim ako inning nije završen normalnim putem.

ODIs: Najmanje 90% svih overa u iningu mora biti odigrano da bi se ishod opklade smatrao poznatim, osim ako inning nije završen normalnim putem.

Ako se meč otkaže pre igre, osim ako se meč ne odigra do kraja sledećeg kalendarskog dana od planiranog početka, sve nepoznate opklade će biti poništene.

Ako je meč nerešen i oficijalna pravila ne odrede pobednika ili se pobednik odredi bacanjem novčića ili žrebom, sve oklade sa nepoznatim ishodom će biti poništene.

Ako se over ne završi sve opklade sa nepoznatim ishodom koje se odnose na dati over su poništene, osim ako inning nije završen npr. deklaracijom , all outom itd...

43.12 MMA i Boks

Sve opklade će biti obrađene po rezultatu koji je proglašen odmah po završetku meča. Naknadne žalbe na rezultat i eventualne izmene se ne uzimaju u obzir.

Klađenje uživo

Generalna pravila obrade i poništenja

Član 44.

Pravila definisana narednim članovima se odnose za sve sportove za klađenje uživo ukoliko specijalnim pravilima koja se odnose na konkretan sport nije drugačije određeno.

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

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

Maksimalni iznos za isplatu dobitka Učesniku iznosi 15.000.000,00 dinara.

Ako se ishod događaja ne može zvanično potvrditi, Priređivač zadržava pravo na odlaganje obrade do zvanične potvrde ishoda.

Ako su kvote ponuđene sa netačnim vremenom početkom meča Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Ako je ponuđeno klađenje na događaj, čiji je ishod već poznat, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

U slučaju svake izrazito očigledne greške u prikazu ili iznosu kvote, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada. Izrazitom greškom se smatra ukoliko odstupanje u kvoti proizvede najmanje 100% veći iznos dobitka od slučaja u kom bi vrednost kvote bila na nivou proseka na svetskom tržištu u datom momentu.

Ako je praćenje napušteno, a meč se završi regularno, svi događaji će biti obrađeni po finalnom rezultatu. Ukoliko je nemoguće zvanično potvrditi ishod događaja Priređivač zadržava pravo da proglasi kladenje nevažećim.

U slučaju netačne obrade događaja Priređivač zadržava pravo naknadne ispravke obrade.

U slučaju da su generalna pravila sporta prekršena Priređivač zadržava pravo poništenja opklada (npr. neregularne dužine delova meča, procedura brojenja, format meča itd...)

U slučaju da pravila ili format meča odstupaju od generalnih informacija Priređivača, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

U slučaju prekida meča koji se ne nastavi 48 sati od početka meča, sve opklade sa nepoznatim ishodom se smatraju poništenim.

Ako su imena timova, ili kategorija bila netačno prikazana, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Ako je ubačen pogrešan rezultat, sve ponuđene opklade će biti poništene za vreme kad je netačan rezultat bio prikazan.

Za obradu opklada validan je podatak objavljen na zvaničnoj internet strani organizatora takmičenja. Ukoliko se uz pomoć TV prenosa utvrdi drugačiji podatak od podataka objavljenih na zvaničnoj internet strani organizatora takmičenja, validan je TV prenos.

Fudbal – Specijalna pravila

Član 45.

Sve ponuđene igre (osim onih koji se odnose na poluvremena, prvo poluvreme, produžetak, i penale) se odnose na regularni period igre.

Regularnih 90 minuta: Ponuđene igre se odnose na regularnih 90 minuta igre osim ako je drugačije određeno. Ovo uključuje zaustavno vreme, ali ne uključuje produžetke, vreme za izvođenje penala ili zlatnog gola.

Ako sudija odsvira regularan kraj pre nego što je isteklo 90 minuta, rezultat će se smatrati važećim.

U slučaju bilo kakve promene na meču a koja se tiče gola, kartona, penala, kornera, nakon pregleda VAR-a (Video assistant referee), Priređivač zadržava pravo da poništi sve tikete uplaćene u spornom periodu, od samog događaja do početka prove.

Ako je ponuda igre ostala otvorena i posle dešavanja događaja: gola, kartona, penala, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Ako je igra ponuđena sa netačnom informacijom o crvenom kartonu, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Ako je ubačen pogrešan rezultat, sve ponuđene opklade će biti poništene za vreme kad je netačan rezultat bio prikazan.

Ako su imena timova, ili kategorija bila netačno prikazana, Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Ukoliko se meč odloži ili prekine i ne nastavi u roku od 48h od početnog udarca, klađenje će biti poništeno.

U slučaju da se fudbalski meč umesto 2x45 min. odigra u formatu 2x40 min. sve opklade su važeće. Za sve formate osim 2x45 min. i 2x40 min. opklade će biti poništene, osim u slučajevima kada je unapred poznat i u ponudi naglašen drugačiji format meča.

Kartoni

Žuti karton se računa kao 1, a crveni ili drugi žuti/crveni 2. Jedan igrač utakmice ne može dobiti više od 3 kartona po utakmici.

Obrada se vrši na osnovu svih dokaza o kartonima koji su pokazani u regularnom delu igre.

Kartoni dobijeni posle meča se ne računaju.

Kartoni koje su dobili neaktivni učesnici utakmice se ne računaju (već izmenjeni igrači, treneri, igrači na klupi).

Korneri

Dodeljeni, ali neizvedeni korneri se ne računaju.

Strelci

Auto gol se ne uzima u obzir za igre Strelci (Strelac na meču, Strelac prvog gola, Strelac poslednjeg gola).

Za svakog igrača koji uzme učešće na meču bilo da je igrao od početka ili ušao sa klupe za rezervne igrače sve opklade su aktivne.

Ukoliko igrač ne uđe u igru sa klupe za rezervne igrače ili nije u protokolu za meč računace se kvota 1.

Ukoliko gol postigne igrač koji nije u ponudi, sve opklade su validne.

Intervali

Opklade će biti obrađene na osnovu vremena iz TV prenosa. Ukoliko je nedostupan prenos, uzeće se u obzir sat sa meča.

Opklade za golove će biti obrađene po vremenu kad lopta prelazi gol liniju, a ne kad je šut izveden ili kada je gol priznat.

Opklade za kornere će biti obrađene na način da se računa vreme kada je korner izveden, ne kada je dodeljen.

Opklade za kartone će biti obrađene na način da se računa vreme kada je karton pokazan, ne kada je zaslužen.

Za opklade na intervale do 90. minuta se računaju i događaji iz eventualne nadoknade vremena.

Tenis – Specijalna pravila

Član 46.

U slučaju predaje ili odustajanja bilo kog igrača sve nepoznate opklade će biti poništene.

U slučaju odlaganja (kiša, mrak itd...) sve opklade ostaju otvorene, a klađenje će biti nastavljeno po nastavku meča.

Ako je kazneni poen dodeljen od strane sudije, sve opklade na meču se računaju standardno.

Ukoliko se meč završi pre kraja određenog poena ili gema, sve opklade koje su pod uticajem tog poena ili gema će biti poništene.

Ukoliko je klađenje ponuđeno na osnovu netačnog rezultata koji ima značajan uticaj na određivanje kvote zadržavamo pravo poništenja opklada.

Ako se igrač povukao sve nepoznate opklade će biti poništene.

Ako je meč odlučan Super tie breakom (do 10) on se smatra kao treći set.

Svaki tie break ili Super tie break se računa kao jedan gem.

Za mečeve kvalifikacija za ITF turnire se uvek u slučaju trećeg seta igra Super tie break.

Košarka – Specijalna pravila

Član 47.

Ponuđene igre se ne odnose na produžetke ukoliko nije drugačije definisano.

Ako se meč odloži ili prekine, a ne nastavi u roku od 48h od svog početka, klađenje će biti poništeno.

U slučaju da meč ode u produžetke a nije bilo nerešeno, opklade će se obrađivati po rezultatu regularnog dela meča.

Igra "Da li će biti produžetak na meču": Ukoliko se meč završi nerešeno, smatra se da je tip DA dobitan, nezavisno od toga da li se produžetak odigra.

Ako se meč završi nerešeno a ne odigra se produžetak, "Da li će biti produžetka na meču" tip DA je dobitan, a igra Pobjednik meča se poništava.

U slučaju da sudija proglasi kraj meča pre isteka regularnog vremena zbog diskvalifikacije igrača obe ekipe te nemogućnosti da se meč odigra do kraja, a organizator takmičenja trenutni rezultat registruje kao konačan taj rezultat će biti važeći za sve igre.

Ostali sportovi – specijalna pravila

Član 48.

48.1 Američki fudbal – Specijalna pravila

U slučaju odlaganja (kiša, mrak itd...) sve opklade ostaju otvorene, a klađenje će biti nastavljeno po nastavku meča.

Ponuđene igre se ne odnose na produžetke, ukoliko nije naznačeno drugačije.

U slučaju prekinute ili odložene utakmice, nepoznate opklade će se smatrati poništenim, ukoliko se meč ne nastavi u toku iste NFL nedeljne šeme (Četvrtak-Sreda lokalno vreme stadiona).

48.2 Hokej na ledu – Specijalna pravila

Sve ponuđene igre (osim onih koje se odnose na trećine, produžetak ili penale) se odnose na regularni period meča, ukoliko nije drugačije naglašeno.

Važi za sve igre za koje se računaju produžeci i penali:

Ukoliko nakon produžetaka rezultat bude nerešen izvode se penali. Za obračun se ne uzimaju u obzir svi golovi postignuti u penal seriji, već se ekipi koja pobedi dodaje 1 gol na rezultat na kraju produžetaka

48.3 Bejzbol – Specijalna pravila

Ponuđene igre se ne odnose na extra ining, ukoliko nije naznačeno drugačije osim igara: "Ko postiže određen poen", i "Koji tim će prvi stići do određenog broja poena" i ostalih naznačenih igara.

Specifični pojmovi bejzbola: Period - Ining, Produžetak - Ekstra ining, Poen - Run Poluvreme - Rezultat posle devetog half ininga.

Svi događaji se obrađuju po konačnom rezultatu posle 9 ininga (odnosno 8 ½ ininga ako domaći tim vodi u tom trenutku).

Ako je meč prekinut ili otkazan, i neće se nastaviti istog dana, sve opklade sa nepoznatim ishodom će se smatrati poništenim.

48.4 Rukomet – Specijalna pravila

Sve ponuđene igre (osim onih koje se odnose na poluvremena, prvo poluvreme, ko postiže određeni pogodak i koji tim će prvi postići određeni broj pogodaka) se odnose samo na regularan period meča.

