

07. 11. 2024

Br. 48-P/2

Na osnovu člana 4. Zakona o igrama na sreću ("Sl. glasnik RS", br. 18/2020 od 3.3.2020.), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 152/2020 od 18.12.2020), i Ugovora o osnivanju društva MOZZART DOO BEOGRAD, Takovska 49b, direktor Društva, dana 07. 11. 2024. godine donosi:

P R A V I L A

O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

OSNOVNE ODREDBE

Član 1.

Ovim Pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: **Pravila**) utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između "Mozzart" d.o.o. Beograd, Takovska 49b, pib 106663237, kao priređivača igre (u daljem tekstu: **priređivač**) i fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igrama (u daljem tekstu: **učesnik**)

Igre na sreću priređuju se radi zabave - razonode učesnika, ostvarivanja dobitaka učesnika u novcu, radi ostvarivanja dobiti priređivača, kao i radi ostvarenja opštekorisnih ciljeva imajući u vidu da se deo prihoda budžeta Republike Srbije od priređivanja igara na sreću koristi za finansiranje Crvenog krsta Srbije, organizacija osoba sa invaliditetom i drugih udruženja čiji je cilj unapređenje socijalno-ekonomskog i društvenog položaja osoba sa invaliditetom i drugih lica u stanju socijalne potrebe, ustanova socijalne zaštite, sporta i omladine, jedinica lokalne samouprave i lečenja retkih bolesti.

Svrha i namena zaključenog poslovnog odnosa između učesnika i priređivača posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i transakcija koje se vrše, isključivo jeste učestvovanje u igrama koje priređivač nudi na svojoj internet stranici i drugim sredstvima elektronske komunikacije.

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.

Član 3.

Ova Pravila, zakonski i podzakonski propisi kojima se uređuje područje igara na sreću, čine celokupni pravni okvir za priređivanje i učestvovanje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Priređivač se obavezuje da u priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije obezbedi sprovođenje svih pravila društvene odgovornosti i odgovorne igre u skladu sa zakonom, posebno u delu zaštite maloletnika, prevencije bolesti zavisnosti kod učesnika u igri, zaštite podataka o ličnosti učesnika, sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

DEFINICIJE POJMOVA

Član 4.

U smislu ovih Pravila pojedini pojmovi imaju sledeće značenje:

- **igranje putem interaktivnih komunikacijskih kanala** je učestvovanje u igrama na sreću putem interneta, SMS-a ili drugih interaktivnih uređaja i kanala, putem kojih učesnik može odigrati igru samostalno u interakciji sa sistemom priređivača, bez neposrednog predstavnika priređivača.
- **internet stranica priređivača** je website priređivača www.mozzartbet.rs sa aplikacijom za igre na sreću, kao i druge internet adrese i stranice koje priređivač naknadno objavi sa istom namerom.
- **informacioni sistem priređivanja** je računarski sistem priređivača pomoću kojih se igra priređuje, a uključuje hardver, operativni sistem i aplikacijsku programsku podršku.
- **korisničko ime** je jedinstvena kombinacija znakova (naziv) pod kojim sistem evidentira učesnika a zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu priređivanja.
- **lozinka** je kombinacija brojeva i slova poznata samo učesniku i predstavlja potvrdu identiteta učesnika prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja.
- **korisnički nalog** je lični elektronski nalog pojedinačnog učesnika u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koji se kreira na aplikaciji priređivača prilikom registracije učesnika na interaktivnim kanalima priređivača i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom učesnika.
- **evidencioni račun** je jedinstveni virtuelni račun učesnika dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar evidencionog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije od igara (e-potvrde).
- **tekuci račun** je transakcioni bankovni račun učesnika na koji se vrše isplate sredstava sa njegovog evidencionog računa.
- **identifikacioni broj učesnika** je jedinstveni višeznačni broj učesnika dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja.
- **elektronska potvrda o uplati (e-potvrda)** je elektronski zapis potvrde o uplati igre označen identifikacionim brojem učesnika koji se nalazi na evidencionom računu učesnika u centralnom sistemu priređivača.
- **broj evidencionog računa (poziv na broj)** je višeznačni broj koji jedinstveno određuje evidencioni račun učesnika, a koristi se pri uplati sredstava na evidencioni račun.
- **evidenciona uplata** su novčana sredstva deponovana na evidencionom računu učesnika za potrebe učešća u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.
- **evidencioni bon** je potvrda o uplati sa naznačenom vrednošću i aktivacijskim kodom. Unosom aktivacijskog koda na internet stranicu priređivača učesnik evidentira naznačenu vrednost kao uplatu na svoj evidencioni račun.
- **korisnički servis** - servis podrške učesnicima koji priređivač obezbeđuje u skladu sa uputstvima na aplikaciji za igru.

- **bonusi sredstva za promociju igara** koje dodeljuje priređivač na evidencioni račun učesnika i mogu se koristiti samo za uplatu igara i ne mogu biti isplaćeni sa evidencionog računa učesnika.

REGISTRACIJA UČESNIKA

Uslovi za registraciju

Član 5.

Za igranje putem interaktivnih kanala mogu se registrovati samo punoletna lica koja poseduju JMBG i važeću e-mail adresu.

Postupak registracije

Član 6.

Registracija učesnika je proces preuzimanja i čuvanja podataka o učesniku u informacionom sistemu priređivača. Tokom postupka registracije učesnik je dužan tačno popuniti sledeće podatke:

I. LIČNI PODACI: ime, prezime, dan, mesec i godina rođenja, e-mail adresa, korisničko ime, lozinka, prihvatanje Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, sve u prvom koraku.

II. PODACI ZA UČEŠĆE U IGRI: JMBG (ukoliko je učesnik lice koje ima državljanstvo Rep.Srbije), broj lične karte učesnika, mesto i država rođenja, prebivalište (država, grad i adresa), prihvatanje Pravila, kao drugi korak.

Neprihvatanjem Pravila učesnik se ne može registrovati. Nakon upisa podataka iz prvog koraka i prihvatanjem Pravila od strane učesnika, priređivač šalje učesniku aktivacioni e-mail, te učesnik klikom na link u e-mailu potvrđuje ispravnost svoje e-mail adrese. Tek nakon potvrde linka iz aktivacionog e-maila učesnik se može prvi put prijaviti u informacioni sistem priređivača. Ukoliko učesnik želi da pristupi igri dužan je da tačno popuni podatke iz drugog koraka (navedene u II. PODACI ZA UČEŠĆE U IGRI). Priređivač potom proverava tačnost unetih podataka, tj. proverava da li je učesnik punoletan. Po uspešno završenoj proveri, učesnik može da pristupi igri preko sredstava elektronske komunikacije.

Član 7.

Učesnik može registrovati samo jedan nalog na internet stranici priređivača, te priređivač zadržava pravo da u slučaju prepoznavanja takve zloupotrebe, sve korisničke naloge trenutno ugasi i poništi sve opklade /transakcije/ izvršene sa tih naloga.

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

UPRAVLJANE EVIDENCIONIM RAČUNOM

Pristup računu

Član 8.

Učesniku je dozvoljeno otvaranje i korišćenje samo jednog evidencionog računa, kome može pristupiti samo uz unos ispravnog korisničkog imena i lozinke. Učesnik je dužan čuvati svoje korisničko ime i lozinku i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posledice raspolaganja evidencionim računom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih osoba. Učesnik potvrđuje i osigurava se da neće koristiti interaktivne kanale za igranje na načine koji nisu u skladu sa pozitivnim zakonodavstvom Republike Srbije, postupati u ime druge ličnosti, uplaćivati sredstva stečena kriminalnim ili drugim nelegalnim aktivnostima, isplaćivati sredstva na tekući račun za čije korišćenje nije ovlašćen.

Stanje evidencionog računa

Član 9.

Učesniku je na aplikaciji dostupan pregled svih transakcija na njegovom evidencionom računu, uplate i isplate sa tačnim vremenom izvršenja, načinom uplate i isplate i iznosom i statusom, kao i eventualna ograničenja po transakciji. U ovoj aplikaciji učesnik obavlja zahteve za elektronsku uplatu novčanih sredstava i zahteve za isplate novčanih sredstava sa evidencionog računa.

Učesnik je dužan da proverava stanje evidencionog računa prilikom svakog prijavljivanja na aplikaciju priređivača. U slučaju bilo kakve neusaglasenosti stanja evidencionog računa sa evidencijom učesnika o transakcijama učesnik je dužan da bez odlaganja o tome obavesti priređivača radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mera.

Uplata na evidencioni račun

Član 10.

Novčana sredstva u svrhu igre učesnik može uplatiti na evidencioni račun: gotovinski, podržanim bankovnim karticama, aktivacijom evidencionog bona i putem standardne ili internet bankovne uplate. Uplaćenim sredstvima učesnik raspolaže nakon sto se evidentiraju na evidencionom računu učesnika. Prilikom uplate sredstava na evidencioni račun priredjivač ne naplaćuje naknade. Pri uplati podržanim bankovnim karticama priredjivač ne prikuplja podatke o karticama vec samo evidentira izvršene i neizvršene transakcije tipom kartice i iznosom uplate.

