



- VIRTUALNE IGRE -

www.mozzartbet.com

Sadržaj:

Simulazzija	3
Igre	3
Opšte smernice	4
Inspired Virtuals	4
Igre	4
Virtualni meč dana	5
Trke klikera	5
Virtualni fudbal	5
Virtualna košarka	6
Virtualni tenis	6
Virtualna kriket	7
Virtualna bejzbol	7
Trke pasa	8
Trke konja	8
Američki fudbal	9
Trke automobila	10
Opšte smernice	10
Virtuali Golden Race	11
Golden Race virtualni fudbal	11
Golden Race virtualne trke	15
MMA-boks	15
Spin 2 Win	16
Spin 2 Win Royale	16
Perfect Six	17
Crash games	17
Penali (Penalt2Win)	18
Opšta pravila Golden Race virtualnih igara	18
Betradar virtualni fudbal	19
Kako se igra	19

Informacije o sezoni	19
Informacije o kolu	19
Klađenje	19
Opšta pravila na Betradar virtualnom fudablu	20
Virtualni NBA	20
Kako se igra	20
Informacije o sezoni	21
Informacije o kolu	21
Klađenje	21
Opšta pravila na Betradar virtualnoj košarci	22
Virtuelni tenis.....	22
Kako se igra	23
Informacije o turniru.....	23
Klađenje	23
Opšta pravila na Betradar virtualnom tenisu.....	23
NSoft virtualne igre.....	24
Nsoft virtualne trke	24
Nsoft virtualni penali	25

Simulazzija

Simulazzija podrazumeva virtualnu simulaciju realnih fudbalskih i košarkaških mečeva koji se nalaze u okviru Mozart-ove ponude sportskog klađenja. Postavljanje opklada na tikete Simulazzije moguće je 24 časa dnevno 365 dana godišnje. Pri kreiranju tiketa, igrač može izabrati jednu od tri ponuđene brzine simulacije: normalnu, brzu i turbo.

Kvota na Simulazziji identične su kao i kvote koje se vezuju za realne događaje u okviru Mozartove ponude sportskog klađenja. Postavljanje opklade na Simulazziju moguće je pri kreiranju običnih tiketa, nakon njihovog kreiranja i prilikom njihovog pregleda u istoriji tiketa (sve dok je običan tiket aktivan).

Tiket Simulazzije može biti dobitan samo ukoliko su sve opklade na tiketu pogođene. Po završetku svake simulacije igraču se prikazuju finalni rezultati, nakon čega se igrač može odlučiti da ponoviti simulaciju klikom na dugme "Ponovi opkladu".

Igre

U okviru realnih fudbalskih mečeva igrač može simulirati sledeće igre:

1. Konačan ishod
2. Prvo poluvreme
3. Oba tima daju gol (gg, ng, gg 3+, gg4+,1 gg)
4. Dupla šansa
5. Dupla šansa prvo poluvreme
6. Tačan rezultat na utakmici
7. Ukupno golova na meču
8. Ukupno golova prvo poluvreme (1+, 0-1, 2+, 0-2, 3+)
9. Ukupno golova – Par/Nepar
10. Tim 1 daje gol (1+, 2+)
11. Tim 1 golovi prvo poluvreme (1+, 2+)
12. Tim 2 daje gol (1+, 2+)
13. Tim 2 golovi prvo poluvreme (1+, 2+)
14. Broj golova u prvom i drugom poluvremenu (1+I&1+II, 1+I&2+II, I1-2&II1-2, I1-3&II1-3, I1+&2+)
15. Konačan ishod + Golovi (1&2+,1&3+, 1&2-6, 2&2+, 2&3+, 2&2-6,)
16. Dupla šansa + Golovi (1X&2+,X2&2+)
17. Poluvreme – Kraj + Golovi (1-1&2+, 1-1&3+, 2-2&2+, 2-2&3+)
18. Poluvreme – Kraj (1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2)

Takođe, u okviru realnih košarkaških mečeva moguće je simulirati sledeće igre:

1. Pobjednik meča
2. Prvo poluvreme
3. Ukupno poena na meču
4. Ukupno poena prva četvrtina
5. Konačan ishod
6. Hendikep poena na meču
7. Poluvreme – Kraj (1-1, 2-2)

Opšte smernice

U okviru Simulazzija odeljka nije moguće kladiti se na sistemske tikete i na jednom tiketu ne može se naći više od jedne opklade koja se vezuje za isti događaj. Maksimalan broj parova koji se može postaviti u okviru jednog tiketa je 40. Tiket Simulazzije ne može se kombinovati sa realnim (običnim) tiketom. Takođe, prilikom postavljanja simuliranih opklada nije moguće korišćenje freebet sredstava.