Ponuđene igre se ne odnose na produžetke, ukoliko nije drugačije naznačeno.

Ukoliko meč uđe u fazu sedmeraca, igre za opklade na igre "Ko postiže X poen" i "Koji tim prvi stiže do X poena" važi kvota 1

48.5 Odbojka – Specijalna pravila

Zlatni set se ne uzima u obzir.

48.6 Odbojka na pesku – Specijalna pravila

Zlatni set se ne uzima u obzir.

48.7 Futsal – Specijalna pravila

Sve ponuđene igre (osim poluvremena, prvog poluvremena, produžetaka i penala) se odnose na regularan period meča.

48.8 Ragbi – Specijalna pravila

Regularnih 80 minuta: Sve igre se odnose na regularni period od 80 minuta, ukoliko nije drugačije naznačeno. Regularno vreme uključuje i zaustavno vreme, ali ne i produžetke i vreme određeno za izvođenje penala.

48.9 Pikado – Specijalna pravila

Centar (Bullseye) se računa kao crvena boja izlaza.

48.10 Snuker – Specijalna pravila

Ukoliko se meč ne završi, igrač odustane ili bude diskvalifikovan sve nepoznate opklade se smatraju poništenim.

U slučaju repozicioniranja kugli ishod ostaje isti ukoliko je bio odlučan pre repozicioniranja.

Nijedan faul niti besplatna kugla se ne računa u igrama koje se odnose na boju ubacene kugle.

U slučaju da frejm počne ali se ne dovrši, sve opklade sa nepoznatim ishodom koje se tiču tog framea se poništavaju.

48.11 Kriket T20 i ODI – Specijalna pravila

Ponuđene igre se ne odnose na super over, ukoliko nije drugačije naznačeno.

Kaznena trčanja se ne računaju u over i bacanje igrama (Multi over igre se ne računaju pod ovo pravilo).

Twenty 20: Svi planirani overi moraju biti odigrani da bi se ishod opklade smatrao poznatim, osim ako inning nije završen normalnim putem.

Najmanje 90% svih overa u iningu mora biti odigrano da bi se ishod opklade smatrao poznatim, osim ako inning nije završen normalnih putem.

Ako je meč nerešen i oficijalna pravila ne odrede pobednika ili se pobednik odredi bacanjem novčića ili žrebom, sve opklade sa nepoznatim ishodom će biti poništene.

Ako se over ne završi sve opklade sa nepoznatim ishodom koje se odnose na dati over su poništene, osim ako inning nije završen npr. deklaracijom, all outom itd...

Sportsko klađenje i Klađenje uživo - Cash out

Član 49.

Opcija Cash Out nudi mogućnost isplate tiketa pre nego što je opklada zaključena.

Da bi se Cash out opcija mogla koristiti, mora biti dostupna i prikazana na tiketu uz trenutni iznos koji Igrač može, ali ne mora prihvatiti.

Prilikom procesa Cash Out-a primenjuje se odlaganje (delay) koje može biti različito u zavisnosti od meča/mečeva odigranih na tiketu. Ukoliko u toku odlaganja dođe do promene aktivnosti opklade, promene kvote ili neke sistemske greške, zahtev za Cash Out-om može biti odbijen, o čemu će Igrač biti obavešten porukom.

Cash Out iznos može biti manji ili veći od uloga, ali ni u jednom trenutku ne može biti veći od potencijalnog dobitka na tiketu.

Ukoliko je Cash out zahtev uspešno realizovan, iznos će biti prebačen na korisnički račun Igrača i dalje promene rezultata neće imati nikakav uticaj na iznos isplaćen Cash out zahtevom.

O dostupnosti Cash Out opcije, njenoj obustavi, dopuni ili uklanjanju, odlučuje Priređivač u bilo kojem trenutku, po sopstvenoj proceni, što uključuje dostupnost iste samo za tikete u pojedinoj igri, za određene sportove, turnire, mečeve, opklade, kao i za Igrače.

Po sopstvenoj proceni Priređivač zadržava pravo da onemogući Cash Out funkcionalnost bilo kom Korisniku.

Priređivač zadržava pravo da usled tehničkih problema ili očigledne greške u ponudi suspenduje eventualnu isplatu ili poništi već postojeću.

Svaki pokušaj neregularne naplate tiketa preko opcije Cash Out, kao i zloupotreba bilo kojeg njegovog dela od strane Igrača je strogo zabranjena i Priređivač zadržava pravo da retroaktivno suspenduje eventualnu isplatu, odnosno izvrši povrat sredstava koja su neregularno isplaćena Igraču (što uključuje, ali se ne ograničava na isplaćen Cash Out na tiketu koji je u trenutku zahteva već bio gubitan i/ili isplaćen Cash Out usled pogrešne obrade rezultata na bilo kojem meču u ponudi i slično).

Prilikom kalkulacije Cash Out iznosa, ne uzima se u obzir eventualni bonus koji bi Igrač eventualno ostvario ukoliko bi čekao da se svi mečevi na tiketu završe.

Tiketi na kojima je realizovana Cash Out opcija se ne računaju u rollover koji je definisan u okviru pravila Welcome Bonusa.

Priredivač nije odgovoran u slučaju da Cash Out opcija nije dostupna iz tehničkih razloga, što uključuje, ali se ne ograničava na prekid internet konekcije, softversku grešku, nedostupnost opcije prouzrokovane greškom "treće strane" i dr.

Drugi sportovi i događaji

Član 50.

Priredivač može pored sportova izričito navedenih u ovim Pravilima, da ponudi za klađenje i druge sportove i vansportska dešavanja, pod uslovom da imaju merljive rezultate i da postoji jasan izvor iz koga se može utvrditi rezultat takve opklade, kao i da su ispunjeni svi uslovi za klađenje utvrđeni ovim Pravilima.

Za sve druge sportove i vansportska dešavanja Priredivač će blagovremeno na Sajtu objaviti pravila i uslove za učestvovanje.

Fantasy Premier League

Član 51

Priredivač omogućava klađenje na učinak koji fudbaler postigne na utakmici prema zvaničnim Pravilima koja su propisana od strane Fantasy Premier League (FPL) i objavljena na internet strani fantasy.premierleague.com.

Dozvoljeno je međusobno vezivanje fudbalera kao i vezivanje sa ostalom ponudom, osim sa mečom na kome ponuđeni fudbaler nastupa.

Ukoliko fudbaler ne nastupi u startnoj postavi, opklada je nevažeća i računa se kvota 1.00 (jedan).

U ukupan broj ostvarenih poena ne računa se "*Bonus Points System*" (BPS) koji se koristi na zvaničnom sajtu.

Zatvaranje klađenja za igre vezane za "*Fantasy Premier League*" biće 1h pre početka meča na kome izabrani fudbaler nastupa.

Opklada se odnosi na ukupan broj poena koje jedan fudbaler osvoji u okviru određenog kola FPL.

Ukupan broj poena koji fudbaler osvaja u okviru određenog kola FPL čini zbir poena događaja u kojima je fudbaler učestvovao, a događaji su:

<u>Naziv događaja</u>	<u>Broj poena</u>
Fudbaler je proveo manje od 60 minuta u igri	1
Fudbaler je proveo 60 i više minuta u igri (ne računa se vreme prekida)	2
Za svaki gol koji postigne golman ili odbrambeni igrač	6
Za svaki gol koji postigne vezni igrač	5

Za svaki gol koji postigne napadač	4
Za svaku asistenciju za gol	3
Sačuvana mreža (clean sheet) - golman ili odbrambeni igrač	4
Sačuvana mreža (clean sheet) - vezni igrač	1
Za svake 3 odbrane golmana	1
Za svaku odbranu penala	5
Za svaki promašen penal	-2
Za svaka 2 gola primljena od strane golmana ili odbrambenog igrača	-1
Žuti karton	-1
Crveni karton	-3
Za svaki autogol	-2

Za sve rezultate Fantasy Premier League merodavan je zvaničan sajt: fantasy.premierleague.com.

Pravila za dnevni specijal

Član 52.

Korneri

Sve igre vezane za kornere mogu se vezivati sa kompletnom ponudom. Učesnik pogađa da li će na meču biti izvedeno više ili manje kornera od zadate granice, ko će izvesti prvi korner, vreme prvog kornera i ko će u duelu izvesti više kornera. Računaju se samo izvedeni korneri.

Kartoni

Sve igre vezane za kartone mogu se vezivati sa kompletnom ponudom i igrama koje se odnose na kornere i strelce. Igrač pogađa da li će na meču biti dosuđeno više ili manje kartona od zadate granice, ko će dobiti prvi karton, vreme prvog kartona i ko će u duelu dobiti više kartona. Računaju se samo kartoni dosuđeni igračima koji su za vreme dosuđivanja kartona bili u igri.

Za igru Prvi karton

U slučaju da istovremeno igrači oba tima dobiju kartone, opklada je nevažeća i računaće se kvota 1.

Pravilo bodovanja kartona

Žuti karton 1 poen, crveni karton 2 poena.

Maksimalno može biti 3 poena po igraču (drugi žuti karton je automatski crveni karton i računa se 2 poena).

Penal na meču

Učesnik pogađa da li će na meču biti dosuđen jedan ili više penala, ko će imati prvi penal, da li će domaći ili gostujući tim postići gol iz penala, da li će domaći ili gostujući tim promašiti penal.

Za igru domaćin i gost postiču gol iz penala, potrebno je da bude postignut bar jedan gol na meču iz penala.

Za igru domaćin i gost promašuju penal potrebno je da bar jedan penal na meču bude promašen.

Igre Prvi gol nogom iz igre, Metod prvog gola, Vreme prvog gola i Vreme poslednjeg gola na meču mogu se vezivati sa svim igrama iz liste kao i sa igrama Korneri, a ne mogu se vezivati sa mečom na koji se odnose pomenute igre. U slučaju rezultata 0:0 opklade su nedobitne za igre Prvi gol – Metod, Vreme prvog i poslednjeg gola.

Igra Metod prvog gola u slučaju da je prvi postignut gol autogol, dobitna je samo igra autogol svi ostali tipovi (glava, penal, sl.udarac, nogom iz igre) su nedobitni tipovi.

Prva izmena

Ukoliko obe ekipe istovremeno izvrše izmene ili ukoliko na meču ne bude izmena opklada je nevažeća i računa se kvota 1.

Za igru izmena daje gol na meču potrebno je pogoditi da li će neko od igrača koji je ušao sa klupe postići gol, autogol se ne računa.