Uplata igre sa evidencionog računa

Član 11.

Pre uplate igre učesnik mora imati sredstva na svom evidencionom računu. Dvostrukom potvrdom uplate igre učesnik potvrđuje svoje učestvovanje u igri. Ova uplata se evidentira kao finansijska transakcija koja umanjuje stanje evidencionog računa učesnika. Jednom izvršena uplata igre ne može se poništiti.

Isplata dobitka na evidencioni račun

Član 12.

Svaki dobitak učesnika aplikacija beleži na njegovom evidencionom računu nakon potvrde konačnog rezultata događaja koji je predmet opklade. Priređivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na evidencioni račun učesnika. Priredjivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na evidencioni račun učesnika ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvršiti povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

Isplata sa evidencionog računa

Član 13.

Sa evidencionog računa učesnika mogu se isplatiti samo sredstva raspoloživa za isplatu. U sredstva raspoloživa za isplatu evidentiraju se dobici. Isplata se obavlja na zahtev učesnika sa njegovog korisničkog naloga gotovinski na blagajni uplatnog mesta priređivača ili na tekući račun učesnika.

U slučaju isplate na blagajni uplatnog mesta priređivača, isplata se vrši u roku od tri radna dana od dana podnošenja zahteva sa korisničkog naloga učesnika.

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

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

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

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

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

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

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

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

Član 14.

Priredivač će u aplikaciji pružiti učesniku pregled i mogućnost izmene podešavanja korisničkog naloga kroz opcije: promena podataka (lični podaci i podaci za kladjenje), lična ograničenja učesnika i samoisključenje učesnika.

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

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

Korisnički podaci

Član 15.

Korisnički podaci obuhvataju lične podatke učesnika i podatke za kladjenje navedene prilikom registracije ili njihove naknadne izmene. U slučaju izmene korisničkih podataka učesnik je dužan bez odlaganja obavestiti priredivača koristeći aplikaciju priredivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala usled neobaveštenosti priredivača. U slučaju da je učesnik zaboravio lozinku I zatraži promenu iste priredjivač će poslati e-mail sa linkom za unos nove lozinke.

Lična ograničenja učesnika

Član 16.

Priredjivač će na aplikaciji omogućiti učesniku da postavi lična ograničenja igre, iznos za uplatu ili dozvoljeni gubitak za određeni vremenski period koji učesnik navede, a maksimalno 30 dana. Dozvoljeni iznos uplate za igre predstavlja najviši mogući ukupan iznos svih uplaćenih igara u zadatom vremenskom periodu. Dozvoljeni iznos gubitka predstavlja najviši mogući ukupni iznos gubitka koji učesnik može pretrpeti u zadanom vremenskom periodu. Po isteku odabranog vremenskog perioda, postavke ograničenja, nastavljaju se za sledeći period istog trajanja, ukoliko učesnik iste ne promeni ili ukloni.

Samoisključenje

Član 17.

Priredivač će na aplikaciji omogućiti učesniku mogućnost ličnog isključenja iz igre na određeni vremenski period ili trajno. Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko učesnik svoj zahtev u roku od 3 (tri) dana potvrdi klikom na link u odgovarajućoj e-mail poruci priredjivača. Za vreme trajanja samoisključenja učesnik će moći ograničeno upravljati svojim korisničkim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate igara. Dobici iz igara uplaćeni pre, a ostvareni za vreme trajanja samoisključenja biće zabeleženi na evidencionom računu učesnika.

Istorija e-potvrda

Član 18.

Priredjivač će u aplikaciji omogućiti učesniku istoriju e-potvrda sa iznosima uplata i ostvarenim dobitcima u poslednja 3 (tri) meseca. Odabirom statusa ili vremenskog perioda na aplikaciji priređivača učesnik ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije. Priredjivač će osigurati učesniku pregled detalja svake e-potvrde.

Odgovorno priređivanje

Član 19.

Priredjivač se u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priređivanja obavezuje da će sprovoditi mere i standarde zaštite igrača od prekomernog igranja. Samo punoletnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama internet kladjenja. Učesniku su na raspolaganju aplikacije za kontrolu potrošnje ili gubitka u odabranom vremenskom periodu i aplikacija za samoisključenje. Na internet stranicama priređivača dostupan je test o zavisnosti i informacije za pružanje pomoći za slučaj nastanka problema povezanih sa prekomernim igranjem.

Ograničenje raspolaganjem evidencionim računom

Član 20.

Priređivač ima pravo izvršiti privremeno ograničavanje raspolaganjem evidencionim računom učesnika ili potpuno obustavljanje raspolaganjem ako utvrdi: neispunjavanje uslova iz čl. 5 i 7. ovih Pravila, kao i u svakom drugom slučaju predviđenom ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te pozitivnim zakonskim propisima. Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem evidencionim računom učesnika će biti ukinuto kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvođenje.

Zatvaranje evidencionog računa

Član 21.

Zatvaranje evidencionog računa je isključenje učesnika iz sistema priređivača. Zahtev za zatvaranje evidencionog računa učesnik može podneti isključivo u pisanom obliku u bilo kom trenutku bez navodjenja razloga. Evidencioni račun se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja evidencionog računa učesniku se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren evidencioni račun učesnik može ponovo otvoriti isključivo na pisani zahtev. Priredjivač zadržava pravo zatvoriti evidencioni račun učesnika ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim zakonskim propisima.

Ukoliko se izvršene uplate ne koriste za usluge koje nudi priređivač, odnosno za učestvovanje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, priređivač ima pravo, u slučaju sumnje na zloupotrebu, da zatvori evidencioni račun učesnika.

Obaveštenja učesniku

Član 22.

Priredjivač će na svojim internet stranicama istaknuti obaveštenja o promenama funkcionalnosti evidencionog računa, korisničkog naloga i aplikacija. Priredjivač zadržava pravo da direktno kontaktira učesnika u slučajevima vaznim za njegovo lično korišćenje aplikacije priređivača. Priredjivač će učesniku slati promotivna obaveštenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost istog. Ako zbog učesnikovog propusta obaveštenje ne može biti dostavljeno učesniku, a isto je objavljeno na internet stranicama priređivača ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

Prihvat i objava Pravila

Član 23.

Učesnik prihvata ova Pravila na internet stranicama priredjivača tokom postupka registracije. Prihvat ovih Pravila od strane učesnika zapisan je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog učesnika. Prihvatanjem ovih Pravila učesnik daje pristanak za prikupljanje podataka iz čl.6. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u igrama na sreću korišćenjem interaktivnih komunikacijskih kanala. Ukoliko učesnik ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje registracije u sistemu priredjivača. Učesnik prihvatom ovih Pravila daje pristanak i na sve buduće izmene, dopune i promene ovih Pravila. Priređivač se obavezuje da na svojim internet stranicama objavi svaku važeću verziju Pravila, kao i sve prethodne verzije.

ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

Lični podaci

Član 24.

Priredjivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o učesnicima i njihovim evidencionim računima isključivo u svrhu učestvovanja učesnika u igrama na sreću koje priređuje "Mozzart" d.o.o. Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o licnosti (Sl. glasnik R. Srbije 97/08), te ovim Pravilima. Priređivač će preduzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Na zahtev priređivača u svrhu provere identiteta ili punoletnosti učesnik je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

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

Lozinka

Član 25.

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.

OPIS IGRE – KLAĐENJE

Član 26.

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

Podaci u ponudi podložni su promenama.

Član 27.

Priređivač nije odgovoran za greške pri kucanju, ljudske greške, softverske ili očevidne greške u odnosu na bilo koji proizvod ili informaciju na internet stranici priređivača, te zadržava diskreciono pravo da poništi svaku opkladu koja je izvršena, odnosno prihvaćena u okolnostima ovakvih grešaka.

O ispravno plasiranoj opkladi učesnik dobija potvrdu o prijemu opklade. (E-potvrda)

E-potvrda je jedini i isključiv dokaz za učestvovanje u igri onih učesnika koji u istoj učestvuju putem interneta.

E-potvrda učestvuje u onom kolu igre za koju je njen računarski ispis zapisan na neizbrisivom mediju.

Od momenta prijema potvrde o prijemu opklade ucesnik nije u mogućnosti da otkaze ili promeni plasiranu opkladu.

Član 28.

Učesnik ne može plasirati više puta istu opkladu, odnosno opkladu sa istim pojedinačnim događajima, a u slučaju da učini isto, priređivač može sve opklade osim prvo-plasirane poništiti.

U slučaju da od strane različitih učesnika u kratkom vremenskom periodu primi više opklada sa identičnim ili vrlo sličnim događajima priređivač zadržava pravo da poništi sve takve opklade, čak i nakon sto su opklade utvrđene.

