

25.07.2025

Br. 8/1-P

Na osnovu člana 4. i 109. Zakona o igramama na sreću ("Sl. glasnik RS", br. 18/2020 i 94/2024), kao i odredbi Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 31/2025 od 11.4.2025.) te 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 direktora o donošenju novih Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije br. 125 od dana 25.07.2025, direktor privrednog društva "MOZZART" d.o.o. Beograd, Ul. Takovska 49b, dana 25.07.2025. godine donosi

P R A V I L A

O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKЕ 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 priređivač igre (u daljem tekstu: **priređivač**) i fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igramama (u daljem tekstu: **učesnik ili igrač**)

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 igramama 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 igramama 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:

- **veb prezentacija** je internet stranica priređivača preko koje učesnik učestvuje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i kojoj pristupa preko računara ili mobilnih aplikacija.
- **internet stranica priređivača** je website priređivača www.mozzartbet.com sa aplikacijom za igre na sreću.
- **informaciono-komunikacioni 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 internet stranici priređivača i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom učesnika.
- **evidencioni račun** je jedinstveni račun sa podacima o svim transakcijama (polaganje uloga, dobici, isplate, prenosi sa promotivnog računa i dr.), koji za svakog igrača otvara i vodi priređivač u svom informaciono-komunikacionom sistemu;
- **promotivni račun** je jedinstveni račun sa podacima o svim bonusima te prenosima na pojedinačne evidencione račune igrača, koji za svakog igrača otvara i vodi priređivač u svom informaciono-komunikacionom sistemu isključivo u cilju dodele bonusa;
- **tekuci račun** je transakcioni bankovni račun učesnika na koji se vrše isplate sredstava sa njegovog evidencionog računa.
- **identifikacioni broj učesnika** je jedinstveni višečnačni broj učesnika dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja.
- **elektronska potvrda o ulogu (e-potvrda ili e-tiket)** je elektronski zapis potvrde o uplati igre koji sadrži identifikacioni broj položenog uloga, podatke o priređivaču, iznos visine uloga, i podatke o vremenu uplate uloga;
- **broj evidencionog računa (poziv na broj)** je višečnačni broj koji jedinstveno određuje evidencioni račun učesnika, a koristi se pri uplati sredstava na evidencioni račun.
- **evidaciona uplata** su novčana sredstva deponovana na evidacionom računu učesnika za potrebe učešća u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.
- **korisnički servis** - servis podrške učesnicima koji priređivač obezbeđuje u skladu sa uputstvima na aplikaciju za igru.

- **bonus** je bilo kakav podsticaj koji priređivač dodeljuje igraču radi učestvovanja u igri koju organizuje priređivač;

REGISTRACIJA UČESNIKA

Uslovi za registraciju i verifikacija igrača

Član 5.

Za učešće u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije mogu se registrovati samo punoletna lica koja poseduju JMBG i važeću e-mail adresu.

Priređivač prilikom registracije evidencionog računa (korisničkog naloga) lica koje se registruje za učešće u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, vrši proveru starosti lica na osnovu podataka o datumu rođenja iz identifikacionog dokumenta tog lica korišćenjem sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: verifikacija igrača).

Priređivač sprovodi verifikaciju igrača samostalno ili upotrebom registrovane šeme elektronske identifikacije osnovnog nivoa, odnosno šeme koja je upisana u registar pružalača usluga elektronske identifikacije i šema elektronske identifikacije, u skladu sa propisima o elektronskoj identifikaciji.

Priređivač, prilikom verifikacije igrača, putem sredstava elektronske komunikacije, proverava da li lice koje se registruje za učešće u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, poseduje važeći lični identifikacioni dokument (ličnu kartu ili pasoš) i uvidom u podatke o datumu rođenja u identifikacionom dokumentu utvrđuje da li je to lice punoletno.

Priređivač neće izvršiti registraciju evidencionog računa (korisničkog naloga), niti će primiti uplatu, odnosno izvršiti isplatu, kao ni omogućiti učešće u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije licu za koje prethodno nije sproveden postupak verifikacije.

Priređivač pre registracije novog korisničkog naloga igrača vrši proveru elektronskim putem, preko softverskog rešenja Uprave za igre na sreću (dalje u tekstu: Uprava), da li se lice, podnositelj zahteva za registraciju korisničkog naloga nalazi u evidenciji igrača koji su podneli zahtev za samoisključenje.

Ukoliko Uprava obavesti priređivača da se lice iz stava 1. ovog člana nalazi u evidenciji samoisključenih igrača, priređivač onemogućava tom licu registraciju korisničkog naloga do isteka perioda samoisključenja.

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, broj telefona (sa OTP aktivacijom tj potvrdom broja telefona), prihvata 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, ili broj pasoša za strano lice, mesto i država rođenja, prebivalište (država, grad i adresa), podatak o političkoj izloženosti, prihvata Pravila, kao drugi korak.

Neprihvatanjem Pravila učesnik se ne može registrovati. Tek nakon potvrde broja telefona, učesnik se može prvi put prijaviti u informacioni sistem priredjivača. Ukoliko učesnik želi da pristupi igri dužan je da tačno popuni podatke iz drugog koraka (navedene u II. PODACI ZA UČEŠĆE U IGRI).

Pored toga, da bi se registrovao učesnik je dužan da odgovori na pitanja Priređivača radi utvrđivanja statusa funkcionera (političke izloženosti).

Učesnik je dužan da se izjasni da li je funkcijer ili ne.

Ukoliko se izjasni da je funkcijer, neophodno je da se izjasni na koji način je postao funkcijer (politički izložen), i to odabirom ponuđenih opcija.

Zatim se učesnik izjašnjava o kojoj dužnosti se radi, i to odabirom ponuđenih opcija.

I na kraju je potrebno da učesnik navede izvor imovine (sredstava) koja su predmet poslovnog odnosa ili transakcije, kroz odabir ponuđenih opcija.

Nakon svega toga, Priređivač proverava tačnost svih unetih podataka, a posebno 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 priredjivača, 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 priredjivač, 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 veb prezentaciju 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 prijavljivanja na aplikaciju pripeđivača. U slučaju bilo kakve neusaglasnosti stanja evidencionog računa sa evidencijom učesnika o transakcijama učesnik je dužan da bez odlaganja o tome obavesti pripeđivača radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mera.

Uplata na evidencijski račun

Član 10.

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

Zabranjeno je dopuštanje, odnosno omogućavanje registrovanom igraču da prenosi sredstva sa svog na tuđi evidencijski račun.