Višestruki strelac i Het Trik: Učesnik pogađa da li će neko od igrača postići više od jednog ili više od dva gola na meču, računaju se samo postignuti golovi ne računaju se autogolovi.

Za sve igre vezane za igrače: ukoliko igrač ne započne meč, opklada je nevažeća i računa se kvota 1. U slučaju kombinacija sa ostalim tipovima, za igrača koji nije započeo meč se računa kvota 1, i sve kombinacije u kojima učestvuje se računa takođe kvota 1.

Za igru ukupno šuteva na meču računaju se šutevi u okvir gola, pogođen okvir gola, izblokirani i šutevi van okvira gola.

Za igru ukupno šuteva u okvir gola ne računaju se šutevi u stativu i prečku.

Za sve igre iz specijala važi regularan tok meča, osim za igre koje se odnose na šuteve, šuteve u okvir gola, pasove, faulove i ofsajde. Za pomenute igre važe i eventualni produžeci.

Za sve tipove koji se odnose na igru Ukupno u danu važe ista pravila kao za specijale i generalna pravila sportskog klađenja.

Za sve igre merodavan je sajt: www.fifa.com.

Pravila za transfere

Član 53.

Učesnik pogađa da li će određeni igrač u navedenom prelaznom roku preći u neki od ponuđenih timova.

Potvrda transfera je zvanično saopštenje kluba za koji je igrač potpisao.

Ukoliko se opklada izvrši nakon objavljivanja zvaničnog saopštenja računa se kvota 1.

ESPORTS

Član 54.

Esports predstavlja takmičenje u igranju Video igara, u kome igrači učestuju dobrovoljno putem računara, konzola ili mobilnih telefona. Priređivač omogućava učesnicima kladenje na ishod u sledećim igrama: Counter strike 2, Valorant, Dota 2, League of Legends, King of glory.

Sva esport ponuda je zasnovana na rezultatu u toku meča ili rezultatima na kraju zakazanog meča/mape. Obrada će se odvijati koristeći zvanični rezultat i rezultate koji su objavljeni na zvaničnim video strimovima ili strimu u igri relevantnog meča.

Svi datumi i vremena početka mečeva u esportu su samo u informativne svrhe i Priređivač ne garantuje njihovu tačnost. Opklade će važiti čak i ako je meč ponuđen sa netačnim datumom i/ili vremenom.

Ako je meč pauziran/odložen i nije pomeren za kasnije u roku od 48 sati od stvarnog zakazano vremena početka, tada će sve opklade na taj meč biti poništene.

Ako je ime igrača/tima/turnira pogrešno napisano, sve opklade će i dalje važiti osim ako nije očigledno da je pogrešno napisano ime odnosi na drugog igrača/tim/turnir.

Ako se naziv tima promeni zbog napuštanja organizacije, pridruživanja drugoj organizaciji, ili zbog zvanične promene imena tima, sve opklade ostaju važeće.

Ako organizator događaja dozvoljava zamene igrača i postoji zvaničan rezultat, sve opklade će biti prihvaćene.

U slučaju da dođe do poništavanja rezultata meča od strane organizatora zbog nepredviđenih okolnosti - kao što je varanje - sve opklade na taj meč će biti poništene. Ovo pravilo je primenljivo u roku od 72 sata od kraja meča, posle isteka tog roka ne može se menjati rezultat obrade.

Ako organizator turnira proglasi meč kao pobedu a da nije meč odigran već je protivnik predao meč, sve opklade će biti poništene.

Ako se jedan tim povuče tokom meča, samo opklade na kompletiranim pojedinačnim mapama biće prihvaćene. Sve nepoznate opklade će biti poništene. Opklade postavljene na bilo koje naknadne mape koje će biti kompletirane, biće obrađene po konačnim rezultatima. Međutim, sve ponude uživo će biti suspendovane na ovom meču i prebačene na novu ponudu sa drugim ID-om ponude koji će prikazivati novi status meča. Jedino izuzeće od ovog pravila bi bilo u situaciji da tim A osvaja mapu 1 i nastavlja da gubi mapu 2. U ovom slučaju, Priređivač zadržava pravo da poništi sve opklade na svim nepoznatim mečevima i opklade za mapu 2 i stavi ponudu u okviru mape 3.

Sve opklade uzimaju u obzir produženo vreme igre, osim ako nije drugačije navedeno u nazivu opklade.

Ako se format meča promeni ili se razlikuje od onog koji se nudi, Priređivač zadržava pravo da poništi sve opklade.

Ako je meč netačno naveden, Priređivač zadržava pravo da poništi sve opklade.

Ako se meč igra pre zakazanog datuma/vremena početka, sve opklade postavljene nakon stvarnog početka meča će biti poništene. Sve opklade postavljene pre stvarnog početka meča ostaju važeće.

Ako se utakmica ili mapa ponovo odigra zbog organizatora ili tehničkih problema, sve opklade će biti poništene, dok će se ponovljeni mečevi ili mape računati odvojeno kao novi meč.

Ako igra na mapi počne sa manje od deset igrača, sve opklade na toj mapi će biti poništene.

Ako jedan od igrača prekine internet konekciju i ne može da se ponovo poveže ili bude zamenjen za ostatak mape, oba tima odlučuju da nastave 4 na 5 i igraju najmanje 5 rundi, sve opklade na meču će biti poništene.

Ako se tim povuče, dobije pobedu odlukom administratora ili bude diskvalifikovan pre nego što se sve zakazane runde mape odigraju, sve nepoznate opklade na tu mapu i meč će biti poništene.

Runde 1-15 čine prvu polovinu Counter strike 2, Valorant, Dota 2, League of Legends, King of glory mapa.

Pravila za fudbal – specijal za prvenstva

Član 55.

UKUPNO GOLOVA U PRVENSTVU - IGRAČI

Učesnik se kladi koliko će određeni igrač postići golova za navedenu sezonu.

UKUPNO GOLOVA U PRVENSTVU - TANDEM

Učesnik se kladi na zbir postignutih golova dva igrača istog tima za navedenu sezonu.

UKUPNO GOLOVA U PRVENSTVU - TIMOVI

Učesnik se kladi koliko će određeni tim postići golova za navedenu sezonu.

UKUPNO ASISTENCIJA U PRVENSTVU

Učesnik se kladi koliko će određeni igrač imati asistencija za navedenu sezonu.

UKUPNO OSVOJENIH BODOVA U PRVENSTVU

Učesnik se kladi koliko će određeni tim osvojiti bodova u navedenoj sezoni.

PRAVILA

Dozvoljeno je vezivanje sa ostalom ponudom kladionice.

Ukoliko iz bilo kog razloga igrač promeni klub, a pri tom ne promeni ligu u kojoj je započeo sezonu opklada je važeća, računace se svi golovi ili asistencije koje je postigao u sezoni.

Ukoliko iz bilo kog razloga igrač promeni klub, a pri tom promeni ligu u kojoj je započeo sezonu računaće se kvota 1.

Ukoliko iz bilo kog razloga igrač, učesnik TANDEMA, promeni klub računaće se kvota 1.

Za igru ukupno osvojenih bodova računaju se isključivo rezultati postignuti na terenu, službeni rezultati, dok eventualne kazne oduzimanja bodova Priređivač neće računati. Ukoliko iz bilo kog razloga dođe do prekida prvenstva i ne budu odigrani svi planirani mečevi računaće se kvota 1.

Pravila za motosport

Član 56.

Formula 1

Pobednik trke

Igrač pogađa koji će vozač biti pobednik trke.

Plasman 1-3

Igrač pogađa da li će vozač na kraju trke osvojiti jedno od prva tri mesta.

Najbrži krug

Igrač pogađa koji vozač će odvoziti najbrži krug u trci.

Dueli vozača

Igrač pogađa koji će vozač na kraju trke biti bolje plasiran.

Pravila

Dozvoljeno je vezivanje sa ostalom ponudom kladionice.

Ukoliko iz bilo kog razloga vozač ne startuje u trci sve opklade na tog vozača su nevažeće i računa se kvota 1, za igru dueli vozača oba vozača moraju startovati.

Ukoliko oba vozača učesnika duela iz bilo kog razloga ne završe trku računaće se kvota 1, u slučaju da jedan od učesnika duela ne završi trku pobednik duela je vozač koji je trku završio. Nije dozvoljeno vezivanje duela vozača i ostalih igara u kojima bi se kao učesnik našao vozač iz tog duela.

Validan rezultat je onaj koji je ostvaren i zvanično objavljen po završetku trke, naknadne izmene kladionica neće uvažavati.

Za sve podatke merodavan je sajt www.formula1.com.

MOTO GP

Pobednik trke

Igrač pogađa koji će vozač biti pobednik trke.

Plasman 1-3

Igrač pogađa da li će vozač na kraju trke osvojiti jedno od prva tri mesta.

Dueli vozača

Igrač pogađa koji će vozač na kraju trke biti bolje plasiran.

Pravila

Dozvoljeno je vezivanje sa ostalom ponudom kladionice.

Ukoliko iz bilo kog razloga vozač ne startuje u trci sve opklade na tog vozača su nevažeće i računa se kvota 1, za igru dueli vozača oba vozača moraju startovati.

Ukoliko oba vozača učesnika duela iz bilo kog razloga ne završe trku računaće se kvota 1, u slučaju da jedan od učesnika duela ne završi trku pobednik duela je vozač koji je trku završio. Nije dozvoljeno vezivanje duela vozača i ostalih igara u kojima bi se kao učesnik našao vozač iz tog duela.

Validan rezultat je onaj koji je ostvaren i zvanično objavljen po završetku trke, naknadne izmene kladionica neće uvažavati.

Za sve podatke merodavan je sajt www.motogp.com.

Virtuelne igre

Član 57.

Virtuelne igre predstavljaju klađenje na virtuelne događaje, koji podrazumevaju kompjuterski generisane događaje, čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG random number generator).

Performanse igrača virtuelnih događaja na koje se Učesnici mogu kladiti zasnovane su na profesionalnim, stvarnim igračima uključujući ali ne ograničavajući se na broj golova, dobijene mečeve, fizičku spremnost i statistiku utakmica odnosno mečeva.

Priredivač u skladu sa ovim Pravilima priređuje sledeće virtuelne igre:

- Virtuelne trke pasa,
- Virtuelne trke konja,
- Virtuelne automobilske trke,
- Virtuelne trke motora,
- Virtuelni tenis,
- Virtuelni fudbal,
- Virtuelni rulet,
- Virtuelna igra Lucky six,
- Virtuelna igra penalty shootout,
- Virtuelna igra Next six,
- Virtuelna igra Keno.