Minimalni ulog pri postavljanju opklade na Simulazzija tikete iznosi 20 RSD. Maksimalni ulog je 50.000 RSD. Maksimalan iznos isplate na Simulazzija tiketima iznosi 1.000.000 RSD. Opklade čija vrednost premašuje maksimalni potencijalni dobitak neće biti realizovane.

Napomena: Rezultate Simulazzije određuje generator nasumičnih brojeva (RNG) i potpuno su virtuelni i simulirani - pa nemaju nikakav uticaj na ishod stvarnog događaja.

Postavljanjem opklade na Simulazzija tikete saglasni ste sa svim pravilima i uslovima Mozzartbet kladionice.

Inspired Virtuals

Inspired Virtuals virtuali vam nude mogućnost klađenja u bilo kom trenutku (24/7) na 8 različitih igara. Pri izboru svake od igara možete odlučiti da li ćete se kladiti na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 16 ili 24 minuta u zavisnosti od igre. Sve dok je događaj na koji ste se kladili u toku, opklade za taj događaj biće prikazane ispod prikaza trke/meča. Nakon završetka događaja rezultati se objavljuju i sve opklade na taj događaj se obrađuju.

Igre

Trenutno je moguće kladiti se na:

1. Virtualni meč dana
2. Trke klikera
3. Virtualni fudbal
4. Virtualna košarka
5. Virtualni tenis
6. Virtualni kriket
7. Virtualni bejzbol
8. Trke pasa
9. Trke konja
10. Američki fudbal
11. Trke automobila

Virtualni meč dana

Igra meč dana se sastoji od 8 zasebnih fudbalskih događaja koji počinju u isto vreme. Pre početka svakog dana utakmice možete izabrati da li ćete se kladiti na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 9 minuta. Kada događaj počne, moći ćete da gledate prikaze 8 različitih utakmica koje se odigravaju tokom tog dana utakmice. Na virtualnom meču moguće je kladiti se na:

- Pobednika - opklada da li će domaći ili gostujući tim pobediti u 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 1.5/2.5/3.5.
- Ukupno golova - opklada na ukupan broj postignutih golova na utakmici.
- Konačan ishod sa hendikepom - opklada u kojoj se kladite na pobednika utakmice uzimajući u obzir manjak golova ili prednost koji ima određeni tim u odnosu na ponuđenu igru.
- Tačan rezultat na utakmici - opklada u kojoj se kladite na tačan rezultat utakmice.

Trke klikera

U trkama klikera učestvuje 10 klikera. Prilikom klađenja na njih možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 16 minuta. Kada se trka završi, na ekranu se prikazuje fotofiniš tri najbolja klikera koji prelaze liniju. U okviru trke klikera moguće je kladiti se na:

- Pobednika – opklada da će izabrani kliker stići prvi na cilj za određeni događaj.
- U prva dva (M2) - opklada da će izabrani kliker biti u prva dva najbrža klikera.
- U prva tri (M3) - opklada da će izabrani kliker biti u prva tri najbrža klikera.
- Prva dva - opklada na to koja će dva klikera stići prva na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - opklada na to koja će tri klikera stići prvi na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva dva - bilo koji - opklada na to koja će dva klikera stići prvi na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - bilo koji- opklada na to koja će tri klikera stići prva na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.

Virtualni fudbal

Kod virtualnog fudbala možete se kladiti na: Svetski kup, Super ligu ili Evro ligu. Prilikom klađenja na svako od navedenih takmičenja, možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 24 minuta. Nakon završetka događaja rezultati se objavljuju i sve opklade na taj događaj se obrađuju.

U okviru virtualnog fudbala možete se kladiti na:

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

Virtualna košarka

Kod virtualne košarke možete se kladiti na mečeve timova iz SAD-a (US1) ili Evrope (Evroliga). Pre početka svakog događaja možete izabrati da li ćete se kladiti na sledeći zakazani događaj ili neki drugi koji će biti realizovan u narednih 24 minuta.

U okviru virtualne košarke možete se kladiti na:

- Hendikep - opklada na to koji tim će pobediti u igri s obzirom na „X“ broj poena prednosti.
- Pobjednika 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“.
- (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.
- Pobjednika + Ukupno poena - opklada koja kombinuje klađenje na pobjednika i ukupno poena koji će biti postignut na utakmici.
- Hendikep + Ukupno poena - opklada koja kombinuje klađenje na pobjedu određenog tima sa određenim brojem poena prednosti i ukupan broj poena koji će biti postignut na utakmici.