Zabranjeno je da druga fizička lica prenose sredstva sa svog tekućeg računa na tuđi evidencijski račun, odnosno da registrovani igrač sredstva sa svog evidencionog računa prenosi na tuđi tekući račun.

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 evidencijski račun

Član 12.

Svaki dobitak učesnika aplikacija beleži na njegovom evidencionom računu nakon potvrde konačnog rezultata dogadjaja koji je predmet opklade. Pripeđivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na evidencijski račun učesnika. Pripeđivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na evidencijski 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 evidpcionog 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 evidpcionog 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 neispunjena 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 evidpcionom računu učesnika, i tim sredstvima učesnik ne može raspolagati do trenutka izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa evidpcionog 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.

Posebna pravila u vezi sa bonusima

Član 14.

Priređivač može odobravati bonuse igračima, i to isključivo preko promotivnog računa.

Priređivač može otvoriti jedan promotivni račun svakom registrovanom igraču koji kod priređivača poseduje evidencijski račun.

Bonus iz stava 1. ovog člana koji priređivač igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije da ili odobri igraču preko promotivnog računa može se koristiti samo za igru, a takav bonus i sredstva koja igrač ostvari kao dobitak igrom preko promotivnog računa, ne mogu se u igri kombinovati (mešati) sa sredstvima na evidencionom računu igrača i ne mogu se sa promotivnog računa isplatiti direktno igraču.

Igrač ne može samostalno vršiti uplatu na promotivni račun.

Priređivač može sredstva ostvarena kao dobitak na promotivnom računu preneti sa promotivnog računa na evidencijski račun istog igrača.

Član 15.

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

Priređivač 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 internet stranici priređivača unošenjem ispravnog korisničkog imena i lozinke smatra se verodostojnjom, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način Priređivač će smatrati valjanim i neće prihvati zahteve za poništenje transakcija ni pod kojim uslovima.

Korisnički podaci

Član 16.

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

Lična ograničenja učesnika

Član 17.

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 zadanim vremenskim periodu. Po isteku odabranog vremenskog perioda, postavke ograničenja, nastavljaju se za sledeći period istog trajanja, ukoliko učesnik iste ne promeni ili ukloni.

Samoisključenje i samoograničenje igrača

Član 18.

Priredivač će omogućiti igraču samoisključenje, odnosno samoograničenje, što znači da igrač može pisanim ili elektronskim putem da zahteva od priredivača isključenje iz učestvovanja u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije na određeni vremenski period koji ne može da traje kraće od 24 sata, ili trajno, u kom slučaju samoisključenje ne može opozvati pre isteka perioda od 12 meseci, kao i da ograniči najviši iznos koji može uplatiti u okviru određenog vremenskog perioda kod priredivača (samoograničenje).

Priredivač će odmah po prijemu zahteva za samoisključenje, odnosno samoograničenje, onemogućiti igraču pristup korisničkom nalogu u slučaju samoisključenja, odnosno ograniči uplatu u skladu sa zahtevom igrača u slučaju samoograničenja.

Priredivač će dostaviti Upravi podatke o igraču koji se samoisključio, i to:

- 1) ime i prezime igrača;
- 2) jedinstveni matični broj igrača;
- 3) broj lične karte ili broj pasoša za strano lice;
- 4) registrovanu adresu elektronske pošte igrača (e-pošta);
- 5) period samoisključenja;
- 6) datum podnošenja zahteva za samoisključenje,

kao i detalje zahteva tog igrača, na osnovu čega će Uprava te podatke razmeniti sa svim priredivačima posebnih igra na sreću preko sredstava elektronske komunikacije kod kojih samoisključeni igrač ima otvorene korisničke naloge.

U skladu sa stavom 3. ovog člana podneti zahtev za samoisključenje igrača će proizvoditi pravno dejstvo i prema svim drugim priredivačima kod kojih samoisključeni igrač ima otvorene korisničke naloge, ali i prema priredivačima kod kojih igrač nema korisnički nalog u smislu da neće moći da otvoriti korisnički nalog za vreme trajanja perioda samoisključenja.

Igrač može poslati Priredivaču zahtev za opoziv samoisključenja ili samoograničenja, stim da opoziv samoisključenja može podneti priredivaču tek po isteku perioda od 12 meseci od dana podnošenja zahteva za samoisključenje.

Kada Priredivač primi od igrača zahtev za opoziv samoisključenja, Priredivač će Upravi dostaviti informaciju o takvom zahtevu odmah po prijemu zahteva, tako da će i opoziv samoisključenja imati pravno dejstvo i prema svim drugim priredivačima posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Istorija e-potvrda

Član 19.

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 priredjivača učesnik ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije. Priredjivač će osigurati učesniku pregled detalja svake e-potvrde.

Odgovorno priređivanje

Član 20.

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

Ograničenje raspolaganjem evidencionim računom

Član 21.

Priredjivač 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 uključujući i bilo kakav vid zloupotreba od strane igrača. Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem evidencionim računom učesnika će biti ukinuto kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvodjenje.

Zatvaranje evidencionog računa

Član 22.

Zatvaranje evidencionog računa je isključenje učesnika iz sistema priredjivača. Zahtev za zatvaranje evidencionog računa učesnik može podneti isključivo u pisnom obliku u bilo kom trenutku bez navođenja 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 priredjivač, odnosno za učestvovanje u posebnim igram na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, priredjivač ima pravo, u slučaju sumnje na zloupotrebu, da zatvori evidencioni račun učesnika.

Obaveštenja učesniku

Član 23.

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

Prihvat i objava Pravila

Član 24.

Učesnik prihvata ova Pravila na internet stranicama priredjivača tokom postupka registracije. Prihvati 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. 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. Priredjivač se obavezuje da na svojim internet stranicama objavi svaku važeću verziju Pravila, kao i sve prethodne verzije.

ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

Lični podaci

Član 25.

Priredjivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o učesnicima i njihovim evidencijonim računima isključivo u svrhu učestvovanja učesnika u igrama na sreću koje priredjuje "Mozzart" d.o.o. Priredjivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti, te ovim Pravilima. Priredjivač će preuzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Na zahtev priredjivača 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 dogadjaja koji je predmet opklade.

Lozinka

Član 26.

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

KLASIFIKACIJA IGARA

Član 27.