Sve navedene igre biće detaljno opisane u narednim članovima u skladu sa odredbom čl. 9 st. 1 tač. 17 Zakona o igrama na sreću ("Sl. glasnik RS" br. 18/2020).

Minimalni i maksimalni novčani iznosi za klađenje na virtuelne događaje:

- Minimalni iznos uloga je 20 dinara,
- Maksimalni iznos uloga je 5 000 dinara,
- Maksimalna isplata po tiketu je 2 000 000 dinara.

Storniranje tiketa kod virtuelnih igara:

Igrač ima pravo da stornira svoj tiket do 7 sekundi pre kraja odbrojavanja i time ostvaruje pravo na povrat iznosa uplate, osim kada je drugačije ovim Pravilima određeno. Kod klađenja

unapred mogućnost storniranja postoji do 7 sekundi pre kraja odbrojanja prve runde. U kasnijoj fazi nije moguće storniranje tiketa.

Poništenje i odlaganje runde kod virtuelnih igara:

Priredivač nije odgovoran za prekid ili odlaganje runde do koga je došlo usled nepredviđenih okolnosti čije se posledice ne mogu ispraviti.

Nepredviđene okolnosti uključuju ali se ne ograničavaju na: ratna dešavanja, oružane sukobe, teroristički napad, javne neredе, prirodne nepogode, i opšta isključenja struje i interneta.

U slučaju nastupanja nepredviđenih okolnosti Priredivač zadržava pravo da onemogući klađenje na igre u ponudi.

Virtuelne trke pasa

Član 58.

U svakoj pojedinačnoj rundi trke pasa koja traje u proseku 3 minuta i 45 sekundi računajući najavu trke, prikaza trke i objave rezultata trke, učestvuje 6 ili 8 pasa, a svaki pas je označen određenim brojem od 1 do 6 odnosno od 1 do 8.

Vrste opklada u virtuelnoj igri "Trke pasa":

- Pobjednik: Učesnik pogađa koji će pas proći kroz cilj pre ostalih pasa;
- Plasman: Učesnik bira dva psa od kojih jedan mora da prođe prvi a drugi da prođe drugi kroz cilj;
- Suprotni plasman: Učesnik pogađa više različitih kombinacija opklade plasmana na jednom listiću;
- Par/nepar: Učesnik pogađa hoće li broj prvoplasiranog psa biti paran ili neparan;
- Pobjednik Ispod/Iznad: Učesnik pogađa hoće li broj prvoplasiranog psa biti niži ili viši od zadate granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja pasa u trci (6 ili 8);
- Zbir prva dva: Učesnik pogađa hoće li zbir brojeva prvoplasiranog i drugoplasiranog psa u trci biti manji ili veći od zadate granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja pasa u trci (6 ili 8);
- Zbir prva tri: Učesnik pogađa hoće li zbir brojeva prvoplasiranog, drugoplasiranog i trećeplasiranog psa u trci biti manji ili veći od zadate granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja pasa u trci (6 ili 8);
- Plasman među prva dva: Učesnik pogađa hoće li odabrani pas biti među prva dva koja prođu kroz cilj;
- Plasman među prva tri: Učesnik pogađa hoće li odabrani pas biti među prva tri koja prođu kroz cilj;
- Nije među prva dva: Učesnik pogađa koji pas neće biti među prva dva psa koja prođu kroz cilj;
- Nije među prva tri: Učesnik pogađa koji pas neće biti među prva tri psa koja prođu kroz cilj;
- Nije Pobjednik: Učesnik pogađa koji pas neće pobediti.

Virtuelne trke konja

Član 59.

Virtuelna trka konja je igra klađenja, zasnovana na virtuelnim događajima trka konja. Ova igra omogućava učesnicima klađenje na ishode virtuelnih trka, u okviru standardnih i specijalnih opklada.

U svakoj pojedinačnoj trci učestvuje 6, 8, 10 ili 12 konja, Svaki konj označen je određenim brojem u rasponu od 1 do 6, 1 do 8, 1 do 10 ili 1 do 12.

Jedna runda traje u proseku 4 minuta i 30 sekundi i sastoji se od najave, prikaza trke i objave rezultata trke.

Vrste opklada u virtuelnoj igri Trke konja:

- **Pobednik:** Učesnik pogađa hoće li odabrani konj pobediti odnosno proći kroz cilj pre ostalih konja koji učestvuju u trci;
- **Plasman:** Učesnik pogađa poredak prva dva konja. Igrač bira 2 konja na način da prvi odabrani konj prolazi kroz cilj prvi, a drugi prolazi kroz cilj drugi. U slučaju pogođenog plasmana prva dva konja, dobitak je predstavljen množenjem uloga i kvote odabranog plasmana;
- **Suprotan plasman:** Učesnik pogađa nekoliko različitih kombinacija za plasman na jednom listiću. Svaka kombinacija podleže zasebnoj uplati/ulogu i minimalna uplata/ulog po listiću se povećava srazmerno povećanju broja odigranih kombinacija klađenja;
- **Pobednik Par/Nepar:** Učesnik pogađa hoće li broj prvoplasiranog psa biti paran ili neparan;
- **Pobednik ispod/iznad:** Učesnik pogađa da li će biti broj prvoplasiranog konja biti ispod ili iznad date granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja konja u trci (6 ili 8).
- **Zbir prva dva:** Učesnik pogađa da li je zbir brojeva prvoplasiranog i drugoplasiranog konja u trci manji ili veći od date granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja konja u trci (6 ili 8);
- **Zbir prva tri:** Učesnik pogađa da li je zbir brojeva prvoplasiranog, drugoplasiranog i trećeplasiranog konja u trci manji ili veći od date granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja konja u trci (6 ili 8);
- **Plasman među prva dva:** ova vrsta opklade daje mogućnost Učesniku da pogađa hoće li odabrani konj biti među prva dva koja prođu kroz cilj;
- **Plasman među prva tri:** ova vrsta opklade daje mogućnost Učesniku da pogađa hoće li odabrani konj biti među prva tri koja prođu kroz cilj;
- **Nije među prva dva:** Učesnik pogađa koji konj neće biti među prva dva konja koji prolaze kroz cilj;
- **Nije među prva tri:** Učesnik pogađa koji konj neće biti među prva tri konja koji prolaze kroz cilj;
- **Nije pobednik:** Učesnik pogađa koji konj neće pobediti;

Virtuelne automobilske trke

Član 60.

Virtuelne automobilske trke je igra klađenja zasnovana na virtuelnim trkama automobila, koja omogućava Igraču da se kladi na ishode virtuelnih trka.

U svakoj trci učestvuje 6 ili 8 automobila. Svaki automobil je obeležen određenim brojem u rasponu od 1 do 6 ili od 1 do 8.

Svaka trka traje u proseku 3 minuta i 45 sekundi i sastoji se od najave, prikaza trke i objavljivanje rezultata trke.

Vrste opklada u virtuelnoj igri automobilske trke:

- **Pobednik:** Učesnik pogađa da li će izabrani automobil pobediti odnosno proći kroz cilj pre ostalih automobila koji učestvuju u trci;
- **Plasman:** Učesnik pogađa poredak prva dva automobila. Učesnik bira 2 automobila na način da prvi odabrani automobil prolazi kroz cilj prvi, a drugi prolazi kroz cilj drugi. U slučaju pogođenog plasmata prva dva automobila, dobitak je predstavljen množenjem uloga i kvote odabranog plasmata;
- **Suprotan plasman:** Učesnik pogađa nekoliko različitih kombinacija za plasman na jednom listiću. Svaka kombinacija podleže zasebnoj uplati/ulogu i minimalna uplata/ulog po listiću se povećava srazmerno povećanju broja odigranih kombinacija klađenja;
- **Pobednik Par/Nepar:** Učesnik pogađa da li će biti broj prvoplasiranog automobila biti paran ili neparan;
- **Pobednik ispod/iznad:** Učesnik pogađa da li će biti broj prvoplasiranog automobila biti ispod ili iznad date granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja automobila u trci (6 ili 8);
- **Zbir prva dva:** Učesnik pogađa da li je zbir brojeva prvoplasiranog i drugoplasiranog automobila u trci manji ili veći od date granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja automobila u trci (6 ili 8);
- **Zbir prva tri:** Učesnik pogađa da li je zbir brojeva prvoplasiranog, drugoplasiranog i trećeplasiranog automobila u trci manji ili veći od date granice. Granica se određuje u zavisnosti od broja automobila u trci (6 ili 8);
- **Plasman među prva dva:** Učesnik pogađa da li će odabrani automobil biti među prva dva koja prođu kroz cilj;
- **Plasman među prva tri:** Učesnik pogađa da li će odabrani automobil biti među prva tri koja prođu kroz cilj;
- **Nije među prva dva:** Učesnik pogađa koji automobil neće biti među prva dva automobila koji prolaze kroz cilj;
- **Nije među prva tri:** Učesnik pogađa koji automobil neće biti među prva tri automobila koji prolaze kroz cilj;
- **Nije pobednik:** Učesnik pogađa koji automobil neće pobediti.

Učesnik ima mogućnost klađenja za više rundi unapred. U tom slučaju svaka opklada koju odigra će se računati kao zasebna.

Virtuelne trke motora

Član 61.

Virtuelne trke motora je igra klađenja zasnovana na virtuelnim trkama motora. Ova igra omogućava Učesniku da se kladi na ishode virtuelnih trka.

U svakoj trci učestvuje 4 motora. Svaki motor je obeležen određenim brojem u opsegu od 1 do 4.

Vrste opklada kod virtuelne igre trke motora:

- Pobjednik: Učesnik pogađa da li će izabrani motor pobediti odnosno proći kroz cilj pre ostalih motora koji učestvuju u trci;
- Plasman među prva dva: Učesnik pogađa da li će odabrani motor biti među prva dva koja prođu kroz cilj;
- Duel dva motora: Učesnik bira između 2 motora koji će imati bolji plasman na kraju trke;
- Plasman: Učesnik pogađa koji će motor biti prvoplasirani na kraju trke a koji će biti drugoplasirani na kraju trke.

Učesnik ima mogućnost kladjenja za više rundi unapred. U tom slučaju svaka opklada koju odigra će se računati kao zasebna.

Virtuelni tenis

Član 62.