Priređivač takodje zadržava pravo da u bilo koje vreme, uključujući i vreme posle zaključivanja opklade, odbije bilo koju opkladu ili deo opklade, poništi bilo koju opkladu ili deo opklade ukoliko po svom diskrecionom pravu zaključi da postoji dogovor između različitih učesnika ili sprega između njihovih korisničkih naloga, sa tim da u tom slučaju mora ostaviti validnim sva neodbijena ili neponištena kladjenja.

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 evidencioni račun učesnika.

U slučaju da opklada bude prihvaćena po pogresnom iznosu, priredjivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

Priredjivač takođe zadržava diskreciono pravo da odbije transfer određenog iznosa novčanih sredstava sa evidencionog računa ukoliko utvrdi da je dobijen kao rezultat bilo koje greške predviđene u članu 27. ovih Pravila, nepostenih aktivnosti ili bilo kojih drugih aktivnosti za koje priredjivač utvrdi da su preduzete iz nedopustenih namera.

U slučaju da učesnik na evidencionom računu ne poseduje dovoljno sredstava za plasiranu opkladu, a takva opklada bude greškom prihvaćena, priredjivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

Član 29.

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

Član 30.

Klađenje putem sredstava elektronske komunikacije je posebna igra na sreću u kojoj priredjivač unapred odredjuje sportske događaje i kvote za klađenje, a učesnik slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog sportskog događaja ili grupe događaja.

Iznos mogućeg dobitka određen je visinom koeficijenta po kome je zaključena opklada i iznosom uloga.

Klađenje na događaj u toku (live bet) podrazumeva klađenje u toku događaja kao i za vreme pauza (poluvreme i slično). Za klađenja na događaje u toku važe ista pravila kao i za klađenje pre početka meča osim ako nije naznačeno drugačije. Klađenje u toku pauze meča podrazumeva klađenje u toku neke od pauza u meču (između dva poluvremena, između četvrtina i slično).

Klađenje se priređuje u kontinuitetu, po kolima koja su vremenski ograničena. Pod pojmom "kola" se podrazumeva period od utorka u 8 h do petka u 8 h, kao i period od petka u 8 h do utorka u 8 h.

Pod pojmom „kladionicarskog dana“ podrazumeva se period od 8 h do 8 h narednog dana.

Član 31.

Odredbe ovih Pravila važe i primenjuju se za sva klađenja, koja je moguće organizovati u grupnim i individualnim sportskim disciplinama i u raznim drugim događajima 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) odredjeni događaj u toku sportskog takmičenja (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 poluvremenu će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova, i sl.);
- 3) uspeh učesnika u zabavno-sportskim takmičenjima;
- 4) uspeh kandidata na izborima;

- 5) virtuelni događaj (virtuelni fudbal, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke konja i pasa i sl.)
- 6) druge događaje koji imaju slucajan karakter odnosno nemaju unapred poznat ishod.

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

Član 32.

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. U slučaju da se mec koji je predmet kladjenja odigrava na neutralnom terenu znak „1“ se odnosi na prvonavedeni tim u listi za kladjenje, a znak „2“ na drugonavedeni tim.

"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 i brojne oznake od «0» do «9», slovne oznake «M» ili »V» ili kombinacije ovih oznaka, na način kako to priređivač navodi u listi programa sportskih 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 sportskih događaja koje je priređivač odredio za klađenje, od ukupnog broja ponuđenih sportskih događaja sa liste sportskih 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.

Član 33.

"Kvota" je decimalni broj koji unapred određuje priređivač za svaki sportski događaj koji je predmet klađenja i služi za izračunavanje visine dobitka.

Kvota može biti određena za svaki sportski događaj posebno, kao deo jedne kombinacije, ili za ukupnu kombinaciju, odnosno za sve sportske događaje koji čine tu kombinaciju.

U slučaju da su kvote određene za svaki sportski događaj posebno, kvota kombinacije dobija se množenjem kvota svih pojedinačnih sportskih događaja.

Priređivač zadržava pravo da promeni kvote objavljene u programu sportskih događaja.

Prilikom izracunavanja dobitka uzimaju se u obzir kvote koje su važeće u momentu uplate klađenja i ispisane na e-potvrdi igrača.

Zbog eventualnih tehnickih problema, moze doci do razlike u kvoti koja se vidi na platformi na kojoj se nalaze kvote za kladjenje na dogadjaj u toku i kvoti koja se vidi na e-potvrdi. Vazeca kvota za kladjenje,kao i za kladjenje na dogadjaj u toku (live bet) je iskljucivo ona koja se nalazi na e-potvrdi igrača.

Član 34.

"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.

Član 35.

"Hendikep" je prednost u golovima (poenima, procentima ili drugim velicinama koje su u vezi sa dogadjajem koji je predmet kladjenja) koju priređivač unapred daje nekom učesniku sa liste programa sportskih događaja za klađenje.

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

Član 36.

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

Član 37.

"Miks" predstavlja kombinaciju dva ili više različitih sportskih događaja iz člana 6. ovih pravila, ukoliko su ispunjeni minimalni uslovi za kombinacije igara, koje priređivač navodi u listi programa sportskih događaja.

Član 38.

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

Član 39.

Minimalna pojedinačna cena kombinacije za klađenje iznosi 3.00 dinara.

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

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 50.000.000,00 dinara.

Za klađenja koja za predmet nemaju sportske događaje (rezultate ili određene događaje u toku sportskog takmičenja), maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku u klađenju iznosi 10.000.000,00 (deset miliona) dinara.

Član 40.

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.

Član 41.

Učesnici u klađenju prilikom plasiranja opklade obeležavaju sportske događaje na koje se klade znakovima iz člana 32. ovih pravila, pri čemu su igrači obavezni da se pridržavaju i objašnjenja koja se nalaze na listi programa sportskih događaja za klađenje.

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

Kad prihvati klađenje, priređivač prima uplatu i učesniku vraća e-potvrdu o učešću u igri klađenja, koja sadrži vreme, datum, izbore igrača i iznos primljene uplate, koja predstavlja dokaz o učešću igrača u klađenju, na osnovu kojeg igrač kasnije ima pravo na isplatu eventualnog dobitka.

Član 42.

Priređivač pre početka klađenja određuje i objavljuje minimalne uslove za uplatu. Učesnici su dužni da poštuju minimum i maksimum broja sportskih događaja za svaku vrstu klađenja onako kako je to priređivač objavio u ponudi sportskih događaja za konkretno kolo klađenja.

Član 43.

Učesnik je dužan da plasira opkladu do početka prvog sportskog događaja na koji se učesnik kladi, osim ako priređivač nije odredio drugačije. Priređivač ima pravo da za svaku igru i svaki događaj promeni vreme do kada prima opkladu. Ovo ne važi za klađenje na događaj u toku kao i za klađenje u pauzi meča. Za klađenje na događaj u toku opklade se primaju tokom trajanja meča. Za klađenje u pauzi meča opklade se primaju u toku pauze.

U slučaju kada se izvrši uplata za klađenje na sportske događaje koji su već počeli ili su već završeni, priređivač zadržava pravo da takve događaje proglasi neregularnim, osim ukoliko to ovim pravilima nije drugačije određeno. Ovo se ne odnosi na klađenje na događaj u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na događaj u toku svaka opklada nakon objave rezultata smatra se nevažećom. Kod klađenja u pauzi ako se opklada izvršila nakon završetka pauze proglašava se nevažećom.

Član 44.

Po završetku svih sportskih i drugih događaja koji su bili predmet klađenja, priređivač u roku od 24 časa, objavljuje zvaničan izveštaj o rezultatima sportskih i drugih događaja koji su bili u listi programa sportskih i drugih događaja za klađenje.

Zvaničan rezultat je rezultat postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja osim ako drugacije nije navedeno u ponudi priredjivaca. Produžeci i penali (jedanaesterci, sedmerci i sl.), kao i eventualne administrativne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i slično) ne smatraju se regularnim tokom utakmice ili takmičenja i ne utiču na rezultat merodavan za klađenje.

Za klađenja na događaj u toku u teniskim mečevima koji se igraju na dva dobijena seta, treći set se računa kao jedan gem, ukoliko se isti igra kao taj-brek.

Priredivač utvrđuje zvaničan rezultat sportskog i drugog događaja na osnovu zvaničnih izveštaja koje službeno objavljuje priredivač sportskog i drugog takmičenja (nacionalno ili internacionalno udruženje, liga, kup i sl.)

Član 45.

Ukoliko se dogodi da se opklada iz bilo kog razloga izvršila nakon početka meča ona se proglašava nevažećom. Ovo se ne odnosi na klađenje na događaje u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na događaje u toku svaka opklada nakon objave rezultata smatra se nevažećom. Kod klađenja u pauzi ako se opklada izvršila nakon završetka pauze proglašava se nevažećom.

Član 46.

U slučaju promene termina odigravanja meča, postignuti rezultat se smatra važećim ukoliko je meč odigran u roku od 50 sati od vremena navedenog u ponudi za kladjenje.

U slučaju da se sportsko takmičenje ne održi u roku od 50 sati iz stava 1. ovog člana, za događaj iz tog sportskog takmičenja računa se kvota 1,00 (jedan).