Priredjivač priređuje sledeće igre posebne igre na sreću preko sredstava elektronske komunikacije:

1. Klađenje na događaje iz člana 33. ovih Pravila;
2. Online kazino (Sve igre koje se igraju uživo odnosno odloženim ili direktnim prenosom igara uživo koje igrači igraju protiv priredjivača (rulet, blackjack baccarat i dr.)) čiji spisak se nalazi u Prilogu 1 ovih Pravila;

- 3.** Virtuelni kazino (Sve kazino igre (Poker, rulet, bakarat i dr.) koje se igraju koristeći generator slučajnih brojeva (RNG)), čiji spisak se nalazi u Prilogu 2 ovih Pravila;
- 4.** Virtuelne igre (Sve virtuelne igre (Aviator, virtuelne trke, brojevi i dr.) koje se igraju koristeći generator slučajnih brojeva (RNG)), čiji spisak se nalazi u Prilogu 3 ovih Pravila;
- 5.** Virtuelni slot (Slot igre koje se igraju koristeći generator slučajnih brojeva (RNG)), čiji spisak se nalazi u Prilogu 4 ovih Pravila;

U prilozima iz stava 1, tačke 2, 3, 4 i 5, se nalaze sve igre koje su na platformi priređivača, kao i igra klađenje.

Sastavni deo ovih pravila je Uverenje o ispunjenosti tehničkih i funkcionalnih karakteristika informaciono komunikacionog Sistema za priređivanje posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od strane ovlašćene laboratorije – Vojnotehničkog instituta Republike Srbije, kao i sva druga dopunska Uverenja tom osnovnom uverenju izdata od iste laboratorije, kao i dopunski Izveštaj o izvršenoj proveri ispunjenosti tehničkih i funkcionalnih karakteristika IKS za priređivanje posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacija sa spiskom igara Priređivača.

OPIS IGRE – KLAĐENJE

Član 28.

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 29.

Priređivač nije odgovoran za greške pri kucanju, ljudske greške, softverske ili očevide 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 učesnik nije u mogućnosti da otkaze ili promeni plasiranu opkladu.

Član 30.

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 opklade sa identičnim ili vrlo sličnim događajima priređivač zadržava pravo da poništi sve takve opklade, čak i nakon sto su opklade utvrđene.

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

Priređivač zadržava pravo da poništi bilo koje kladjenje vezano za neki događaj koji je predmet kladjenja 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 evidencijski račun učesnika.

U slučaju da opkada bude prihvачena po pogresnom iznosu, priređivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

Priređivač 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 priređivač utvrdi da su preduzete iz nedopustenih namera.

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

Član 31.

Učesniku je strogo zabranjeno da koristi bilo koji oblik veštačke inteligencije u korišćenju registrovanog korisničkog naloga na veb prezentaciji Priređivača.

Član 32.

Kladjenje putem sredstava elektronske komunikacije je posebna igra na sreću u kojoj priređivač unapred određuje sportske događaje i kvote za kladjenje, 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 opkada i iznosom uloga.

Kladjenje na dogadjaj u toku (live bet) podrazumeva kladjenje u toku dogadjaja kao i za vreme pauza (poluvreme i slično). Za kladjenja na dogadjaje u toku važe ista pravila kao i za kladjenje pre početka meča osim ako nije naznačeno drugačije. Kladjenje u toku pauze meča podrazumeva kladjenje u toku neke od pauza u meču (između dva poluvremena, između četvrtina i slično).

Kladjenje 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 33.

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) određeni 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) virtualni događaj (virtualni fudbal, virtualno klađenje na brojeve, virtualne trke konja i pasa i sl.) čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.
- 6) druge dogadjaje koji imaju slučajan karakter odnosno nemaju unapred poznat ishod.

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

Član 34.

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 meč koji je predmet kladjenja odigrava na neutralnom terenu znak „1“ se odnosi na prvonavedeni tim u listi za klađenje, 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 35.

"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, može doći 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-potvrđi. Vazeca kvota za klađenje, kao i za kladjenje na dogadjaj u toku (live bet) je isključivo ona koja se nalazi na e-potvrđi igrača.

Član 36.

"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 37.

"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 38.

"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 39.

"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 40.

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

Član 41.

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 42.

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 43.

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 44.

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 45.

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 dogadjaj u toku kao i za klađenje u pauzi meča. Za klađenje na dogadjaj 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 proglaši neregularnim, osim ukoliko to ovim pravilima nije drugačije određeno. Ovo se ne odnosi na klađenje na dogadjaj u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na dogadjaj 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.

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. Producenci 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-brejk.

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

Član 47.

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 dogadjaje u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na dogadjaje 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 48.

U slučaju promene termina odigravanja meča, postignuti rezultat se smatra važećim ukoliko je meč odigran u roku od 24 sata od vremena navedenog u ponudi za kladjenje.

U slučaju da se sportsko takmičenje ne održi u roku od 24 sata iz stava 1. ovog člana, za događaj iz tog sportskog takmičenja računa se kvota 1,00 (jedan).

Ako se sportski dogadjaj prekine i do njegovog nastavka dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kad je sportski dogadjaj prвobитно krenuo), sve opklade uplaćene za vreme njegovog trajanja pre prekida koje nisu realizovane važe i u nastavljenom terminu.

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

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

U slučaju prekida sportskog događaja, bilo kad tokom meča, sve opklade na događaj čiji se ishod realizovao do trenutka prekida ostaju važeće.

Ukoliko dođe do prekida meča pre službenog kraja i njegovog neodigravanja u roku od 12 sati (izuzev sporta tenis gde se primenjuje rok od 24 sata), sve opklade na dogadjaj čiji se ishod realizovao do trenutka prekida ostaju važeće.

Odnosno, 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 dođe do nastavka događaja u navedenom vremenskom roku, opklade se regularno obrađuju kao da događaj nije prekidan.

Član 49.

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

Klađenje na košarka igrače: Ukoliko igrač ne nastupi na meču iz bilo kog razloga, računaće se kvota 1. Ukoliko dođe do prekida meča, sve statistike igrača (poeni, skokovi, asistencije) koje se mogu nedvosmisleno obraditi kao dobitne će biti obrađene kao dobitne, dok će za nerealizovane događaje opklada biti proglašena nevažećom i biće dodeljena kvota 1. Isto pravilo važi i za ponudu na igrače Američkog fudbala (NFL).

Klađenje na fudbal specijale: Ako igrač ne počne u startnoj postavi, računaće se kvota 1 za igru igrač daje gol na meču i za igru igrač daje gol u kombinaciji sa pobedom tima za koji nastupa.