Virtuelni tenis pruža mogućnost kladjenja na virtuelni tenis tokom 24 časa, 7 dana u nedelji, 365 dana u godini. U ponudi postoje konstantno dva turnira na ispadanje koji se igraju paralelno. Svaki turnir sastoji se od 4 runde i 16 igrača (osmina, četvrtina, polufinale i finale).

Sa ciljem da se omogući dovoljno vremena za kladjenje, GUI (grafički korisnički interfejs) naizmenično prikazuje dva turnira, što znači da je runda turnira na travi uvek praćena rundom turnira na tvrdoj podlozi i obrnuto. Opklade se mogu postaviti na sve mečeve naredne runde turnira.

Zbog paralelnog odigravanja turnira, jedan ceo turnir traje 25,30 minuta i podeljen je na:
Uvod u turnir - traje 15 sekundi

Runda turnira - koja traje 3,30 minuta

Proslava pobjede - traje dodatnih 15 sekundi, na kraju svakog turnira.

Jedna runda turnira traje 3,30 minuta. U zavisnosti od faze turnira, svi mečevi se prenose u celosti (osmina finala = 16 mečeva, četvrtina finala = 8 meča, polufinale = 2 meča, finale = 1 meč), a Učesniku se daje mogućnost da odabere koji prenos želite da prati.

Kladjenje na mečeve je moguće najkasnije 10 sekundi pre početka meča. Ponuđene su opklade na nivou gema, seta i meča. Opklade su ponuđene barem 3,30 minuta pre meča (kladjenje na sledeću rundu na travi dok se igra runda na tvrdoj podlozi i obrnuto).

Vrste opklada na virtuelni tenis:

- Kladjenje na gemove
 - Učesnik pogađa pobjednika prvog gema u prvom setu;
 - Učesnik pogađa tačan rezultat prvog gema u prvom setu (gem-0; gem-15; gem-30; gem-40 - 0- gem; 15-gem; 30-gem; 40-gem);
- Kladjenje na setove:
 - Učesnik pogađa pobjednika prvog seta;

- Učesnik pogađa tačan rezultat prvog seta: (6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6 – 0:6; 1:6; 2:6; 3:6; 4:6; 5:7; 6:7);
- Učesnik pogađa ukupan broj gemova u prvom setu: (Više/Manje, 3 različite ponude);
- Učesnik pogađa da li će u prvom setu biti odigran paran ili neparan broj gemova(Par/Nepar);
- Kladenje na meč:
 - Učesnik pogađa pobednika meč;
 - Učesnik pogađa konačan ishod (u setovima - max 3) (2:0; 2:1 – 0:2; 1:2);
 - Učesnik pogađa ukupan broj gemova u meču: (Više/Manje, 1 ponuda).

Svi mečevi se prenose preko video strima na integrisanom media plejeru na pretraživaču. Učesnik ima mogućnost odabira da li želi da prati sve mečeve sa turnira ili samo jedan.

Virtuelni fudbal

Član 63.

Virtuelni fudbal je elektronska igra na sreću koja se igra tako što igrač bira mečeve i opklade na njihove odgovarajuće ishode iz ponude. Jedna runda u igri Virtuelni fudbal obuhvata period kada igrači postavljaju svoje uloge, virtuelni prikaz utakmice i prikaz rezultata.

Ishodi elektronske igre Virtuelni fudbal su rezultati elektronskog generatora slučajnih brojeva (RNG).

Vrste opklada

1. Kraj utakmice. Igrači mogu da se klade na konačan ishod utakmice. Igrači mogu da izaberu jedan od sledećih ishoda:
 - 1 - Pobeda domaćeg tima
 - 2 – Pobeda gostujućeg tima
 - X – Nerešen rezultat
 - 1X – Pobeda domaćeg tima ili nerešen rezultat
 - X2 – Nerešen rezultat ili pobeda gostujućeg tima
2. Poluvreme. Igrači mogu da se klade na ishod na poluvremenu utakmice. Igrači mogu da izaberu jedan od sledećih ishoda:
 - 1 - Pobeda domaćeg tima na poluvremenu
 - 2 – Pobeda gostujućeg tima na poluvremenu
 - X – Nerešen rezultat na poluvremenu
 - 1X – Pobeda domaćeg tima ili nerešen rezultat na poluvremenu
 - X2 – Nerešen rezultat ili pobeda gostujućeg tima na poluvremenu
3. Golovi. Igrači se mogu kladiti na ukupan broj golova:
 - 1,5+ Igrači mogu da izaberu da li će ukupan broj golova biti manji ili veći od 1,5
 - 2,5+ Igrači mogu da izaberu da li će ukupan broj golova biti manji ili veći od 2,5
 - 3,5+ Igrači mogu da izaberu da li će ukupan broj golova biti manji ili veći od 3,5
 - 4,5+ Igrači mogu da izaberu da li će ukupan broj golova biti manji ili veći od 4,5
4. Tačan rezultat. Igrači mogu da se klade na tačan rezultat utakmice. Igrači mogu da izaberu sledeće rezultate:

0:0, 0:1, 0:2, 1:0, 1:1, 1:2, 2:0, 2:1, 2:2 i drugo (ostali rezultati koji nisu u ponudi).

Virtuelni rulet

Član 64.

Virtuelni rulet je virtualna igra koja omogućava učesnicima da se klade na različite vrste opklada. Moguće opcije klađenja su definisane kao: klađenje na jedan broj, razne grupe brojeva, crvenu ili crnu boju, paran ili neparan broj ili na niske ili visoke brojeve.

Točak ruleta označen je brojevima u rasponu od 0 do 36.

Svako kolo na ruletu traje ukupno 120 sekundi, i ima 3 segmenta:

- odbrojavanje - uključujući uputstva za klađenje zajedno sa statistikom koje traje 100 sekundi;
- okretanje – vizuelizacija koje traje 10 sekundi;
- objava rezultata - oprada spin-a zajedno sa tržištima koje traje 10 sekundi.

Vrste opklada u igri virtuelni rulet:

1. Unutrašnje klađenje u koje se ubrajaju:

- Straight Up (direktno na polje) Stavljanjem žetona na jedan broj, uključujući i nulu, Učesnik odigrava ovu vrstu opklade. Podaci o maksimalnom i minimalnom ulogu su navedeni na stolu, a potencijalni dobitak je 35:1;
- Basket (ulog na četiri) Stavljanjem žetona na liniju između nule i prvog reda, Učesnik odigrava ovu vrstu opklade, a potencijalni dobitak je 8:1;
- Split (deljeni ulog) Stavljanjem žetona na liniju koja deli dva broja, Učesnik odigrava ovu vrstu opklade, a potencijalni dobitak je 17:1;
- Street (ulog na red) Stavljanjem žetona na liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda Učesnik odigrava ovu vrstu opklade, a potencijalni dobitak je 11:1;
- Trio (oko nule) Stavljanjem žetona na 0,1 i 2 ili na 0,2 i 3, Učesnik odigrava ovu vrstu opklade, a potencijalni dobitak je 11:1;
- Corner (ulog na ugao) Stavljanjem žetona na ugao gde se susreću četiri broja, Učesnik odigrava ovu vrstu opklade, a potencijalni dobitak je 8:1;
- Six line (ulog na dve linije) ovu vrstu opklade Učesnik odigrava stavljanjem žetona na graničnu liniju koja deli dva reda, i polaže ulog na šest brojeva koja spadaju u ta dva reda, a potencijalni dobitak je 5:1.

2. Spoljašnje klađenje u koje se obraju:

- Column (ulog na kolonu) Stavljanjem žetona na kućicu u dnu svake kolone, Učesnik se kladi na sve brojeve iz te kolone, potencijalni dobitak je 2:1, a nula se smatra gubitnim brojem;
- Low or High (Mali/Veliki) Učesnik se kladi na ovu vrstu opklade na taj način što polaže ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola, a koje označavaju niske brojeve (od 1 do 18) ili visoke (od 19 do 36). Potencijalni dobitak je 1:1;
- Even or Odd (Par/Nepar) Učesnik se kladi na ovu vrstu opklade na taj način polaže ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola, a koje označavaju parne ili neparne brojeve. Potencijalni dobitak je 1:1;

- Red or Black (Crveno/Crno) Učesnik se kladi na ovu vrstu opklade na taj način što polaže ulog na jednu od kućica koje se nalaze na dnu stola, a koje označavaju crvene ili crne brojeve. Potencijalni dobitak je 1:1;
- Dozen (ulog na trećinu) Učesnik se kladi na ovu vrstu opklade na taj način što postavlja žeton na polje prvih, srednjih ili poslednjih dvanaest brojeva, a potencijalni dobitak je 2:1.

Učesnik ne može da odustane od izvršene uplate/uloga odnosno uplaćeni tiket ne može biti storniran.

Lucky six

Član 65.

Klađenje na brojeve Lucky six predstavlja virtuelnu igru klađenja na brojeve, odnosno kompjuterski generisani događaj, čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG random number generator).

Lucky six nudi učesnicima 48 brojeva gde se u svakom kolu generiše 35 nasumično izabranih brojeva podeljenih u 8 grupa po 6 brojeva. Svaka grupa je označena posebnom bojom: crvenom, zelenom, plavom, ljubičastom, smeđom, žutom, narandžastom i crnom.

Raspored boja: 1. Crvena grupa brojeva: 1, 9, 17, 25, 33, 41; 2. Zelena grupa brojeva: 2, 10, 18, 26, 34, 42; 3. Plava grupa brojeva: 3, 11, 19, 27, 35, 43; 4. Ljubičasta grupa brojeva: 4, 12, 20, 28, 36, 44; 5. Smeđa grupa brojeva: 5, 13, 21, 29, 37, 45; 6. Žuta grupa brojeva: 6, 14, 22, 30, 38, 46; 7. Narandžasta grupa brojeva: 7, 15, 23, 31, 39, 47; 8. Crna grupa brojeva: 8, 16, 24, 32, 40, 48;

Jedna runda traje 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva odnosno prikaza izvlačenja i objave rezultata.

Virtuelna igra Lucky Six nudi 48 brojeva (u rasponu od 1 do 48) od kojih Učesnik bira 6 različitih brojeva. Tokom runde virtuelne igre klađenja, od ponuđenih 48 brojeva nasumično se generiše njih 35. Ukoliko se među navedenih 35 nalazi 6 brojeva odabranih od strane Učesnika, Učesnik ostvaruje dobitak jednak množenjem uplata/uloga i koeficijenta naznačenog uz poslednji pogođeni broj.