U slučaju prekida sportskog događaja kod kladjenja na događaj u toku, bilo kad tokom meča, sve opklade na događaj u toku čiji se ishod realizovao do trenutka prekida ostaju vazeće.

Kod opklada na događaj u toku ako se sportski događaj prekine i do njegovog nastavka dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kad je sportski događaj prvobitno krenuo), sve opklade uplaćene za vreme njegovog trajanja pre prekida koje nisu realizovane važe i u nastavljenom terminu.

Ukoliko dođe do prekida meča pre službenog kraja i njegovog neodigravanja u roku od 50 sati- to da li se opklada smatra važećom ili ne zavisi od sporta .

Sportovi koji se mogu podeliti u dva poluvremena (Fudbal, Košarka, Rukomet, Vatrpolo, Ragbi i slično):

- U slučaju prekida meča u prvom poluvremenu, računa će se kvota 1,00 na sve tipove klađenja.
- Ako se meč prekine nakon završetka prvog poluvremena, a pre početka drugog poluvremena, za opklade koje su se do tada ostvarile rezultat u trenutku prekida se računa za sve tipove klađenja, odnosno tiketi u tom slučaju mogu biti dobitni (tiketi koji se nedvosmisleno mogu obraditi kao dobitni) ili gubitni (tiketi koji se nedvosmisleno mogu obraditi kao gubitni), a za opklade koje se nisu ostvarile proglašava se kvota 1,00.
- Ukoliko se meč prekine nakon početka drugog poluvremena, rezultat u trenutku prekida je konačan i važeći je za sve vrste igara.

Sportovi koji imaju unapred poznato vreme trajanja meča i koji se sastoje od tri trećine : (Hokey i slično) : Ako se meč prekine u toku prve 2 trećine opklade se proglašavaju nevažećim za sve vrste igara. Ako se meč prekine po završetku druge trećine, a pre početka treće trećine, kao i bilo kada u trećoj trećini, rezultat u trenutku prekida je važeći za sve vrste igara.

Kolektivni sportovi koji nemaju unapred poznato vreme trajanja a pobednik je onaj koji prvi osvoji tri seta : (Odbojka i slično) : Ukoliko su završena 3 seta postignuti rezultat važi za sve vrste igara, u suprotnom opklade se smatraju nevažećim i računa se kvota 1.

Tenis : Ukoliko dođe do predaje meča računa se kvota 1 za sve vrste igara bez obzira u kom setu je meč predat. Ukoliko dođe do predaje pre početka meča važi kvota 1. Za teniske mečeve ne važi pravilo kvote 1, ukoliko se meč ne završi u roku od 50 sati.

Bejzbol:Ukoliko dodje do prekida meca iz bilo kog razloga i ne nastavljanja do kraja kladionickarskog dana –racuna se kvota 1.00 (jedan) za sve vrste igara.

Ako se sportski događaj prekine u slučaju klađenja na događaj u toku i do njegovog nastavka ne dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kada je sportski događaj prvobitno krenuo), sve opklade koje su uplaćene za vreme trajanja događaja u toku a nisu realizovane, smatraju se nevažećim i za njih važi kvota 1,00.

Izuzetno od prethodnog stava ovog člana, ako se teniski meč prekine u slučaju klađenja na događaj u toku, i do njegovog nastavka ne dođe u roku od 24 sata od trenutka prekida, sve opklade koje su uplaćene za vreme trajanja događaja u toku, pre prekida, a nisu realizovane, smatraju se nevažećim i za njih važi kvota 1,00.

Član 47.

Za sva klađenja, koja su primljena, a odigrana su na tim ili igrača koji je iz bilo kog razloga ispao ili odustao od daljnjeg takmičenja, smatra se da nisu dobitna i računa se kvota 1,00 (jedan), osim ukoliko se drugačije ne navodi u listi programa sportskih događaja.

Član 48.

Ako učesnik sa nevažećim sportskim događajem ispunjava uslov o minimalnom broju sportskih događaja u jednoj kombinaciji, ta kombinacija je važeća, a za nevažeći sportski događaj računa se kvota 1,00 (jedan).

Ukoliko se dogodi da je ishod klađenja unapred poznat Priređivač takvo klađenje proglašava nevažećim.

Priređivač ima pravo u slučaju greške vezane za vreme ili mesto održavanja događaja ili greške u kvoti objavljene na internet stranici priređivača usled greške u kucanju ili neke druge greške da događaj proglasi nevažećim.

Ukoliko se sportski događaj koji je predmet kladjenja održava na neutralnom terenu priredjivac nije duzan da u ponudi za kladjenje navede tacno mesto održavanja događaja.

Član 49.

Učesnik u klađenju ima pravo da u roku od 7 (sedam) dana od dana objavljivanja zvaničnog izveštaja o rezultatima događaja, uloži pismeni prigovor priređivaču, ukoliko smatra da priređivač nije pravilno ustanovio dobitak.

Ako priređivač utvrdi da je prigovor osnovan, dužan je da u roku od 30 dana, po isteku roka iz stava 1. ovog člana, izvrši isplatu iznosa ostvarenog dobitka učesniku u klađenju.

Član 50.

Isplata novčanih dobitaka u klađenju zastareva u roku od 60 dana, od dana objavljivanja zvaničnog izveštaja rezultata sportskog događaja za određeno kolo.

Član 51.

Ovaj član regulise klađenje na virtuelni fudbal.

Virtuelni fudbal je klađenje na rezultat kompjuterski generisane prezentacije fudbalskog meča.

Rezultati Virtuelnog fudbala predstavljaju događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Opklade na virtuelni fudbal se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na virtualni fudbal je 10 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtuelni fudbal je od 10.000 do 20.000 dinara u zavisnosti od Provajdera koji isporučuje igru.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Mečevi virtuelnog fudbala se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč će dobiti isti rezultat meča.

U slučaju da meč ne počne na vreme, nije kompletiran ili se rezultat meča ne prikaže, takav meč će biti poništen, a uložena sredstva vraćena.

Prihvaćene opklade na mečeve koji tek treba da se dese u budućnosti će biti važeće ukoliko korisnik iz bilo kog razloga napusti sajt.

Vrste opklada na virtualni fudbal zavise od Provajdera koji isporučuje igru virtualni fudbal.

U okviru virtualnog fudbala Inspired Virtuals provajdera igrači se mogu kladiti na sledeće vrste opklada:

- Pobjednika – opklada da li će domaći ili gostujući tim pobediti na meču ili će se meč završiti nerešeno.
- Oba tima daju gol – opklada na to da li će obe ekipe dati bar jedan gol na utakmici ili ne.
- Više / Manje – opklada na to da li će ukupan broj golova na utakmici biti veći ili manji od 2,5.
- Tačan rezultat na utakmici – opklada u kojoj se kladite na tačan rezultat utakmice.
- Ukupno golova – opklada na ukupan broj postignutih golova na utakmici.
- Dupla šansa – opklada koja omogućava da jednom opkladom pokrijete dva od tri moguća ishoda na fudbalskoj utakmici (1X, 2X ili 12).

U okviru virtualnog fudbala Betradar provajdera igrači se mogu kladiti na sledeće vrste opklada:

- Konačan ishod – klađenje na pobjednika meča.
Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), nerešeno (X), pobjeda gosta (2)
- Prvo poluvreme – klađenje na tim koji će biti u vođstvu na kraju prvog poluvremena.
Mogući ishodi: vođstvo domaćina (1), nerešeno (X), vođstvo gosta (2)
- Ukupan golova na utakmici (3.5) – Klađenje da li će na utakmici biti manje ili više od 3.5 golova.
Mogući ishodi: na utakmici će biti više od 3.5 golova, na utakmici će biti manje od 3,5 golova
- Ukupan golova na utakmici (1.5) – Klađenje da li će na utakmici biti manje ili više od 1.5 golova.
Mogući ishodi: na utakmici će biti više od 1.5 golova, na utakmici će biti manje od 1.5 golova
- Konačan ishod sa hendikepom (0:2) – Klađenje na konačan ishod meča ukoliko gostujuća ekipa hendikepira sa 2 gola prednosti.
Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), nerešeno (X), pobjeda gosta (2)
- Konačan ishod sa hendikepom (1:0) – Klađenje na konačan ishod meča ukoliko domaća ekipa hendikepira sa 1 golom prednosti.
Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), nerešeno (X), pobjeda gosta (2)
- Prvi daje gol na utakmici – Klađenje na tim koji će prvi dati gol na utakmici. Mogući ishodi: tim domaćina (1), nijedan tim (X), tim gosta (2)
- Tačan rezultat na utakmici – Klađenje na tačan rezultat utakmice.
Mogući ishodi: 0:0, 0:1, 0:2, 0:3, 1:0, 1:1, 1:2, 1:3, 2:0, 2:1, 2:2, 2:3, 3:0, 3:1, 3:2, 3:3

U okviru virtualnog fudbala Golden Race provajdera igrači se mogu kladiti na sledeće vrste opklada:

- Konačan ishod:

- 1 - Na kraju utakmica pobjediće domaćin
- 2 - Na kraju utakmica pobjediće gost
- X - Na kraju utakmica biće nerešeno