Za sve igre iz ponude specijala (žuti kartoni, korneri, šutevi u okvir gola, šutevi, faulovi, ofsajdi, posed lopte) za takmičenja Liga Šampiona, Liga Evrope i Liga Konferencija merodavan je zvanični sajt uefa.com. U slučaju eventualnih produžetaka važe statistike iz regularnog dela meča.

Za sve igre iz ponude specijala (žuti kartoni, korneri, šutevi u okvir gola, šutevi, faulovi, ofsajdi, posed lopte) za takmičenje Svetsko Prvenstvo merodavan je zvanični sajt fifa.com. U slučaju eventualnih produžetaka važe statistike iz regularnog dela meča, osim ako nije drugačije naglašeno.

Za sve igre iz specijala (žuti kartoni, korneri, šutevi u okvir gola, šutevi, faulovi, ofsajdi, posed lopte) za takmičenje Premier liga merodavan je zvanični sajt lige, www.premierleague.com

Za sve igre iz specijala (žuti kartoni, korneri, šutevi u okvir gola, šutevi, faulovi, ofsajdi, posed lopte) za takmičenje Bundesliga merodavan je zvanični sajt lige, www.bundesliga.com

Za sve igre iz specijala (žuti kartoni, korneri, šutevi u okvir gola, šutevi, faulovi, ofsajdi, posed lopte) za takmičenje Serie A merodavan je zvanični sajt lige, www.legaseriea.it

Za sve igre iz specijala (žuti kartoni, korneri, šutevi u okvir gola, šutevi, faulovi, ofsajdi, posed lopte) za takmičenje La Liga merodavan je zvanični sajt lige, www.laliga.com

Za sve igre iz specijala (žuti kartoni, korneri, šutevi u okvir gola, šutevi, faulovi, ofsajdi, posed lopte) za takmičenje Ligue 1 merodavan je zvanični sajt lige, www.ligue1.com

Pravila za klađenje na Fantasy igrače: Nije moguće vezivati međusobno zavisne događaje, kao što su dva igrača iz istog tima ili igrač i tim za koji taj igrač nastupa. Ako se igrač nalazi u ponudi a ne počne meč kao starter, računaće se kvota 1. U bodovanje ne ulazi „Bonus points system“ koji se koristi na zvaničnom sajtu. Za sve rezultate merodavan je zvanični sajt fantasy.premierleague.com

Odredbe i specifična pravila vezana za sportove:

Košarka - košarka igrači i Američki fudbal, Američki fudbal igrači i Hokej na ledu: Za obradu tiketa u obzir se uzimaju rezultati postignuti u regularnom delu utakmice kao i u eventualnim produžecima, osim ako se drugačije ne naglasi.

Tenis: U slučaju prekida meča i njegovog nenastavljanja, sve igre kojima bi se ishod mogao promeniti odigravajem događaja do kraja bice proglašena kvota 1, dok će za ostale igre koje se nedvosmisleno mogu proglašiti dobitnim ili gubitnim čak i u slučaju prekida ove igre biti obrađene kao da se meč regularno odigrao do kraja.

Primer: Ukoliko je jedan od takmičara predao meč pri rezultatu 6:4 4:4, igre konačan ishod 1 i konačan ishod 2 biće proglašene kvotom 1, dok će igra ukupno gemova sa odigranim tipom 19.5 "+" biti proglašena dobitnom a igra ukupno gemova sa odigranim tipom 19.5 "-" će biti proglašena gubitnom.

Ukupno golova u ligi: U slučaju odlaganja jednog ili vise mečeva u ligi i njihovog neodigravanja ili nenastavljanja do isteka navedenog vremenskog intervala, svi tipovi igara kojima bi se ishod mogao promeniti bice proglašeni kvotom 1, dok ce tipovi koji se nedvosmisleno mogu obraditi kao dobitni ili gubitni biti obrađeni kao da su svi mečevi regularno odigrani.

Primer: Ukoliko je postavljena margina na ukupno golova u određenoj ligi za dato kolo 29.5, ukoliko se jedan meč odloži a na ostalim mečevima bude postignuto više golova od navedene marge, igra ukupno golova + biće obrađena kao dobitna dok će igra ukupno golova - biti obrađena kao gubitna. U slučaju da na ostalim mečevima padne manje golova od postavljene marge, obe igre ("+", "-") biće obrađene kvotom 1.

Kod ponuda u igrama „Košarka-igrači“ i „Dueli igrača“ u obzir se uzimaju i eventualni produžeci, a ukoliko košarkaš nije aktivno učestvovao u događaju sve opklade se proglašavaju dobitnim i za njih važi kvota 1 (smatra se da košarkaš nije aktivno učestvovao u događaju ukoliko je sedeo na klupi celu utakmicu i uopšte nije ulazio u igru).

Pravila za igru „Ukupno golova u ligama“:

- Ova igra ne može se vezivati sa ostalom ponudom iz liste.
- Dozvoljeno je igranje u singlu i međusobno vezivanje

- U slučaju neodigravanja jedne utakmice, računa se da su na njoj pala tačno dva gola, da su oba postignuta u drugom poluvremenu, odnosno da je domaćin postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu i da je gost postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu.
- U slučaju neodigravanja više od jedne utakmice iz neke lige, koeficijent za tu ligu je 1,00.
- U slučajevima prekida utakmice iz neke lige primenjuju se pravila koja se odnose na prekinute fudbalske utakmice.
- Ako je meč prekinut pre završetka prvog poluvremena, računa se da je meč odložen, odnosno da su pala tačno dva gola na utakmici (bez obzira na trenutni rezultat u trenutku prekida, kao i da su oba gola postignuta u drugom poluvremenu, odnosno da je domaćin postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu i da je gost postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu).
- Ako je meč prekinut posle završetka prvog poluvremena, računa se broj golova postignut do trenutka prekida.
- Broj mečeva u jednoj ligi i njihovi termini odigravanja važe za mečeve koji su dati u listi.
- Ako je ponuda za Ukupno golova u ligi za neku ligu identična s ponudom u listi u broju utakmica iz te lige i u terminima, a naknadno dođe do promene broja utakmica iz te lige ili termina, inicijalna ponuda važi.

Član 50.

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 proglaši nevažećim.

Ukoliko se sportski dogadjaj koji je predmet kladjenja odrzava na neutralnom terenu priredjivac nije duzan da u ponudi za kladjenje navede tacno mesto odrzavanja dogadjaja.

Član 51.

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 52.

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

VIRTUALNI FUDBAL – VIRTUELNA IGRA

Član 53.