Vrste opklada u virtuelnoj igri „Lucky six“

- Šest brojeva jedna boja: Učesnik pogađa boje generisane grupe brojeva. Učesnik će ostvariti dobitak ukoliko tokom runde bude generisano 6 brojeva iste boje, odnosno, odnosno boje prethodno odabrane od strane Učesnika;
- Par/Nepar u prvih pet: Učesnik pogađa hoće li u prvih pet generisanih brojeva biti više parnih ili neparnih brojeva;
- Prvi broj par/nepar: Učesnik pogađa hoće li prvi generisani broj runde biti paran ili neparan;
- Zbroj prvih 5 brojeva (-122,5+): Učesnik pogađa hoće li zbir prvih pet generisanih brojeva u rundi biti manji ili veći od 122,5.;
- Prvi broj (-24,5+): Učesnik pogađa hoće li prvi generisani broj u rundi biti manji ili veći od 24,5.

- Boja prvog broja: Učesnik pogađa boju prvog generisanog broja u rundi. Učesnik ima mogućnost odabira jedne, dve ili četiri boje.
- Broj izvučen među prvih pet: Učesnik pogađa hoće li odabrani broj biti među prvih pet generisanih brojeva u rundi.
- Sistemsko klađenje: Učesnik može odabrati više od 6 brojeva od ponuđenih 48, odnosno Učesnik može odabrati 7, 8, 9 i 10 brojeva, čime formira unapred definisane sisteme 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Za ostvarivanje dobitka Učesnik mora pogoditi minimalno 6 od ukupnog broja izabranih brojeva. Prema povećanju odabranih brojeva povećava se i broj kombinacija: 1. za sistem 6/7 mogući broj kombinacija je 7; 2. za sistem 6/8 mogući broj kombinacija je 28; 3. za sistem 6/9 mogući broj kombinacija je 84; 4. za sistem 6/10 mogući broj kombinacija je 210. U Sistemskom klađenju dobitak se obračunava tako što se ukupna uplata/ulog množi sa koeficijentom naznačenim uz poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije.
- „Future“ klađenje: Učesnik može odigrati bilo koju okladu (standardnu, specijalnu, sistemsku) do 10 rundi unapred. U ovom slučaju, svaka opklada se tretira kao zasebna opklada.

Minimalni iznos koji Učesnik može uplatiti za klađenje na virtuelnu igru je 20,00 dinara

Maksimalni iznos koji Učesnik može uplatiti za klađenje na virtuelne igre je 5.000,00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitaka Učesniku je 2.000.000,00 dinara.

Virtual penalty shootout

Član 66.

Penalty Shootout je virtuelna igra klađenja zasnovana na izvođenju penala u fudbalu. Gol je podeljen na 24 polja označenim brojevima od 1 do 24, na 3 reda i 8 kolona. Jedna runda sadrži najavu, izvođenje penala i prikaz rezultata.

Vrste opklada u virtuelnoj igri Virtual penalty shootout:

- Polje (1-24): Učesnik se kladi na polje koje će fudbaler pogoditi prilikom izvođenja penala. Opklada je dobitna ako je postignut pogodak u odabranom polju;
- Polje (par ili nepar): Učesnik se kladi da li će biti postignut pogodak u parnom ili neparnom polju;
- Boja polja (ljubičasta ili žuta): Učesnik se kladi da li će biti postignut pogodak u ljubičastom ili žutom polju;
- Red (1-3) Učesnik se kladi da li će biti postignut pogodak u jednom od tri ponuđena reda;
- Kolona (1-8): Učesnik se kladi da li će biti postignut pogodak u jednoj od osam ponuđenih kolona;
- Strana (leva ili desna): Učesnik se kladi da li će biti postignut pogodak u levoj ili desnoj strani gola;
- Odbrana golmana: Učesnik se kladi da li će golman odbraniti šut;
- Promašaj: Učesnik se kladi da li će fudbaler promašiti ceo gol;
- Okvir gola: Igrač se kladi da li će fudbaler pogoditi okvir gola – stativu ili prečku.

Next six

Član 67.

Next six je igra kladjenja koja nudi Igračima 48 brojeva, od kojih se u jednom kolu nasumično izvlači 35 brojeva. Brojevi su podeljeni u 6 grupa, svaka grupa sadrži 8 brojeva.

Svaka grupa je označena drugom bojom, prema sledećem rasporedu:

Plava – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Zelena – 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16

Ljubičasta – 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24

Crvena – 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32

Narandžasta – 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

Crna – 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

Kuglice se izvlače iz bubnja i ne vraćaju se u bubanj dok ne završi cela runda. Pre nego što se izvuče kuglica, na prikazu su dostupne različite opklade za sledeću kuglicu i sledećih šest kuglica. Ishodi elektronske igre kladjenja, odnosno ishodi ponuđenih standardnih, specijalnih i sistemskih kladjenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi.

Vrste opklada u virtuelnoj igri Nex six:

- **Sledeća kuglica:** Učesnik pogađa broj sledeće kuglice. Pre izvlačenja kuglice, opklade se odnose na ishod sledeće kuglice. Za kladjenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju;
- **Sledeće dve kuglice:** Učesnik pogađa sledeća dva broja u izvlačenju, u bilo kom redosledu. Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na ishod sledeće dve izvučene kuglice. Za kladjenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. ;
- **Jedna u sledećih šest:** Pre izvlačenja sledeće kuglice, opklada se odnosi na to da li će odabrani broj biti izvučen u sledećih šest kuglica. Za kladjenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju;
- **Dve u sledećih šest:** Pre izvlačenja nove kuglice, opklada se odnosi na to da li će dva odabrana broja biti izvučena u sledećih šest kuglica. Za kladjenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Ova opklada je dostupna do 30. izvučenog broja;
- **Tri u sledećih šest:** Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na to da li će odabrana tri broja biti izvučena u sledećih šest kuglica. Za kladjenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Ova opklada je dostupna do 30. izvučenog broja;
- **Sledeća kuglica par/nepar:** Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na to da li će sledeća kuglica biti parna ili neparna. Za kladjenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja parnih i neparnih kuglica u bubnju;
- **Boja sledeće kuglice:** Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na boju sledeće kuglice. Dostupno je šest boja a kladjenje je moguće samo na preostale kuglice u bubnju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja kuglica u bubnju. Ako u bubnju nema više kuglica neke boje, opklada će biti nedostupna;
- **Više parnih/neparnih u sledećih šest:** Pre izvlačenja kuglice, opklada se odnosi na to da li će u sledećih šest izvučenih kuglica biti više parnih ili neparnih brojeva, ili će biti isti broj parnih i neparnih brojeva. Za kladjenje su dostupne samo preostale kuglice u bubnju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja kuglica u bubnju. Ova opklada je dostupna do 30. izvučene kuglice.

Učesnik ne može da odustane od izvršene uplate/uloga odnosno uplaćeni tiket ne može biti storniran.

Virtuelna igra Keno

Član 68.

Virtuelna igra Keno nudi učesnicima 80 brojeva, od broja 1 do broja 80, gde se u svakoj rundi generiše 20 nasumično izabranih brojeva. Rezultati runde, odnosno rezultati ponuđenih opklada su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi koje generiše generator slučajnih brojeva (RNG).

Svaka pojedinačna runda Keno sastoji se od najave/odbrojavanja, animacije izvlačenja i rezultata.

Vrste opklada u virtuelnoj igri "Keno":

- **Spot**

Učesnik bira kombinaciju od 1 do 8 brojeva igrajući odgovarajući spot. Ukoliko odabere da pogađa 1 broj, Učesnik igra spot 1, ukoliko odabere da pogađa 2 broja Učesnik igra spot 2 i tako sve do spota 8. Zavisno od broja pogođenih odabranih brojeva, Učesnik stiče pravo na odgovarajući dobitak. Kvote za svaki spot određuje Priređivač i Učesnik se o njima obaveštava prilikom postavljanja opklade.

- **Sistemi**

Sistemi predstavljaju alternativni način igranja spot opklada. Učesnik može odigrati više brojeva nego ih što spot sadrži, na primer, Učesnik može odabrati da odigra spot 5 sa 8 brojeva čime povećava verovatnoću dobitka uz smanjenje kvote na osnovu koje se obračunava iznos dobitka. Kvote u tom slučaju određuje Priređivač i Učesnik se o njima obaveštava prilikom postavljanja opklade. Učesnik može igrati opkladu sistem birajući maksimalno 12 brojeva.

- **No Draw**

Učesnik pogađa kombinacije od 1 do 8 brojeva koji neće biti generisani u rundi. Opklada je dobitna samo ukoliko ni jedan od odabranih brojeva nije generisan u toku runde.

- **All in**

Učesnik pogađa kombinacije od 1 do 8 brojeva koji će biti generisani u rundi. Opklada je dobitna samo ukoliko su svi odabrani brojevi generisani u rundi.

- **Zbir prvih 5 brojeva (-202.5+) Ispod/Iznad**

Učesnik pogađa hoće li zbir prvih pet generisanih brojeva u rundi biti manji ili veći od 202.5.

- **Zbir izvučenih brojeva (-810.5+) Ispod/Iznad**

Učesnik pogađa zbir svih generisanih brojeva u rundi. Dva su moguća ishoda, ispod i iznad 810.5. Opklada je dobitna ukoliko je tačan ishod odabran.

- **Prvi broj Neparni/Parni**

Učesnik pogađa hoće li prvi generisani broj runde biti paran ili neparan.

- **Poslednji broj Neparni/Parni**

Učesnik pogađa hoće li poslednji generisani broj runde biti paran ili neparan.

- **Prvi broj jednocifren Da/Ne**

Učesnik pogađa hoće li prvi generisani broj runde biti jednocifren ili dvocifren.

- **Poslednji broj jednocifren Da/Ne**

Učesnik pogađa hoće li poslednji generisani broj biti jednocifren ili dvocifren.

- **Prvi broj (-40.5+) Ispod/Iznad**

Učesnik pogađa ishod prvog izvučenog broja. Dva su moguća ishoda, ispod i iznad 40.5 i opklada je dobitna ukoliko je tačan ishod odabran.

- **Posljednji broj (-40.5+) Ispod/Iznad**

Učesnik pogađa ishod posljednjeg izvučenog broja. Dva su moguća ishoda, ispod i iznad 40.5 i opklada je dobitna ako je tačan ishod odabran.

- **Raspon prvog broja**

Učesnik pogađa ishod raspona prvoga generisanog broja u rundi. Četiri su moguća ishoda, 1-20, 21-40, 41-60, 61-80 i opklada je dobitna ako je tačan ishod odabran.