- Dupla šansa:

- 12 - Utakmica će se završiti pobjedom domaćina ili gosta
- 1X - Utakmica će se završiti pobjedom domaćina ili nerešeno
- X2 - Utakmica će se završiti pobjedom gosta ili nerešeno

- Poluvreme – Kraj:

- 1-1 - Domaćin će pobediti i na poluvremenu i na kraju utakmice
- 1-2 - Domaćin će pobediti na poluvremenu, ali će na kraju pobediti gost
- 1-X - Domaćin će pobediti na poluvremenu, ali će na kraju utakmice biti nerešeno
- 2-1 - Gost će pobediti na poluvremenu, ali će na kraju utakmice pobediti domaćin
- 2-2 - Gost će pobediti i na poluvremenu i na kraju utakmice
- 2-X - Gost će pobediti na poluvremenu, ali će na kraju utakmice biti nerešeno
- X-1 - Na poluvremenu će biti nerešeno, ali će pobediti domaćin
- X-2 - Na poluvremenu će biti nerešeno, ali će pobediti gost
- X-X - I na poluvremenu i na kraju utakmice će biti nerešeno

- Oba tima daju gol

- GG - Oba tima će dati po 1 ili više golova na utakmici
- NG - Bar jedan tim neće dati gol na utakmici

- Ukupno golova na utakmici:

- više od 1.5 - kladjenje da će na utakmici biti više od 1.5 golova
- manje od 1.5 - kladjenje da će na utakmici biti manje od 1.5 golova
- više od 2.5 - kladjenje da će na utakmici biti više od 2.5 golova
- manje od 2.5 - kladjenje da će na utakmici biti manje od 2.5 golova
- više od 3.5 - kladjenje da će na utakmici biti više od 3.5 golova
- manje od 3.5 - kladjenje da će na utakmici biti manje od 3.5 golova
- više od 4.5 - kladjenje da će na utakmici biti više od 4.5 golova
- manje od 4.5 - kladjenje da će na utakmici biti manje od 4.5 golova

- Konačan ishod + Ukupno golova na utakmici:

- 1+više 1.5 - pobjeda domaćina i na utakmici će biti više od 1.5 golova
- X+više 1.5 - nerešen ishod utakmice na kojoj će biti više od 1.5 golova
- 2+više 1.5 - pobjeda gosta i na utakmici će biti više od 1.5 golova
- 1+manje 1.5 - pobjeda domaćina i na utakmici će biti manje od 1.5 golova
- X+manje 1.5 - nerešen ishod utakmice na kojoj će biti manje od 1.5 golova
- 2+manje 1.5 - pobjeda gosta i na utakmici će biti manje od 1.5 golova
- 1+više 2.5 - pobjeda domaćina i na utakmici će biti više od 2.5 golova
- X+više 2.5 - nerešen ishod utakmice na kojoj će biti više od 2.5 golova
- 2+više 2.5 - pobjeda gosta i na utakmici će biti više od 2.5 golova
- 1+manje 2.5 - pobjeda domaćina i na utakmici će biti manje od 2.5 golova
- X+manje 2.5 - nerešen ishod utakmice na kojoj će biti manje od 2.5 golova
- 2+manje 2.5 - pobjeda gosta i na utakmici će biti manje od 2.5 golova
- 1+više 3.5 - pobjeda domaćina i na utakmici će biti više od 3.5 golova
- X+više 3.5 - nerešen ishod utakmice na kojoj će biti više od 3.5 golova
- 2+više 3.5 - pobjeda gosta i na utakmici će biti više od 3.5 golova
- 1+manje 3.5 - pobjeda domaćina i na utakmici će biti manje od 3.5 golova
- X+manje 3.5 - nerešen ishod utakmice na kojoj će biti manje od 3.5 golova
- 2+manje 3.5 - pobjeda gosta i na utakmici će biti manje od 3.5 golova

- Tačan broj golova:

- 0 - Na utakmici neće biti golova
- 1 - Na utakmici će biti postignut tačno jedan gol
- 2 - Na utakmici će biti postignuta tačno dva gola
- 3 - Na utakmici će biti postignuta tačno tri gola
- 4 - Na utakmici će biti postignuta tačno četiri gola
- 5 - Na utakmici će biti postignuto tačno pet golova

6 – Na utakmici će biti postignuto tačno šest golova

- Tačan rezultat:

- 1-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:0
- 2-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:0
- 3-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:0
- 4-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 4:0
- 5-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 5:0
- 6-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 6:0
- 2-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:1
- 3-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:1
- 4-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 4:1
- 5-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 5:1
- 3-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:2
- 4-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 4:2
- 0-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:0
- 1-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:1
- 2-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:2
- 3-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:3
- 2-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:3
- 2-4 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:4
- 1-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:2
- 1-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:3
- 1-4 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:4
- 1-5 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:5
- 0-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:1
- 0-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:2
- 0-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:3
- 0-4 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:4
- 0-5 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:5
- 0-6 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:6

- Ukupno golova – dodatne igre:

- 0 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 0.
- 0-1 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 1
- 0-2 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 2
- 0-3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 3
- 0-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 4
- 0-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 5
- 0-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 6
- 1 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 1
- 1-2 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 1 ili 2
- 1-3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 3
- 1-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 4
- 1-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 5
- 1-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 6
- 2 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 2
- 2-3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 2 ili 3
- 2-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 2 do 4
- 2-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 2 do 5
- 2-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 2 do 6
- 3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 3
- 3-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 3 ili 4
- 3-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 3 do 5
- 3-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 3 do 6
- 4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 4
- 4-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 4 ili 5
- 4-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 4 do 6
- 5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 5
- 5-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 5 ili 6
- 6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 6

Opklada na bilo koji virtualni meč neće biti prihvaćena ukoliko je meč počeo.

Nakon što su virtuelni mečevi jednog kola završeni, igraču se prikazuju rezultati svih odigranih mečeva.

Posle prikaza rezultata završenog kola, igraču se prikazuje najava sledećeg kola.

Istorija odigranih virtuelnih mečeva se prikazuje na sajtu za određeni period.

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

Član 52.

Ovaj član reguliše posebnu vrstu klađenja na virtuelni fudbal i virtuelnu košarku pod nazivom Simulate.

Simulate je klađenje na rezultat kompjuterski generisane prezentacije fudbalskog meča ili košarkaškog meča.

Rezultati Simulate mečeva predstavljaju događaji čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Opklade u Simulate se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje i na sva pitanja koja nisu regulisana ovim članom primenjuju se opšte odredbe koje regulišu sportsko klađenje.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti u klađenju Simulate je 10 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje Simulate je 20.000 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku u klađenju Simulate iznosi 1.000.000 dinara.

Fudbalski i košarkaški mečevi koji se nalaze u ponudi priređivača za sportsko klađenje, mogu se prikazati i u ponudi Simulate virtuelnog fudbala i košarke i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč u klađenju Simulate, ne moraju dobiti isti rezultat meča, niti taj rezultat meča zavisi od stvarnog rezultata meča koji je odigran u realnom životu.

Kvota na tiketu sportskog klađenja i Simulate tiketu su identične.

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

Član 53.

Ovaj član Pravila reguliše klađenje na virtualne trke.

Klađenje na trke (pasa, konja, motora, krosera...) je virtualna igra čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na trke je 10 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtualne trke je od 10.000 do 20.000 dinara u zavisnosti od Provajdera koji isporučuje igru.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Trka je igra u kojoj učesnik svoj novac ulaže na jednu od ponuđenih kvota koje su vezane za različite ishode/događaja trke (pobednik, u prva dva, u prva tri (ova igra nije dostupna kod trka sa 4

učesnika), prvi i drugi (bitan redosled), dva najbolja (nebitan redosled), prva tri (bitan redosled, igra nije dostupna kod trka sa 4 učesnika), broj pobednika je parni ili neparni, broj pobednika je ispod ili preko 3.5 (za igre koje imaju 6 učesnika), broj pobednika je ispod ili preko 2.5 (za igre koje imaju 4 učesnika).

Igrač ima mogućnost da uloži novac na jednu kvotu i ukoliko se taj događaj, za koji je vezana odabrana kvota, desi, učesnik dobija novac u iznosu koji je dobijen množenjem njegove uplate i kvote pogođenog događaja.

Igra se odvija putem servera (uređaja) koji upotrebom softvera na principu generatora slučajnosti odabira jedan snimak trke iz baze snimaka kojom server raspolaže i isti po završenom primanju uplata igrača emituje.

U slučaju da trka ne počne na vreme, nije kompletirana ili se rezultat ne prikaže, takva trka će biti poništena, a uložena sredstva vraćena.

Opklada na bilo koju trku neće biti prihvaćena ukoliko je trka počela.

Priređivač zadržava parvo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati kladenje učesnika u igri.

Član 54.