Ovaj član regulise klađenje na virtualni fudbal.

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

Rezultati Virtuelnog fudbala predstavljaju neizvesni 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 virtualni fudbal je od 10.000 do 50.000 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:

- Pobednika – 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 pobednika meča.
- Mogući ishodi: pobeda domaćina (1), nerešeno (X) , pobeda 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 ukolikо gostujuća ekipa hendekepira sa 2 gola prednosti.
- Mogući ishodi: pobeda domaćina (1), nerešeno (X), pobeda gosta (2)

- Konačan ishod sa hendikepom (1:0) - Klađenje na konačan ishod meča ukololiko domaća ekipa hendikepira sa 1 golom prednosti.

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

- Prvi daje gol na utakmicu – 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 utamica pobediće domaćin

2 - Na kraju utamica pobediće gost

X - Na kraju utamica biće nerešeno

- Dupla šansa:

12 - Utakmica će se završiti pobedom domaćina ili gosta

1X - Utakmica će se završiti pobedom domaćina ili nerešeno

X2 - Utakmica će se završiti pobedom 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 – klađenje da će na utakmici biti više od 1.5 golova

manje od 1.5 – klađenje da će na utakmici biti manje od 1.5 golova

više od 2.5 – klađenje da će na utakmici biti više od 2.5 golova

manje od 2.5 – klađenje da će na utakmici biti manje od 2.5 golova

više od 3.5 – klađenje da će na utakmici biti više od 3.5 golova

manje od 3.5 – klađenje da će na utakmici biti manje od 3.5 golova

više od 4.5 – klađenje da će na utakmici biti više od 4.5 golova

manje od 4.5 – klađenje da će na utakmici biti manje od 4.5 golova

- Konačan ishod + Ukupno golova na utakmici:

1+više 1.5 – pobeda 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 – pobeda gosta i na utakmici će biti više od 1.5 golova

1+manje 1.5 – pobeda 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 – pobeda gosta i na utakmici će biti manje od 1.5 golova

1+više 2.5 – pobeda 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 – pobeda gosta i na utakmici će biti više od 2.5 golova

1+manje 2.5 – pobeda 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 – pobeda gosta i na utakmici će biti manje od 2.5 golova

1+više 3.5 – pobeda 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 – pobeda gosta i na utakmici će biti više od 3.5 golova
1+manje 3.5 – pobeda 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 – pobeda 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 virtualni 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.

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

SIMULATE – VIRTUELNA IGRA

Član 54.

Ovaj član reguliše posebnu vrstu klađenja na virtualni fudbal i virtualnu košarku pod nazivom Simulate.

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

Rezultati Simulate mečeva predstavljaju neizvesni 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 50.000 dinara.

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

Fudbalski i košarkaški mečevi koji se nalaze u ponudi priredživača 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.

Kvote na tiketu sportskog klađenja i Simulate tiketu su identične.

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

VIRTUELNE TRKE – VIRTUELNE IGRE

Član 55.

Ovaj član Pravila reguliše klađenje na virtualne trke.

Klađenje na trke (pasa, konja, motora, krosera, klikera, automobila i dr.) su virtualne igre 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 50.000 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 raspolaze 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.

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

MOZZART LUCKY SUPER 6 – VIRTUELNA IGRA

Član 56.

Ovaj član reguliše virtuelno klađenje na brojeve pod nazivom Mozzart 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 pogodjene 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:

Sistemsko 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 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.

VIRTUALNI TENIS - VIRTUELNA IGRA

Član 57.

Ovaj član regulise klađenje na virtuelni tenis.

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

Opklade na virtuelni tenis se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje, ukoliko ovim članom nije drugačije regulisano.

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.

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

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.

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

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtuelni tenis je od 10.000 do 50.000 dinara u zavisnosti od Provajdera koji isporučuje igru.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

U okviru virtualnog tenisa provajdera Inspired Virtuals možete se kladiti na:

- Pobednika meča – opklada na to ko će biti pobednik meča.
- Ukupan broj poena – opklada na to koliko će tačno poena biti postignuto na meču.
- Tačan rezultat – opklada na to koji će biti tačan rezultat na kraju meča.
- Razliku pobednika – opklada na to koliko će poena biti prednost pobednika u odnosu na protivnika.
- Hendikep – opklada gde odlučujete ko će pobediti u igri sa prikazanim brojem poena prednosti.

U okviru virtualnog tenisa provajdera Betradar provajdera možete se kladiti na:

- Pobednik narednog gema – Klađenje na igrača koji će osvojiti naredni gem.
- Pobednik trenutnog seta – Klađenje na igrača koji će pobediti u setu koji se trenutno igra.
- Tačan rezultat trenutnog seta – Klađenje na finalni rezultat seta koji se trenutno igra.
- Pobednik meča – Klađenje na pobednika meča.
- Tačan rezultat meča – Klađenje na finalni rezultat meča koji se trenutno igra.

KRIKET (Cricket) – VIRTUELNA IGRA

Član 58.

Ovaj član regulise klađenje na virtualni kriket.

Rezultati Virtuelnog kriketa predstavljaju događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva. Kod virtualnog kriketa možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 28 minuta. Svoju opkladu možete postaviti koristeći kvote koje su prikazane u okviru različitih podigara na utakmici. Sve dok je događaj na koji ste se kladili u toku, vaše opklade na taj događaj biće prikazane ispod događaja. Nakon što je događaj završen rezultati se objavljuju i sve opklade na taj događaj se obrađuju.

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

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtuelni kriket je od 50.000 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

U okviru virtualnog kriketa igrač se može kladiti na:

- Pobednika meča – opklada na to koji će tim pobediti na meču ili će se meč završiti nerešeno.
- Ukupno 4 na meču - opklada na to da li će broj četvorki (4 poena) na meču biti veći ili manji od prikazanog broja.
- Ukupno 6 na meču - opklada se odnosi na to da li će ukupan broj šestica (6 poena) postignutih tokom meča biti veći ili manji od prikazanog broja.
- Ukupna granica na meču – opklada na to da li će ukupan broj pogođenih granica u meču biti veći ili manji od prikazanog broja.
- Ukupan broj trčanja - opklada na to da li će ukupan broj poena (trčanja) postignutih od strane tima koji je udarao u prvoj devetini biti veći ili manji od prikaznog iznosa.
- Trčanja nakon prvog bacanja – opklada na to koliko će tačno trčanja (poena) biti postignuto nakon prvog bacanja lopte u meču.
- Prvi metod odbacivanja - opklada se odnosi na predviđanje koji će biti metod izbacivanja (wicket) ako dođe do izbacivanja tokom prve izmene.
- Izgubljen prvi timski wicket – opklada se odnosi na predviđanje da li će tim izgubiti svoj prvi wicket (izbacivanje jednog od udarača) tokom prve izmene (innings).