- **Raspon poslednjeg broja**

Učesnik pogađa ishod raspona poslednjeg generisanog broja u rundi. Četiri su moguća ishoda, 1-20, 21-40, 41-60, 61-80 i opklada je dobitna ukoliko je tačan ishod odabran.

- **Klađenje unapred**

U "Klađenje unapred" opkladi, Igrač može odigrati bilo koju opkladu (standardnu, posebnu, sistem) do 10 rundi unapred. U tom slučaju svaka opklada se tretira posebno.

Slot igre

Član 69.

Slot igre su virtuelne igre koje funkcionišu pomoću generatora slučajnih brojeva.

Postoje sledeće vrste slotova:

- Jednolinijski,
- Višelinijijski i
- Video slotovi.

Igrač slučajnom akcijom generiše nasumičan niz simbola. U slučaju da se simboli pojave u utvrđenom redosledu (polju, liniji i sl.), Igrač ostvaruje dobitak.

Bonus igra: Određeni slotovi imaju bonus igru koja se aktivira kada Igrač dobije specijalnu kombinaciju simbola ili sakupi definisane simbole, i da pritom ispuni uslove bonusa.

Slotovi sa promenljivim brojem linija: Igrač bira ulog po platnoj liniji i platne linije na koje stavlja taj ulog. Ulog će biti izračunat kao ulog na liniji pomnožen brojem odabranih linija.

Slotovi sa više obrtaja: Igrač bira kolone koje želi da zadrži posle prvog okretanja, a nakon toga ostatak kolona zavrti ponovo.

Rulet

Član 70.

Rulet je igra na stolu u kojoj se brojevi dobijaju pomoću generatora slučajnih brojeva.

Igrač se kladi i ulaže ulog na broj na kome će se posle okretanja rulet točka kuglica zaustaviti. Ulog može pokrivati različitu grupu brojeva i 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 12 brojeva plaća 2:1, ulog na 18 brojeva plaća 1:1.

Straight Up (direktno na polje) – stavljanjem žetona na jedan broj, uključujući i nulu, Igrač odigrava ovu vrstu opklade. Podaci o maksimalnom i minimalnom ulogu su navedeni na stolu, potencijalni dobitak je 35:1.

Split (deljeni ulog) – stavljanjem žetona na liniju koja deli dva broja, Igrač odigrava ovu vrstu opklade, potencijalni dobitak je 17:1.

Street (ulog na red) – stavljanjem žetona na liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda, potencijalni dobitak je 11:1.

Corner (ulog na ugao) – stavljanjem žetona na ugao gde se susreću četiri broja, Igrač igra ovaj tip igre, potencijalni dobitak je 8:1.

Basket (ulog na četiri) – stavljanjem žetona na liniju između nule i prvog reda, Igrač igra ovaj tip igre, potencijalni dobitak je 8:1.

Six line (ulog na dve linije) – stavljanjem žetona na graničnu liniju koja deli dva reda, Igrač stavlja ulog na šest brojeva koja spadaju u ta dva reda, potencijalni dobitak je 5:1.

Column (ulog na kolonu) – stavljanjem žetona na kućicu u dnu svake kolone, Igrač se kladi na sve brojeve iz te kolone, potencijalni dobitak je 2:1, a nula se smatra gubitnim brojem..

Dozen (ulog na trećinu) – Igrač postavlja žeton na polje prvih, srednjih ili poslednjih dvanaest brojeva. Potencijalna isplata je 2:1.

Even or Odd (Par/Nepar) – Igrač stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

Low or High (Mali/Veliki) - Igrač stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

Red or Black (Crveno/Crno) - Igrač stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

Blackjack

Član 71.

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

Cilj igre je da Igrač dostigne rezultat 21 ili što bliži tome, ali da pri tom ne prebaci broj 21.

Pre početka deljenja svaki Igrač postavlja željeni ulog il dele mu se dve karte okrenute licem nagore, dok delitelj dobija jednu kartu okrenutu licem nagore, a jednu licem nadole.

“Face cards” (Karte sa slikom: Žandarmi, Dame, Kraljevi) vrede 10, dok Asovi vrede 1 ili 11. Ukoliko Igrač stoji, ruka koja sadrži jednog ili više Asova smatra se da ima najveću moguću vrednost bez prelaska 21. Ostale karte nose vrednost u zavisnosti od svoje numeracije.

Nakon što su prve dve karte podeljene, Igračima se nudi mogućnost da poprave skor: hit ili da ostanu na svojim kartama: stand.

Double (Dupli ulog) - Nakon što su prve dve karte podeljene, Igrač ima mogućnost "double down"-a, što znači da se početna opklada udvostručuje i Igrač dobija tačno jednu kartu na tu ruku. Ukoliko ste radi o razdvojenom paru, ova opcija nije moguća.

Split (Podela parova) - Ako Igrač dobije dve iste karte, može ih razdvojiti na dve odvojene ruke (sub hands), tako da se svaka vrednuje početnim iznosom opklade. Ako Igrač razdvoji "ruku", druga karta, za obe "sub hands" se deli automatski nakon razdvajanja i ima mogućnost da stane ili uzme jednu ili više karata kako bi poboljšao skor.

Surrender (Predaja) - Igrač može da se preda posle deljenja karata, te mu se uzima pola uloženog novca.

Blackjack – Kada Igrač dobije asa i Face Card (10, J, Q), automatski je pobedio i isplaćuje mu se dobitak, u vrednosti od 3/2 od uloga.

Insurance (Osiguranje) - Ukoliko je prva karta As, Igrač se može osigurati, ulaganjem polovine svog početnog uloga. Ukoliko delitelj izvuče Blekdžek, osiguranje se isplaćuje Igraču u odnosu 2:1. Ako delitelj ne izvuče Blekdžek, Igrač gubi osiguranje. Osiguranje može ostvariti i ako Igrač dobije Blekdžek.

Ukoliko Igrač prebaci 21, to se zove "bust" i automatski gubi opkladu; ukoliko ne, Igračeva opklada ostaje u igri. Ukoliko je Igračev početni zbir (sa dve karte) 21, to se zove Blekdžek. Kada Igrač ima Blekdžek, nije moguće uzimanje još jedne karte. Ukoliko ne postoji mogućnost da i delitelj ima Blekdžek (tj. da nema "face card", Desetku ili Asa), onda Igrač automatski dobija opkladu i isplaćuje se 3 prema 2. Ukoliko postoji mogućnost da i delitelj ima Blekdžek, Igračeva opklada će biti razrešena nakon deliteljove finalne karte.

Nakon što su svi Igrači odigrali, delitelj okreće sakrivenu kartu, zatim staje ili vuče (stand ili hit/draw) u skladu sa politikom kuće. Delitelj uzima nove karte sve dok ima 16 ili manje. Ukoliko delitelj premaši zbir od 21, gubi i sve opklade koje su u igri u tom trenutku su dobitne. Ukoliko ostane u igri, i ne probije 21, zbir svakog Igrača se upoređuje sa deliteljovim. Ako dobije 18-21, delitelj staje i drugi Igrači uporede svoj broj bodova s njegovim. U slučaju da je Igračev zbir bliži 21 od deliteljovog, Igrač pobeđuje. Ako je pak deliteljov zbir bliži, Igrač gubi. Ako je zbir isti, znači da je nerešeno i niko ne dobija. Kada se završe sve opklade, delitelj najavljuje početak naredne runde.

Hold'em

Član 72.

Radi se o virtuelnoj igri koja se priređuje pomoću generatora slučajnih brojeva.

Igra se sa špilom od 52 karte (džokeri se ne računaju).

Da bi započeo igru, Igrač treba da postavi početni ulog na „Ante“ poziciju. Igrač dobija dve karte okrenute licem na gore i vidi dve karte delitelja okrenute licem na dole. Tri karte se postavljaju na sto okrenute licem na gore, i sa te tri karte igrač i delitelj kombinuju svoje karte, i formiraju najbolju ruku.

Igrač odlučuje da li želite da „Call“ (plati) ili „Fold“ (odustane). Odabirom Odaberite „Call“ da nastavi ruku postavljanjem Call opklade, Igrač duplira početni ulog (Ante). Odabirom opcije „Fold“ Igrač završava ruku, i time gubi početni Ante ulog. Call/Fold odluka ne utiče na bonus opkladu. Nakon što Igrač donese odluku, otkriće se preostale dve karte (turn i river), nakon čega će otkriti i svoje dve karte.

Pobednik ruke je onaj ko ima „jaču“ ruku, delitelj ili igrač.

„Side bets“ (Sporedne opklade)

- Bonus opklada

Bonus opklada bonus je opcionalna opklada i ne može biti postavljena samostalno. Nakon što je igračeva Ante opklada prihvaćena, Bonus opklada će „blinkati“ i biti dostupna za igru. Igrač postavlja bonus opkladu na isti način kao što postavlja Ante bet.

Bonus bet se računa za prvu ruku, i prvih pet karata. Ukoliko Igrač ima par kečeva ili bolju kombinaciju, osvojiće Bonus bet i biće isplaćen u skladu sa tabelom isplata.

- Dobitne ruke

Pojedinačne karte rangiraju se na sledeći način: Kec (*high* ili *low*), Kralj, Dama, Žandarm, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

Kec može imati najveću vrednost u Straight-u, odnosno kenti: A, K, Q, J, 10 ili može biti najniža karta u nizu: 5, 4, 3, 2, A.

Moguće ruke, od najjače ka najslabijoj:

- „Royal Flush“ je najjača ruka u pokeru i čine je Kec, Kralj, Dama, Žandarm i 10 istog znaka.
- „Straight Flush“ je druga najjača ruka, koju čine pet uzastopno poređanih karata istog znaka.
- „Four of a kind“, poznatija kao poker, predstavlja ruku sa četiri karte iste vrste, u ovom slučaju četiri keca. Ako dva igrača imaju poker, onda onaj igrač, koji ima jače karte u pokeru, dobija partiju.
- „Full House“ je kombinacija koju čine tri karte iste vrste i jedan par. Ako dva igrača imaju Full House pobeđuje onaj koji ima jače tri karte iste vrste a ako su one kod oba igrača iste, gleda se koji igrač ima jači par.
- Pet karata istog znaka čine „Flush“ odnosno „Boju“. Ako dva igrača imaju boju, onaj sa najjačim kartama dobija partiju.
- Pet uzastopnih karata predstavlja „Straight“ odnosno „Kentu“. U slučaju dva Straight-a, onaj sa najjačim kartama pobeđuje.
- „Three-of-a-kind“, kod nas poznatiji kao „Triling“, čine tri karte iste vrste. U slučaju da dva igrača imaju isti triling, porednika odlučuju dve preostale karte.
- „Two-pair“ čine dva para karata iste vrste. Ako dva igrača imaju dva para, porednika odlučuje najjači par. Ako su kod oba igrača veći parovi isti, gleda se ko ima jači drugi par. A u slučaju da oba igrača imaju oba para ista, porednik je onaj ko ima najjaču petu kartu.
- „High card“ je ruka u pokeru, sačinjena od bilo kojih pet karata koje ne ispunjavaju neke od gore navedenih kriterijuma. U ovom slučaju, pobeđuje igrač sa najjačim kartama u ruci.