Ovaj član reguliše virtuelno kladenje na brojeve pod nazivom Mozart Lucky Super 6

Izvučeni brojevi iz prethodnog stava, predstavljaju kompjuterski generisan događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Kod standardne igre igrač mora da izabere 6 brojeva od 1 do 48. Da bi mu tiket bio dobitan potrebno je da POGODI SVIH 6 brojeva. Kvota zavisi od toga koje je po redu izvučena ŠESTA kuglica sa odabranim brojem. Tabela sa kvotama po igri i rednom broju poslednje pogođene kuglice je u nastavku:

redni broj	kvota	redni broj	kvota	redni broj	kvota
6	25000	16	100	26	12
7	15000	17	90	27	10
8	7500	18	80	28	8
9	3000	19	70	29	7
10	1250	20	60	30	6
11	700	21	50	31	5
12	350	22	35	32	4
13	250	23	25	33	3
14	175	24	20	34	2
15	125	25	15	35	1

U svakom izvlačenju sistem slučajno postavlja 3 bonus znaka. U slučaju da je tiket dobitan a dodatno se bonus znak nalazio uz odabrani broj, odgovarajuća kvota se uvećava:

- Pogođen 1 bonus znak – kvota se množi sa dva
- Pogođena 2 bonus znaka – kvota se množi sa tri
- Pogođena 3 bonus znaka – kvota se množi sa četiri

Igrač može da se kladi i na sistemskim tiketima – odabirom 7,8,9 ili 10 brojeva. Ispod se nalazi tabela u kojoj je prikazan broj kombinacija za različite sistemske tikete:

Sistemska kladnja		
Naziv	Broj kombinacija	Ispis na tiketu
sistem 6/7	7	Sistem 6 od 7: 7 kombinacija
sistem 6/8	28	Sistem 6 od 8: 28 kombinacija
sistem 6/9	84	Sistem 6 od 9: 84 kombinacije
sistem 6/10	210	Sistem 6 od 10: 210 kombinacija

Kladnja unapred – korisnik može da uplati isti tiket u više kola unapred. Maksimalan broj kola za kladnja unapred je 20

Tiket "boja" – korisnik ima mogućnost da se kladi na jednu boju. Mogući tiketi su dati u donjoj tabeli:

Naziv	Ispis na tiketu
Boja: CRVENA	1, 9, 17, 25, 33, 41
Boja: ZELENA	2, 10, 18, 26, 34, 42
Boja: PLAVA	3, 11, 19, 27, 35, 43
Boja: LJUBIČASTA	4, 12, 20, 28, 36, 44
Boja: BRAON	5, 13, 21, 29, 37, 45
Boja: ŽUTA	6, 14, 22, 30, 38, 46
Boja: NARANDŽASTA	7, 15, 23, 31, 39, 47
Boja: CRNA	8, 16, 24, 32, 40, 48

Igrač može da se kladi i na dodatne igre, i to:

Naziv dodatne igre	Tiket dobitan
Kugla u prvih 5 izvučenih	Broj izvučen u prvih 5 izvučenih kugli
Suma prvih 5 kugli MANJA od 122.5	Suma prvih 5 izvučenih brojeva manji od 122.5
Suma prvih 5 kugli VEĆA od 122.5	Suma prvih 5 izvučenih brojeva veća od 122.6
Prva kugla NEPAR	Prvi izvučeni broj je neparan
Prva kugla PAR	Prvi izvučeni broj je paran
Boja prve kuglice: CRVENA	Prvi izvučeni broj jedan od 1, 9, 17, 25, 33, 41
Boja prve kuglice: ZELENA	Prvi izvučeni broj jedan od 2, 10, 18, 26, 34, 42
Boja prve kuglice: PLAVA	Prvi izvučeni broj jedan od 3, 11, 19, 27, 35, 43
Boja prve kuglice: LJUBIČASTA	Prvi izvučeni broj jedan od 4, 12, 20, 28, 36, 44
Boja prve kuglice: BRAON	Prvi izvučeni broj jedan od 5, 13, 21, 29, 37, 45
Boja prve kuglice: ŽUTA	Prvi izvučeni broj jedan od 6, 14, 22, 30, 38, 46
Boja prve kuglice: NARANDŽASTA	Prvi izvučeni broj jedan od 7, 15, 23, 31, 39, 47
Boja prve kuglice: CRNA	Prvi izvučeni broj jedan od 8, 16, 24, 32, 40, 48
Prva kugla MANJA od 24.5	Prvi izvučen broj manji od 24.5
Prva kugla VEĆI od 24.5	Prvi izvučen broj veći od 24.6
Više PARNIH kugli u prvih 5 izvučenih	U prvih 5 izvučenih kugli više izvučeno parnih brojeva
Više NEPARNIH kugli u prvih 5 izvučenih	U prvih 5 izvučenih kugli više izvučeno neparnih brojeva

Što se tiče dodatne igre „Boja prve kuglice“ igrač ima mogućnost da se kladi na jednu, dve ili četiri različite boje prve kuglice.

Član 55.

Ovaj član regulise klađenje na virtuelni tenis.

Rezultati Virtuelnog tenisa predstavljaju događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Opklade na virtuelni tenis se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na virtualni tenis je 10 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje virtualni tenis je 20.000 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Mečevi virtuelnog tenisa se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč će dobiti isti rezultat meča.

U slučaju da meč ne počne na vreme, nije kompletiran ili se rezultat meča ne prikaže, takav meč će biti poništen, a uložena sredstva vraćena.

Prihvaćene opklade na mečeve koji tek treba da se dese u budućnosti će biti važeće ukoliko korisnik iz bilo kog razloga napusti sajt.

Vrste opklada na virtualni tenis definisane su ovim Pravilima.

Opklada na bilo koji virtualni meč neće biti prihvaćena ukoliko je meč počeo.

U toku trajanja jednog turnira, igrač može pratiti rezultate svih odigranih mečeva.

Igraču je u toku trajanja jednog turnira, otvorena mogućnost da izvrši uplatu i na kvote za mečeve narednog turnira.

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

Član 56.

Ovaj član regulise klađenje na virtuelnu košarku.

Rezultati Virtuelne košarke predstavljaju događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Opklade na virtuelnu košarku se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na virtualnu košarku je 10 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtualnu košarku je od 10.000 do 20.000 dinara u zavisnosti od Provajdera koji isporučuje igru.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Mečevi virtualne košarke se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč će dobiti isti rezultat meča.

U slučaju da meč ne počne na vreme, nije kompletiran ili se rezultat meča ne prikaže, takav meč će biti poništen, a uložena sredstva vraćena.

Prihvaćene opklade na mečeve koji tek treba da se dese u budućnosti će biti važeće ukoliko korisnik iz bilo kog razloga napusti sajt.

Vrste opklada na virtualnu košarku zavise od Provajdera koji isporučuje igru virtualna košarka.

U okviru virtualne košarke Inspired Virtuals provajdera igrači se mogu kladiti na sledeće vrste opklada:

- Hendikep - opklada na to koji tim će pobediti u igri s obzirom na „X“ broj poena prednosti.
- Pobednika igre - opklada da će određeni tim pobediti na utakmici.
- Ukupno poena (više / manje) - opklada da će ukupan broj poena postignutih tokom igre biti veći ili manji od „X“.
- Marginu pobede na utakmici - opklada na razliku u broju poena između timova na kraju utakmice, grupisanu u sledeće intervale: 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21+.
- Ukupan broj poena na meču - opklada koja vam omogućava da se kladite na to koliko će poena biti postignuto na meču.
- Pobednika + Ukupno poena - opklada koja kombinuje klađenje na pobednika i ukupno poena koji će biti postignut na utakmici.
- Hendikep + Ukupno poena - opklada koja kombinuje klađenje na pobedu određenog tima sa određenim brojem poena prednosti i ukupan broj poena koji će biti postignut na utakmici.

U okviru virtualne košarke Betradar provajdera igrači se mogu kladiti na sledeće vrste opklada:

- Konačan ishod (sa produžecima) – klađenje na pobjednika meča uključujući produžetke. Mogući ishodi: pobjeda domaćina ili pobjeda gosta
- Hendikep poena na utakmici (sa produžecima) (-1.5)- klađenje na pobjenika meča nakon prilagođavanja konačnih rezultata utakmice sa izabranom vrednošću hendikepa (-1.5). Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)
- Hendikep poena na utakmici (sa produžecima) (1.5)- klađenje na pobjenika meča nakon prilagođavanja konačnih rezultata utakmice sa izabranom vrednošću hendikepa (1.5). Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)
- Hendikep poena na utakmici (sa produžecima) (-4.5) - klađenje na pobjenika meča nakon prilagođavanja konačnih rezultata utakmice sa izabranom vrednošću hendikepa (-4.5). Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)
- Margina pobjede na utakmici (sa produžecima) – klađenje na razliku u ostvarenim bodovima na meču.

Mogući ishodi: pobjeda domaćina sa 11+ bodova, pobjeda domaćina sa 6-10 bodova razlike, pobjeda domaćina sa 1-5 bodova razlike, pobjeda gosta sa 11+ bodova, pobjeda gosta sa 6-10 bodova razlike, pobjeda gosta sa 1-5 bodova razlike

- Prvo poluvremeno – klađenje na tim koji će biti u vođstvu nakon završetka prve dve četvrtine.