BEJZBOL (Baseball) - VIRTUELNA IGRA

Član 59.

Ovaj član regulise klađenje na virtualni bejzbol.

Rezultati Virtuelnog bejzbola predstavljaju neizvesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Kod virtualnog bejzbola igrač može izabrati da se kładi na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 14 minuta. Svoju opkladu igrač može postaviti koristeći kvote koje su prikazane u okviru različitih podigara na utakmici. Sve dok je događaj na koji ste se kladili u toku, vaše opklade na taj događaj biće prikazane ispod događaja. Nakon što je događaj završen rezultati se objavljuju i sve opklade na taj događaj se obrađuju.

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

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtuelni bejzbol je od 50.000 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

U okviru virtualnog bejzbola moguće su opklade na:

- Pobednika - opklada na to koji će igrač pobediti na meču ili će se meč završiti nerešeno.
- Ukupan broj optrčavanja (više/manje) – opklada se odnosi na predviđanje da li će ukupan broj trčanja (poena) koja postignu oba tima tokom meča biti veći ili manji od unapred prikazanog broja.
- Tačan broj optrčavanja – opklada se odnosi na predviđanje tačnog broja poena (optrčavanja) koji će biti postignuti tokom celog meča.
- Tačan rezultat – opklada na konačan rezultat meča
- Pobednik i više/manje od 5,5 optrčavanja ukupno – ova opklada zahteva da predvidite pobednika meča, kao i da odlučite da li će ukupan broj poena (optrčavanja) biti veći ili manji od 5,5.
- P1 optrčavanja – opklada se odnosi na predviđanje tačnog broja poena (optrčavanja) koji će prvi igrač (P1) postići tokom meča.
- P2 optrčavanja – opklada se odnosi na predviđanje tačnog broja poena (optrčavanja) koji će drugi igrač (P2) postići tokom meča.

VIRTUALNA KOŠARKA - VIRTUELNA IGRA

Član 60.

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 50.000 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 pobjede 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 pobednika meča uključujući produžetke.
Mogući ishodi: pobeda domaćina ili pobeda gosta
- Hendikep poena na utakmici (sa produžecima) (-1.5)- klađenje na pobednika meča nakon prilagođavanja konačnih rezultata utakmice sa izabranom vrednošću hendikepa (-1.5).
Mogući ishodi: pobeda domaćina (1) ili pobeda gosta (2)
- Hendikep poena na utakmici (sa produžecima) (1.5)- klađenje na pobednika meča nakon prilagođavanja konačnih rezultata utakmice sa izabranom vrednošću hendikepa (1.5).
Mogući ishodi: pobeda domaćina (1) ili pobeda gosta (2)
- Hendikep poena na utakmici (sa produžecima) (-4.5) - klađenje na pobednika meča nakon prilagođavanja konačnih rezultata utakmice sa izabranom vrednošću hendikepa (-4.5).
Mogući ishodi: pobeda domaćina (1) ili pobeda gosta (2)
- Marginu pobjede na utakmici (sa produžecima) – klađenje na razliku u ostvarenim bodovima na meču.
Mogući ishodi: pobeda domaćina sa 11+ bodova, pobeda domaćina sa 6-10 bodova razlike,

pobeda domaćina sa 1-5 bodova razlike, pobeda gosta sa 11+ bodova, pobeda gosta sa 6-10 bodova razlike, pobeda gosta sa 1-5 bodova razlike

• Prvo poluvreme – 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 poluvreme (-3.5) – klađenje na pobednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (-3.5). Mogući ishodi: pobeda domaćina (1) ili pobeda gosta (2)

• Hendikep poena prvo poluvreme (-0.5) – klađenje na pobednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (-0.5). Mogući ishodi: pobeda domaćina (1) ili pobeda gosta (2)

• Hendikep poena prvo poluvreme (2.5) – klađenje na pobednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (-2.5). Mogući ishodi: pobeda domaćina (1) ili pobeda gosta (2)

• Margača pobede prvo poluvreme – klađenje na razliku u ostvarenim bodovima na poluvremenu.

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

• Prvi postiže „X“ poena – Klađenje da će oredjeni 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 prihváćena 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.

VIRTUALNI AMERIČKI FUDBAL - VIRTUELNA IGRA

Član 61.

Ovaj član regulise klađenje na virtualni američki fudbal.

Rezultati Virtualnog američkog fudbala predstavljaju neizvesni 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 50.000 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.

Prihváćene 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 pobjede 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 pobjedu 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.

MMA - VIRTUELNA IGRA

Član 62.

Ovaj član regulise klađenje na virtualni MMA - boks.

Rezultati MMA - boksa predstavljaju neizvesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

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

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje za virtualni MMA je od 10.000 dinara do 50.000 dinara **u zavisnosti od provajdera**.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Prilikom klađenja na MMA – boks igrači mogu izabrati sledeće igre:

- Pobednik – klađenje na to koji će borac pobediti (crni ili beli)
- Ishod borbe – klađenje na to kako će se borba završiti (pobeda nokautom, predajom ili na poene)
- Ukupno rundi – klađenje na to da li će borba trajati više ili manje od određenog broja rundi (više/manje 1.5 , više/manje 2.5)
- Završetak borbe – klađenje na to da li će borba biti završena nokautom/predajom ili odlukom sudija
- Klađenje na rundu – klađenje na to predviđanje pobednika svake runde i kako će runda biti završena.
- Tačan rezultat – klađenje na tačan broj osvojenih rundi za oba borca na kraju borbe.

Član 63.

Ovaj član reguliše klađenja na neizvesne događaje u igrama Perfect Six, Crash games i Penali (Penalt2Win) Golden Race provajdera čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na igre iz stava 1 ovog člana je 10 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na klađenje na igre iz stava 1 ovog člana je od 10.000 do 50.000 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

PERFECT SIX – VIRTUELNA IGRA

Perfect Six je virtuelna instant igra koja je zasnovana na izvlačenju loptica iz bubenja. U igri se koristi 48 loptica - numerisanih od 1 do 48, koje su podeljene u 8 različitih boja.