Ishodi igre

Delitelj mora da ima par četvorki, kako bi se kvalifikovao.

Igrač osvaja, ukoliko se delitelj ne kvalifikuje. Ante bet se isplaćuje u skladu sa tabelom isplata, a Call bet se vraća igraču.

Igrač osvaja ukoliko se deliteljova ruka kvalifikuje i slabija je od igračeve. Ante bet se isplaćuje u skladu sa tabelom isplata, a Call bet 1:1.

Ako se delitelj kvalifikuje i osvoji ruku, igrač gubi Ante i Call ulog.

Ukoliko je nerešeno, i Ante i Call ulog se vraćaju igraču.

Tabela isplata

CALL

Ruka	Isplata
Royal Flush	100:1
Straight Flush	50:1
Four of a kind / Poker	25:1
Full house	10:1
Flush / Boja	7:1
Straight / Kenta	5:1
Three of a kind / Triling	3:1
Two Pairs / Dva para	2:1
One pair or less / Jedan par ili manje	1:1

BONUS

Ruka	Isplata
Royal Flush	100:1
Straight Flush	50:1
Four of a kind / Poker	40:1
Full house	30:1
Flush / Boja	20:1
Straight / Kenta	7:1
Three of a kind / Triling	7:1
Two Pairs / Dva para	7:1
Pair of Aces / Par kečeva	7:1

Isplata za Ante opkladu je 1:1

Baccarat

Član 73.

Baccarat je virtuelna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnih brojeva.

U igri Baccarat dele se dve ruke - Bankaru i Igraču. Pre svakog deljenja, igrač se kladi da li će igračeva ili bankareva ruka biti bliža broju 9. Igrač takođe ima opciju da se kladi na nerešeno (tie) odnosno da će i igračeva i bankareva ruka iznositi isto. Koristi se 8 špilova od po 52 karte.

Kada je vreme za postavljanje opklada otvoreno (Place your bets), Igrač bira iznos čipa na koji želi da se kladi na određenu ruku klikom na "Player", "Banker" ili "Tie" opciju. Nakon toga će dobiti informaciju "Bets accepted", ukoliko je opklada prihvaćena.

Repeat: Ukoliko se Igrač kladio u prethodnoj rundi, klikom na Repeat dugme automatski postavlja iste opklade i u ovoj rundi (ukoliko na stanju ima dovoljno sredstava).

2xDouble: Ukoliko je Repeat dugme odabrano, igraču se nudi mogućnost da automatski duplira postavljeni ulog.

Undo: klikom na "Undo" dugme, biće uklonjeni čipovi jedan po jedan sa stola obrnutim redosledom od redosleda postavljanja istih.

Ukoliko Igrač postavi opkladu koja je manja od minimalnog limita, dobija obaveštenje putem pop up poruke kada se završi period za klađenje i opklada će biti odbijena.

Ukoliko Igrač postavi opkladu koja je veća od maksimalnog uloga, dobija obaveštenje da je prekoračio limit maksimalnog uloga i neće biti u mogućnosti da postavite opkladu.

Nakon što je vreme klađenja isteklo, Igraču i Bankaru dele se po dve karte.

Primer: Karta + Karta = Ukupno

$9+7=16=6$

$5+5+5 = 15 = 5$

$10+9 = 19 = \text{"Natural" } 9$

Nakon što se podele prve dve karte Igraču i Bankaru, "Third Card Rule" (Pravilo treće karte) ispod) odrediće da li će treća karta biti podeljena. Ni u jednoj ruci se ne deli više od tri karte.

Kada Igračeva i Bankareva ruka iznose isto, ruka je proglašena kao "Tie" i sve opklade (osim Tie opklade) za tu igru bivaju poništene. Ukoliko je vrednost karata Igračeve i Bankareve ruke 8 ili 9 ("natural") nakon što su dobili dve inicijalne karte, onda se ne deli više karata.

Ako je vrednost karata u bilo kojoj ruci na prve dve karte od 0 do 7 (uključujući 7), biće podeljeno još karata u skladu sa "Pravilom treće karte".

Third Card Rules/Pravilo treće karte:

Ukoliko su Igračeve karte ukupno:

0-5 Igračeva ruka mora da vuče

6-7 Igračeva ruka mora da stoji

8-9 "Natural" (Obe ruke stoje)

Bankareva ruka vuče

Ukoliko su Bankareve karte ukupno:

0-2 Bankareva ruka mora da vuče

3-6 Treća igračeva ruka određuje da li treba da vuče ili da stoji

7 Bankareva ruka mora da stoji

8-9 "Natural" (Obe ruke stoje)

Kada odluka o Bankarevoj trećoj karti zavisi od treće izvučene karte od strane Igrača, primenjuju se sledeća pravila:

Ukoliko Igračeva ruka stoji na dve karte (6,7), onda dve Bankareve karte ukupnog iznosa 3, 4, 5 mora da vuče, a Bankareve ruke ukupnog iznosa 6 moraju da stoje.

Isplate opklada i Rezultati isplate

Dobitna ruka Igrača 1 na 1

Dobitna ruka Bankara 0.95 na 1

Dobitni Tie 8 na 1

Dobitna Velika ruka 0.48 na 1

Dobitna Mala ruka 1.34 na 1

Ukoliko igrate na Super6 stolu, onda će Bankareva isplata opklade i rezultat opklade biti:

Dobitna Bankareva ruka 1 na 1

Dobitna Bankareva ruka 0.5 na 1, ukoliko Banker pobeđuje sa rezultatom 6

Dobitna Super6 opklada je 12 na 1

Ukoliko ste izabrali da igrate na "pairs" stolu, imate dve dodatne mogućnosti klađenja. Možete se kladiti na to da li će Bankareva prva ili druga karta biti par. Isplata za obe opklade je 11 na 1.

VII ZAVRŠNE ODREDBE

Član 74.

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

U slučaju da utvrdi da postoje indicije o bilo kakvim prevarnim radnjama Priredivač zadržava pravo da poništi sve ili pojedinačne opklade Učesnika koje prepoznaje kao članove iste grupe.

Na sve aspekte priređivanja posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koji nisu regulisani ovim Pravilima, primenjuju se odredbe Zakona o igrama na sreću, podzakonskih akata donetih na osnovu tog zakona i drugi pozitivni propisi.

Obaveze vezane za korišćenje Sajta

Član 75.

Time što učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i koristi Sajt Učesnik se obavezuje: da koristi Sajt i njegove usluge u svrhe odobrene Pravilima o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije; da ne kreira niti koristi lažni identitet na Sajt; da ne širi lažne informacije ili nelegalna obaveštenja; da ne pokušava da neautorizovano pristupi Sajt; da ne koristi Sajt u nezakonite svrhe ili na način koji bi mogao da naruši ugled Priredivača (ili trećih lica); da ne reprodukuje sadržaj niti delove sadržaja Sajta ne bilo 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 Učesnika, čak ni uz saglasnost istog; da odgovori na bilo koji zahtev upućen od strane Priređivača u vezi njegovog naloga i da prosledi Priređivaču bilo koji dokument ili dokaz koji smatra da je koristan u vezi njegovog godišta, bankovnih detalja, realizovanih depozita itd.

Intelektualna svojina

Član 76.

Učesnik izjavljuje da je svestan toga da je Priređivač vlasnik ili Korisnik prava na intelektualnu svojinu vezanih za sve zaštitne oznake, 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 77.

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

Korisnik pristupa takvim internet stranicama na sopstveni rizik i prihvata i razume da ove interne strane mogu potpadati pod druge odredbe i uslove korišćenja i druge odredbe zaštite privatnosti od onih koje važe za Sajt.

Dodatne informacije

Član 78.

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 sledeće mejl adrese: support@balkanbet.rs.

Priređivač će na Sajtu istaknuti obaveštenja o promenama funkcionalnosti korisničkog računa, korisničkog naloga i aplikacija.

Priređivač će Učesniku slati promotivna obaveštenja preko odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost Učesnika. Ako zbog Učesnikovog propusta obaveštenje ne može biti dostavljeno, a isto je objavljeno na Sajtu ili na korisničkom nalogu Učesnika, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

U slučaju žalbi vezanih za igre ili za isplatu dobitaka, Učesnik može poslati poseban mejl na support@balkanbet.rs.

Žalbe moraju biti podnete najkasnije u roku od 5 (pet) dana od nastupanja događaja koji je razlog žalbe, u protivnom žalba neće biti razmatrana.

Rešavanje sporova

Član 79.

U slučaju neslaganja ili spora između Učesnika i Priređivača koji proizilazi iz ili je vezan za korišćenje Sajta, odnosno u vezi primene ili tumačenja ovih Pravila, ugovorne strane će pokušati da reše sve nesuglasice sporazumno u roku od 7 (sedam) dana od dana kada je jedna od ugovornih strana obavestila drugu o sporu.

Ukoliko nije moguće rešiti spor mirnim putem, nadležan je stvarno nadležni sud u Beogradu.

Stupanje na snagu

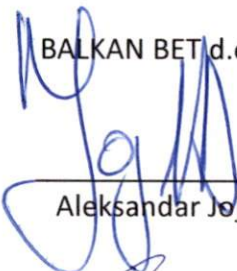
Član 80.

Ova Pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti Ministra finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na Sajtu.

Stupanjem na snagu ovih Pravila prestaju da važe Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od 07.06.2022. godine na koja je saglasnost dao Ministar finansija R. Srbije dana 16.08.2022. godine broj 424-01-00219/2022-02, sa izmenama i dopunama od 21.11.2023. godine na koja je saglasnost dao Ministar finansija R. Srbije dana 15.01.2024. godine broj 424-01-00219/2022-02.

Ova Pravila će biti istaknuta na Sajtu, čime će postati javno objavljena i dostupna svim učesnicima igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

BALKAN BET d.o.o. Beograd


Aleksandar Jojić, direktor


Bojan Šćekić, direktor