Mogući ishodi: vođstvo domaćina (1), nerešeno (X), vođstvo gosta (2)

- Hendikep poena prvo poluvremeno (-3.5) – klađenje na pobjednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (-3.5).

Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)

- Hendikep poena prvo poluvremeno (-0.5) – klađenje na pobjednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (-0.5).

Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)

- Hendikep poena prvo poluvremeno (2.5) – klađenje na pobjednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (2.5).

Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)

- Margina pobjede prvo poluvremeno – klađenje na razliku u ostvarenim bodovima na poluvremenu.

Mogući ishodi: pobjeda domaćina sa 11+ bodova, pobjeda domaćina sa 6-10 bodova razlike, pobjeda domaćina sa 1-5 bodova razlike, pobjeda gosta sa 11+ bodova, pobjeda gosta sa 6-10 bodova razlike, pobjeda gosta sa 1-5 bodova razlike

- Prvi postiže „X” poena – Klađenje da će određeni prvi dostići „X” poena.

Mogući ishodi: domaćin prvi postiže „X” poena, gost prvi postiže „X” poena

- Četvrtina sa najviše poena – Klađenje da će se u određenoj četvrtini ostvariti najveći broj bodova.

Mogući ishodi: 1. četvrtina, 2. četvrtina, 3. četvrtina, 4. četvrtina, jednak broj bodova u svim četvrtinama (=)

Opklada na bilo koji virtualni meč neće biti prihvaćena ukoliko je meč počeo.

U toku trajanja jednog turnira, igrač može pratiti rezultate svih odigranih mečeva.

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

Član 57.

Ovaj član regulise klađenje na virtualni američki fudbal.

Rezultati Virtualnog američkog fudbala predstavljaju događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Opklade na virtualni američki fudbal se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na virtualnu košarku je 10 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtuelni američki fudbal je od 10.000 do 20.000 dinara u zavisnosti od Provajdera koji isporučuje igru.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Mečevi virtualnog američkog fudbala se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč će dobiti isti rezultat meča.

U slučaju da meč ne počne na vreme, nije kompletiran ili se rezultat meča ne prikaže, takav meč će biti poništen, a uložena sredstva vraćena.

Prihvaćene opklade na mečeve koji tek treba da se dese u budućnosti će biti važeće ukoliko korisnik iz bilo kog razloga napusti sajt.

U okviru klađenja na virtualni američki fudbal igrači se mogu kladiti na sledeće vrste opklada:

- Hendikep - opklada da će određeni tim pobediti u igri s obzirom na „X“ broj poena prednosti.
- Pobednika igre - opklada na to koji će tim pobediti na utakmici.
- Ukupno poena (više / manje) - opklada u kojoj se kladite na to da li će ukupan broj poena postignutih tokom igre biti veći ili manji od „X“.
- Marginu pobede na utakmici - opklada u kojoj se kladite da će određeni tim pobediti sa tačno određenom razlikom (1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21+)
- Ukupan broj poena na meču - opklada koja vam omogućava da se kladite na to koliko će ukupno poena biti postignuto na meču.
- Pobednika + Ukupno poena (više/manje) - opklada koja kombinuje klađenje na pobednika i ukupno poena koji će biti postignut na utakmici.
- Hendikep + Ukupno poena (više/manje) - opklada koja kombinuje klađenje na pobedu određenog tima sa određenim brojem poena prednosti i ukupan broj poena koji će biti postignut na utakmici.

Opklada na bilo koji virtualni meč neće biti prihvaćena ukoliko je meč počeo.

U toku trajanja jednog turnira, igrač može pratiti rezultate svih odigranih mečeva.

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

Član 58.

NSoft – Klađenje na brojeve

Lucky Six

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 kombinacije 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 50.000,00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitaka Učesniku je 10.000.000,00 dinara.

Lightning Lucky Six

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

U igri Lightning Lucky Six izvlači se 35 kuglica od 48. Da bi opklada bila dobitna, morate pogoditi 6 kuglica od 35 izvučenih. Iznos dobitka zavisi od pozicije kada su izvučene kuglice, odnosno kada je izvučena šesta kuglica sa opklade za minimalni dobitak.

Minimalni ulog: 20.00 RSD

Maksimalni ulog: 50,000.00 RSD

Lightning Lucky Six možete igrati na sledeći način: za standardnu opkladu odaberite 6 kuglica, a za sistem od 7 do 10. Odaberite "Ukupan ulog" i pritisnite dugme "Uplata". Dobićete potvrdu i vaša opklada će se prikazati na listi "Aktivne opklade". Opklade možete staviti do 3 sekunde prije početka izvlačenja. Za igranje sistemske opklade odaberite više od 6 brojeva. Svaka opklada može osvojiti džekpot ako je džekpot omogućen u igri.

Bonus

Zvezda je bonus simbol. Ako jedna od odabranih kuglica bude na polju gde je zvezdica i opklada bude dobitna, dobitni iznos će se pomnožiti sa manjim faktorom (Kvota 1.20). Ako odabrane kuglice slete na obe zvezdice, dobitni iznos će se pomnožiti sa većim faktorom (Kvota 4.00). Ako opklada nije dobitna, nema bonusa.

Lucky X

OPŠTA LUCKY X PRAVILA

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

Tiket možete odigrati najkasnije 5 sekundi do početka izvlačenja brojeva;

Tiket možete poništiti najkasnije 5 sekundi pre početka izvlačenja brojeva;

Minimalna uplata je 20 RSD;

Maksimalna uplata je 50.000 RSD.

Igra ne nudi bonus polje.

Sistemske tiketi i "Klađenje unapred" (max. 10 kola).

TIP OPKLADE 1

Potrebno je da odaberete 1 broj od ukupno 50. Ukoliko broj koji ste odabrali izađe među prvih 9 brojeva, vaš tiket je dobitni. Dakle, ovaj tip opklade važi za prvih 9 brojeva u nizu, brojevi od 10. do 36. se ne računaju. Dobitak se određuje prema tablici isplate.

TIP OPKLADE 2

Potrebno je da odaberete 2 broja od ukupno 50. Ukoliko brojevi koje ste odabrali izađu među prvih 18 brojeva, vaš tiket je dobitni. Dakle, ovaj tip opklade važi za prvih 18 brojeva u nizu, brojevi od 19. do 36. se ne računaju. Dobitak se određuje prema tablici isplate.

TIP OPKLADE 3

Potrebno je da odaberete 3 broja od ukupno 50. Ukoliko brojevi koje ste odabrali izađu među prvih 25 brojeva, vaš tiket je dobitni. Dakle, ovaj tip opklade važi za prvih 25 brojeva u nizu, brojevi od 26. do 36. se ne računaju. Dobitak se određuje prema tablici isplate.

TIP OPKLADE 4

Potrebno je da odaberete 4 broja od ukupno 50. Ukoliko brojevi koje ste odabrali izađu među prvih 31, vaš tiket je dobitni. Dakle, ovaj tip opklade važi za prvih 31 broj u nizu, brojevi od 32. do 36. se ne računaju. Dobitak se određuje prema tablici isplate.

TIP OPKLADE 5

Potrebno je da odaberete 5 brojeva od ukupno 50. Ukoliko brojevi koje ste odabrali izađu među prva 34, vaš tiket je dobitni. Dakle, ovaj tip opklade važi za prva 34 broja u nizu, brojevi od 35. do 36. se ne računaju. Dobitak se određuje prema tablici isplate.

TIP OPKLADE 6/7/8/9/10

Potrebno je da odaberete 6/7/8/9/10 brojeva od ukupno 50. Ovi tipovi opklada važe za svih 36 brojeva u nizu. Ako igrač igra jedan od ovih tipova opklada i svi odabrani brojevi budu izvučeni, njegov dobitak se određuje prema tablici isplate. Nakon svih izvučenih brojeva, tip opklade 6/7/8/9/10 se završava.

DOBITAK

Dobitak je jednak kvoti pomnoženoj sa ulogom. Dobitna kvota se nalazi na preseku Kolone koja određuje tip igre, i mesta na kome je izvučen broj koji kompletira dobitnu kombinaciju.

Tablica isplate - Brojevi koji idu u vodoravnom nizu predstavljaju "broj odigranih kuglica" a brojevi nanizani uspravno predstavljaju "broj izvučenih kuglica".

Next Six

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

Next six je igra klađenja koja nudi Igračima 48 brojeva, od kojih se u jednom kolu 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 virtuelnog 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 klađenja, odnosno ishodi ponuđenih standardnih, specijalnih i sistemskih klađenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi.

Vrste opklada u virtuelnoj igri Next six:

Sledeća kuglica: Učesnik pogađa broj sledeće kuglice. Pre izvlačenja kuglice, opklade se odnose na ishod sledeće kuglice. Za klađenje 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 klađenje 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 klađenje 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 klađenje 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 klađenje 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 klađenje 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 klađenje 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 klađenje 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.