Igra ima 35 izvlačenja, pri čemu se prvih 5 loptica nazivaju preeballs. Pri svakom izvlačenju igrač može izabrati od 6 do 10 loptica, a pobeduje samo ako se izvuče 6 izabralih loptica. Visina dobitka zavisi od trenutka izvlačenja poslednje loptice.

U igri postoje i 2 deteline koje služe kao multiplikatori dobitka. Ako izabrana loptica padne na 1 detelinu, dobitak se množi sa x2. Ako izabrane loptice padnu na 2 deteline, dobitak se množi sa x3.

Prilikom klađenja na virtuelnu igru Perfect Six, igrači mogu izabrati sledeće igre:

- Izbor lopti – Igrač bira od 6 do 10 lopti, za pobedu svih 6 mora biti izvučeno.
- Boja - bira se boja prve i poslednje lopte ili boja koja će biti dominantna u toku izvlačenja
- Zbir prvih 5 lopti – podrazumeva 2 izbora:
 - da li će zbir prvih 5 lopti biti veći/manji od 122.5
 - da li će zbir prvih 5 lopti biti paran/neparan.
- Prva i poslednja lopta – podrazumeva 4 izbora:
 - da li će prva/poslednja lopta nositi vrednost koja je veća/manja od 24.5
 - da li će prva/poslednja lopta nositi paran/neparan broj.
- Posebne opklade – da li će više parnih ili neparnih brojeva u toku izvlačenja

CRASH GAMES (FIRE CRASH, METEROID I BOOM BALL JUNGLE) – VIRTUELNE IGRE

Fire crash, Meteroid i Boom Ball Jungle igre su crash igre za koje važe sledeća pravila:

- Opklada se povećava zajedno sa rastom multiplikatora. Vrednost multiplikatora počinje od 1 i može rasti do 1000.
- Igrač može u bilo kom trenutku rasta multiplikatora zaustavi igru i isplati dobitak.
- Automatska uplata (Auto bet) je moguća za 50 rundi unapred, pri čemu igrač sam bira vrednost autobet opcije.
- Automatska isplata (Auto cashout) je moguća ukoliko je izabrani multiplikator dostignut ili u slučaju gubitka konekcije.
- Igrač može koristiti multiple bet opciju koja podrazumeva postavljanje dve odvojene opklade - nezavisne jedna od druge.

Napomena: Igra se može prekinuti u bilo kom trenutku, što može dovesti do gubitka opklade.

PENALT2WIN (PENALI) – VIRTUELNA IGRA

Kod virtualnih penala igrač predviđa gde će lopta završiti nakon njegovog izvođenja. Gol na koji se lopta šutira je podeljen na 36 polja označenih crvenom i crnom bojom.

Crvena: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36.

Crna: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35.

Prilikom klađenja na virtualne penale, igrači mogu izabrati sledeće igre:

- Broj - Predviđanje tačnog polja gola u kome će lopta završiti ako je postignut pogodak (1–36).
- Boja - Predviđanje da li će lopta završiti u crvenom, crnom ili zelenom polju.
- Zona gola - Predviđanje da li će lopta završiti u levoj (zone 1–12), srednjoj (zone 13–24) ili desnoj zoni gola (zone 25–36).
- Leva/desna polovina - predviđanje da li će lopta završiti u levoj polovini (vrednost <18.5) ili desnoj polovini gola (vrednost >18.5).
- Par/nepar - Predviđanje da li će lopta završiti u parnom ili neparnom polju.
- Red - Predviđanje u kojem će redu lopta završiti (donji, srednji, gornji red).
- Kolone - Predviđanje u kojoj koloni gola će lopta završiti.
- Bez gola - Klađenje na da će penal biti promašaj.
- Promašaj - Klađenje da će prenatal biti promašaj i da će lopta otići van gola.
- Odbrana - Klađenje da će golman odbraniti šut i sprečiti gol.
- Stativa - Klađenje da će lopta pogoditi stativ ili prečku, ali neće ući u gol.
- Sektori - Gol je podeljen na 6 sektora u zavisnosti od zone u kojoj lopta može završiti.

- Uglovi - Klađenje na to da li će lopta završiti u gornjem levom, gornjem desnom, donjem levom ili donjem desnom uglu gola.
- Split opklade - Igrač može postaviti opkladu na dve susedne zone (horizontalno ili vertikalno).

Član 64.
NSoft – Klađenje na brojeve

LUCKY 6 (Lucky Six) – VIRTUELNA IGRA

Klađenje na brojeve Lucky six predstavlja virtuelnu igru klađenja na brojeve, odnosno kompjuterski generisani neizvesni 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 pogodjeni 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 odabratи više od 6 brojeva od ponuđenih 48, odnosno Učesnik može odabratи 7, 8, 9 i 10 brojeva, čime formira unapred definisane sisteme 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Za ostvarivanje dobitka Učesnik mora pogoditi minimalno 6 od ukupnog broja izabranih brojeva. Prema povećanju odabranih brojeva povećava se i broj kombinacija: 1. za sistem 6/7 mogući broj kombinacija je 7; 2. za sistem 6/8 mogući broj kombinacija je 28; 3. za sistem 6/9 mogući broj kombinacija je 84; 4. za sistem 6/10 mogući broj kombinacija je 210. U Sistemskom klađenju dobitak se obračunava tako što se ukupna uplata/ulog množi sa koeficijentom naznačenim uz poslednji pogodjeni broj dobitne kombinacije.
- „Future“ klađenje: Učesnik može odigrati bilo koju opkladu (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 od 10,00 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 6 (Lightning Lucky Six) - VIRTUELNA IGRA

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 je od 10,00 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 sistema 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 - VIRTUELNA IGRA

OPŠTA LUCKY X PRAVILA

Klađenje na brojeve Lucky X predstavlja virtualnu 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 od 10 RSD;

Maksimalna uplata je 50.000 RSD.

Igra ne nudi bonus polje.

Sistemski 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 broja 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 - VIRTUELNA IGRA

Klađenje na brojeve Next Six predstavlja virtualnu 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 bubenj 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 bubenju;

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 bubenju.

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 bubenju;

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 bubenju. 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 bubenju. 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 bubenju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja parnih i neparnih kuglica u bubenju;

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 bubenju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja kuglica u bubenju. Ako u bubenju 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 bubenju. Kvote se mogu menjati u zavisnosti od preostalog broja kuglica u bubenju. Ova opklada je dostupna do 30. izvučene kuglice.

SPIN 2 WIN I SPIN 2 WIN ROYALE – VIRTUELNE IGRE

Član 65.

