

11. 06. 2020

Br. 31-5-P

Na osnovu člana 4. Zakona o igrama na sreću ("Sl. glasnik RS", br. 18/2020 od 3.3.2020. godine), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću ("Službeni glasnik RS", broj 129/04), člana 15. Ugovora o osnivanju privrednog društva „MOZZART“ d.o.o. Beograd od dana 26.05.2010, overen pod Ov.br. 63268/2010, i Odluke broj 82 od dana 11.06.2020, direktor privrednog društva „MOZZART“ d.o.o. Beograd, Ul.Zrenjaninski put 84c, dana 11.06.2020. godine donosi

IZMENE I DOPUNE PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

Član 1.

Ovim izmenama menjaju se i dopunjuju Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od dana 02.09.2013, na koja je saglasnost dao Ministar finansija Rep.Srbije. (u daljem tekstu: Pravila)

Član 2.

U članu 31. stavu 2. Pravila, posle tačke 4, dodaje se nova tačka 5 koja glasi:

„virtuelni događaj (virtuelni fudbal, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke konja i pasa i sl.)“

Dosadašnja tačka 5. iz člana 31. stava 2 Pravila, postaje tačka 6.

Član 3.

Menja se član 51. Pravila, tako da sada glasi:

„Ovaj član regulise klađenje na virtuelni fudbal.

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

Rezultati su kontrolisani Random Number Generatorom (RNG), koji izračunava rezultat meča na osnovu sistemskog rejtinga svakog pojedinačnog tima.

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 virtualni fudbal je 20.000 dinara (za Betradar virtualni fudbal) i 10.000 dinara (za Golden Race virtualni fudbal).

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 definisane su ovim Pravilima.

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.

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

Član 4.

Menja se član 52. Pravila, tako da sada glasi:

„Ovaj član Pravila reguliše klađenje na virtualne trke.

Klađenje na trke (pasa, konja, motora, krosera...) je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

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

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na trke je 10.000 dinara.

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.

Prirediivač zadržava parvo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesnika u igri.“

Član 5.

Posle člana 52, dodaju se članovi 52.a i 52.b, koji glase:

„Član 52.a

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

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 klađenje

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

Klađenje unapred - korisnik može da uplati isti tiket u više kola unapred. Maksimalan broj kola za klađenje 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 dobijan
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 52.b

Ovaj član regulise klađenje na virtuelni tenis.

Virtuelni tenis je klađenje na rezultat kompjuterski generisane prezentacije teniskog meča.

Rezultati su kontrolisani Random Number Generatorom (RNG), koji izračunava rezultat meča na osnovu sistemskog rejtinga svakog pojedinačnog igrača.

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 6.

Sve ostale odredbe Pravila ostaju neizmenjene i na snazi.

Član 7.

Ove izmene i dopune 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 priredivača.

DIREKTOR,

Koviljka Lončar