Slingshot 6

Klađenje na brojeve Slingshot 6 predstavlja virtuelnu igru klađenja na brojeve, odnosno kompjuterski generisani događaj, čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG random number generator).

U igri Slingshot 6 izvlači se 35 kuglica od 48. Da bi opklada bila dobitna, morate pogoditi 6 kuglica od 35 izvučenih. Iznos dobitka zavisi od pozicije kada su izvučene kuglice, odnosno kada je izvučena šesta kuglica sa opklade za minimalni dobitak.

Minimalna opklada : 20.00

Maksimalna opklada : 50,000.00 Maksimalan broj opklada : 10

Slingshot 6 možete igrati na sledeći način: za standardnu opkladu odaberite 6 kuglica, a za sistem od 7 do 10. Za igranje sistemske opklade odaberite više od 6 brojeva. Svaka opklada može osvojiti džekpot ako je džekpot omogućen u igri.

Sistemske opklade

Igrači mogu izabrati više od šest kuglica, do deset kuglica, a te opklade se nazivaju sistemske opklade. Povećanje odabranog broja će dosledno povećavati broj kombinacija, na sledeći način: za sistem 6/7 mogući broj kombinacija je 7, za sistem 6/8 mogući broj kombinacija je 28, za sistem 6/9 sistem mogući broj kombinacija je 84, za sistem 6/10 mogući broj kombinacija je 210. Ukupna opklada na tiketu će se podeliti sa mogućim brojem kombinacija, a iznos opklade po kombinaciji će se koristiti za izračunavanje. Dobici svake kombinacije u sistemskoj opkladi podležu istim pravilima kao i normalna opklada u zavisnosti od odgovarajuće opklade po kombinaciji, kvoti i pogođenim bonus simbolima.

Bonus

Zvezda je bonus simbol. Ako jedan od izabranih brojeva padne na zvezdu i pobedite u opkladi, dobitni iznos će biti pomnožen sa 1.2. Ako izabrane loptice/brojevi padnu na obe zvezde, tada će dobitna opklada biti pomnožena sa 4. Ako opklada ne bude dobitna, nema bonusa. Zvezde ne mogu pasti na prvih pet mesta.

Kolor

Bira se željena boja od 4 ponuđene i svaka boja ima drugačiji multiplikator u zavisnosti od broja pojavljivanja određene boje na točku. Kolo se vrti svakih 15 sekundi.

Član 59.

Ovim članom se regulišu klađenja na brojeve po nazivom Spin 2 Win i Spin 2 Win Royale koji predstavljaju virtuelnu igru klađenja na brojeve, odnosno kompjuterski generisani događaj, čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG random number generator).

Spin 2 Win je jednostavna igra brojeva zasnovana na evropskom ruletu. U ovoj igri, igrači pogađaju rezultat žreba koji je određen nasumično. Kada igraju ovu igru, igrači se mogu kladiti na:

- Broj: mogu izabrati jedan broj između 1 i 36 brojeva
- Boja: mogu izabrati jednu boju između crvene, crne i zelene
- Desetina: mogu da izaberu jednu od tri moguće grupe: od 1 do 12, od 13 do 24 i od 25 do 36
- Neparni/Parni: mogu da biraju neparan ili paran broj

Spin 2 Win Royale je jednostavna igra brojeva zasnovana na evropskom ruletu. U ovoj igri, igrači pogađaju rezultat žreba koji je određen nasumično. Kada igraju ovu igru, igrači se mogu kladiti na:

- Broj: mogu izabrati jedan broj između 1 i 36 brojeva
- Boja: mogu izabrati jednu boju između crvene, crne i zelene
- Desetina: mogu da izaberu jednu od tri moguće grupe: od 1 do 12, od 13 do 24 i od 25 do 36
- Neparni/Parni: mogu da biraju neparan ili paran broj
- Sektori: mogu izabrati sledeće sektore

Sektor A – je segment ruleta brojevima od 32 do 2, a to su: 32, 15, 19, 4, 21, 2

Sektor B – je segment ruleta brojevima od 25 do 13, a to su: 25, 17, 34, 6, 27, 13

Sektor C – je segment ruleta brojevima od 36 do 10, a to su: 36, 11, 30, 8, 23, 10

Sektor D – je segment ruleta brojevima od 5 do 20, a to su: 5, 24, 16, 33, 1, 20

Sektor E – je segment ruleta brojevima od 14 do 29, a to su: 14, 31, 9, 22, 18, 29

Sektor F – je segment ruleta brojevima od 7 do 26, a to su: 7, 28, 12, 35, 3, 26

- Nisko/visoko - predstavlja 18 brojeva (nula je isključena)

Nizak – broj od 1 do 18

Visok – broj od 19 do 36

- Nisko/visoko i Boja - predstavlja 9 brojeva po kombinaciji

Niska i crvena = 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18

Visoko i crveno = 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36

Nisko i crno = 2, 4, 6, 8, 11, 10, 13, 15, 17

Visoko i crno = 20, 22, 24, 26, 28, 29, 33, 31, 35

OPIS IGRE – TEXAS HOLD'EM POKER

Član 60.

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

Texas Hold'em poker se igra sa standardnim špilom od 52 karte. Postoji deliteljevo button, predmet koji kruži u smeru kazaljke na satu i označava ko u toj ruci treba da deli (ukoliko ne postoji osoba koja je zadužena samo za to), a ko treba da stavi obavezan ulog.

U Teksas Hold'em-u postoje dva obavezna uloga i oni se nazivaju blindovi. Igra počinje tako što dva igrača koja sede levo od deliteljevog button-a postavljaju obavezne uloge tzv. mali i veliki blind (small i big blind) pre početka deljenja karata. Veliki blind je dvostruko veći od malog blinda.

Nakon postavljenih uloga svakom igraču se podele po dve karte, okrenute licem na dole, tako da samo igrač kome su podeljene ima uvid u njih. Poenta igre je da svaki igrač sastavi najbolju kombinaciju sa svoje dve karte koje su mu podeljene i još pet karata koje delitelj izvlači u toku igre. Ovo se kao i u običnom pokeru odnosi na najbolju petokaratnu kombinaciju, znači od ukupno sedam karata (2 u ruci i 5 koje je izvukao delitelj) svaki igrač nastoji da napravi svoju najbolju petokaratnu kombinaciju, zanemarujući druge dve karte koje ne učestvuju u kombinaciji. To znači da se na kraju vaša ruka može sastojati od:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Redosled jačine ruku je sledeći:

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

OPIS IGRE – FRANCUSKI RULET

Član 61.

Rulet je virtualna igra u kojoj se brojevi izvlače pomoću generatora slučajnosti.

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

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

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

Transfersale Pleine (Ulog na ulicu) Ulog na niz od tri broja. Stavlja se postavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda. Maksimalni ulog za tu opkladu trostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

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

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

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

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

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

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

OPIS IGRE – BLACKJACK

Član 62.

Blackjack je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Blackjack je kartaška igra u kojoj igrač može steći blagu statističku prednost u odnosu na delitelja (krupije). Može se igrati sa jednim ili više špilova karata, najviše osam (bez džokera).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

OPIS IGRE - SLOT IGRE

Član 63.

Slot igre su virtualne igre koje se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Slot igre imaju sledeće osnovne modalitete: klasični jednolinijski /višelinijski slotovi i video slotovi, a cilj je da se slučajnom akcijom učesnika generiše slučajan niz simbola. Ukoliko se ti simboli pojave u određenom redosledu (liniji, polju i sl.) smatra se da je ishod pobeda i učesniku u tom slučaju pripada dobitak.

Preciznije: standardni slotovi su sa tri bubnja: ulaže se određeni iznos, zavrte se tri bubnja i zavisno od ishoda obrtanja, osvaja se gubitak ili se gubi;

Maks slotovi sa 2 i 3 bubnja: omogućen je ulog maksimalno od dva novčića, a ne tri kao kod standardnih slotova.

Bonus igra: slotovi koji imaju bonusnu igru zahtevaju da igrač dobije specijalnu kombinaciju simbola ili da sakupi određene simbole, a da pri tome ulaže maksimalno dozvoljeni ulog posle čega ulazi u bonus krug igre i osvaja specijalne dobitke.

Slotovi sa n-linija: navodi se koliki je ulog po platnoj liniji i na koje se platne linije stavlja ulog. U tom slučaju ulog se izračunava kao ulog na liniji pomnožen brojem odabranih linija.

Slotovi sa više obrtaja: posle prvog okretanja bubnjeva, igrač bira bubnjeve koje želi da zadrži a ostatak bubnjeva zavrti ponovo.

ZAVRŠNE ODREDBE

Član 64.

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

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

Član 65.

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

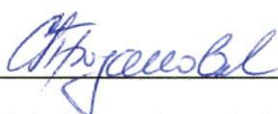
Član 66.

Za rešavanje sporova izmedju učesnika i priređivača nadležan je Prvi osnovni sud u Beogradu.

Član 67.

Ova Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane Ministra finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici priređivača.

MOZZART DOO



Slobodan Prodanović, direktor



Jasna Šipka, zastupnik