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

VIRTUELNE TRKE GRAYHOUND RACES, VIRTUAL GREYHOUND RACES, VIRTUAL HORSE RACES I VIRTUAL MOTORCYCLE SPEEDWAY - VIRTUELNE IGRE

Član 66.

Ovim članom se regulišu NSoft virtualne igre koje su igre klađenja na virtualne neizvesne događaje čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Minimum uplate na Nsoft virtualnim igrami je 10 RSD po tiketu. Maksimum uplate je do 50.000,00 RSD po tiketu. Maksimalni dobitak je 1.000.000,00 RSD.

Virtualne trke nude mogućnost klađenja na različite vrste takmičenja, uključujući trke pasa, konja, motora i automobila. U svakoj trci učestvuјe 2 ili više učesnika, pri čemu svaki učesnik ima svoj jedinstveni broj koji se kreće u rasponu od 1 do 2, od 1 do 4, 1 do 6 ili 1 do 8, zavisno od vrste trke.

Jedna runda virtualne trke traje nekoliko minuta i obuhvata tri ključne faze: najavu događaja, prikaz same trke i objavu rezultata.

Prilikom klađenja na trke igrači mogu izabrati sledeće igre:

- 1.Pobednik - izbor takmičara koji će prvi završiti trku.
- 2.Plasman - pogađa se tačan redosled prva dva takmičara u trci.
- 3.Suprotan plasman - pogađa se mogući redosled prva dva takmičara u trci, bez obzira na njihov poredak.
- 4.Par/Nepar- pogađa se da li je broj najboljeplasiranog takmičara paran ili neparan.

- 5.Pobednik ispod/Iznad - pogađa se da li je broj najboljeplasiranog takmičara veći ili manji od zadate granice.
- 6.Zbir prva dva - pogađa se da li je zbir brojeva prvoplasiranog i drugoplusiranog takmičara veći ili manji od granice.
- 7.Zbir prva tri - Pogađa se da li je zbir brojeva prvoplusiranog, drugoplusiranog i trećeplasiranog takmičara veći ili manji od granice.
- 8.Među prva dva - pogađa se da li će odabrani takmičar biti među prva dva koja prođu kroz cilj.
- 9.Među prva tri - pogađa se da li će odabrani takmičar biti među prva tri koja prođu kroz cilj.
10. Nije među prva dva - pogađa se da li odabrani takmičar neće biti među prva dva u trci.
11. Nije među prva tri - pogađa se da li odabrani takmičar neće biti među prva tri u trci.
12. Nije pobednik - Pogađa se da li odabrani takmičar neće pobediti.
13. Head2Head - podrazumeva biranje dva takmičara i predviđanje koji će od njih imati bolji plasman u trci. Ova igra trenutno postoji samo kod trke krosera.

Dostupnost ponuđenih opcija za klađenje razlikuje se u zavisnosti od vrste trke.

VIRTUELNI PENALI (Virtual Penalty Shootout) – VIRTUELNA IGRA

Virtuelni penali (Virtual Penalty Shootout) je dinamična virtuelna igra u okviru koje se igrači mogu kladiti na ishod izvođenja jedanaesteraca. Odnosno, cilj ove igre je pogoditi ishod šuta na gol.

Gol je podeljen na 24 numerisana polja, raspoređena u 3 reda i 8 kolona, što igračima pruža mogućnost da precizno odaberu deo gola u kojem će lopta završiti. Svaka runda ove igre sastoji se od: najave runde/odbrojavanja, animacije izvođenja kaznenih udaraca i prikaza rezultata.

U okviru virtualnih penala moguće je klađenje na:

1. Klađenje na polje (1 - 24) – podrazumeva izbor jednog od 24 polja i opkladna je dobitna ako je pogodak postignut u odabranom polju.
2. Par/Nepar – podrazumeva klađenje da li će gol biti postignut u neparnom ili parnom polju.
3. Boja polja (ljubičasta/žuta) - podrazumeva klađenje da li će gol biti postignut u ljubičastom ili žutom polju.
4. Red (1-3) - podrazumeva klađenje da li će pogodak biti postignut u odabranom redu.
5. Kolona (1 - 8) - podrazumeva klađenje da li će pogodak biti postignut u odabranoj koloni.
6. Strana (levo/desno) - podrazumeva klađenje da li će gol biti postignut sa leve ili desne strane gola.
7. Obrana – podrazumeva klađenje da li će golman da obrani jedanaesterac.
8. Promašaj- podrazumeva klađenje da li će izvođač da promaši jedanaesterac.

9. Okvir gola - podrazumeva klađenje da li će izvođač da pogodi okvir gola.

FRANCUSKI RULET (French Roulette) – VIRTUELNI KAZINO

Član 67.

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 ulozi 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 ulozi na pozicijama dostupnim za ulaganje moraju biti barem jednak 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 četvorostruko 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 četvorostruko 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;

Colonnes (ulog na kolonu) Na dnu svake kolone nalaze se tri neobezležene 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 dvadesetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

SLOT IGRE – VIRTUELNI SLOT

Član 68.

Slot igre su virtualne igre koje se priteđuje 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 bubenja: ulaže se određeni iznos, zavrte se tri bubenja i zavisno od ishoda obrtanja, osvaja se gubitak ili se gubi;

Maks slotovi sa 2 i 3 bubenja: 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 bubenjeva, igrač bira bubenjeve koje želi da zadrži a ostatak bubenjeva zavrti ponovo.

ZAVRŠNE ODREDBE

Član 69.

Priredjivač ne snosi odgovornost za bilo kakvu štetu ili gubitke koji se mogu smatrati rezultatom ili posledicom korišćenja internet stranice priredjivača 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 70.

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

Član 71.

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

Član 72.

Ova Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane Uprave za igre na sreću, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici priređivača (veb prezentaciji priređivača), odnosno na portalu priređivača preko koga učesnik ucestvuje u igram na sreću i gde moraju biti jasno istaknuta na očiglednom mestu i na takav način da mogu biti lako dostupna za čitanje, preuzimanje i pohranjivanje (čuvanje) posetiocima internet adrese odnosno portala priređivača.

Danom stupanja na snagu i primenom ovih Pravila prestaju da važe Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije br. 48-P/2 od dana 07.11.2024. na koja je data saglasnost Ministarstva finansija broj 003274747 2024 10529 001 000 450 005 od dana 06.02.2025.

MOZZART DOO



Slobodan Prodanović

Slobodan Prodanović, direktor

Jasna Šipka

Jasna Šipka, zastupnik