Virtualni tenis

Kod virtualnog tenisa možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednog 21 minuta. Svoju opkladu možete postaviti koristeći kvote koje su prikazane u okviru različitih podigara na meču. 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.

U okviru virtualnog tenisa možete se kladiti na:

- Pobjednik meča – opklada na to ko će biti pobjednik 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.
- Razlika pobjednika – opklada na to koliko će poena biti prednost pobjednika u odnosu na protivnika.
- Hendikep – opklada gde odlučujete ko će pobediti u igri sa prikazanim brojem poena prednosti.

Virtualna kriket

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.

U okviru virtualnog kriketa možete se kladiti na:

- Pobjednik 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.
- Ukupno 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 prikazanog 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 viket – opklada se odnosi na predviđanje da li će tim izgubiti svoj prvi wicket (izbacivanje jednog od udarača) tokom prve izmene (innings).

Virtualna bejzbol

Kod virtualnog bejzbol možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 14 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.

U okviru virtualnog kriketa možete se kladiti na:

- Pobjednik - 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

- Pobjednik i više/manje od 5,5 optrčavanja ukupno – ova opklada zahteva da predvidite pobjednika 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) koje će prvi igrač (P1) postići tokom meča.
- P2 optrčavanja – opklada se odnosi na predviđanje tačnog broja poena (optrčavanja) koje će drugi igrač (P2) postići tokom meča.

Trke pasa

U okviru trka pasa možete se kladiti na Stadion i Grad. Pri realizaciji trka pasa učestvuje 6 trkača. Kada se odlučite za određeni tip trke, možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki od događaja koji će biti realizovani u narednih 16/8 minuta. Po završetku svakog događaja prikazuje se fotofiniš tri najbolja psa koji prelaze liniju. U okviru svake trke moguće je kladiti se na:

- Pobjednika – opklada da će određeni pas stići prvi na cilj za određeni događaj.
- Pobjednik / bilo koji (P/B) - predstavlja opkladu koja udvostručuje vrednost uplate i u suštini predstavlja dve opklade - jedna je na pobjednika trke, a druga da će se odabrani trkač naći na prvom, drugom ili trećem mestu u zavisnosti od broja trkača.

Napomena: Ukoliko u trci učestvuje do 7 trkača, druga opklada se odnosi na to da će odabrani trkač biti među prva dva, a ukoliko u trci učestvuje više od 7 trkača, onda se druga opklada odnosi na to da će odabrani trkač biti među prva tri trkača.

- U prva dva (M2) - opklada da će određeni trkač biti u prva dva najbrža trkača.
- Prva dva - opklada na to koja će dva trkača stići prva na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - opklada na to koja će tri trkača stići prva na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva dva - bilo koji - opklada na to koja će dva trkača stići prva na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - bilo koji - opklada na to koja će tri trkača stići prva na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.

Trke konja

U okviru trka konja možete se kladiti na: sprintove (12 konja), galope (8 konja) i skokove (10 konja). Kada se odlučite za određeni tip trke, možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 16 minuta. Po završetku svakog događaja prikazuje se fotofiniš tri najbolja konja koji prelaze liniju.

U okviru svake trke moguće je kladiti se na:

- Pobjednika - klađenje na trkača koji će stići prvi na cilj za određeni događaj.

- Pobjednik / bilo koji (P/B) - predstavlja opkladu koja udvostručuje vrednost uplate i u suštini predstavlja dve opklade - jedna je na pobjednika trke, a druga da će se odabrani trkač naći na prvom, drugom ili trećem mestu u zavisnosti od broja trkača.
-Napomena: Ukoliko u trci učestvuje do 7 trkača, druga opklada se odnosi na to da će odabrani trkač biti među prva dva, a ukoliko u trci učestvuje više od 7 trkača, onda se druga opklada odnosi na to da će odabrani trkač biti među prva tri trkača.
- U prva dva - opklada da će određeni trkač biti u prva dva najbrža trkača.
- U prva tri - opklada da će određeni trkač biti u prva tri najbrža trkača.
- Prva dva - opklada na to koja će dva trkača stići prva na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - opklada na to koja će tri trkača stići prva na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva dva - bilo koji redosled - opklada na to koja će dva trkača stići prvi na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - bilo koji redosled - opklada na to koja će tri trkača stići prva na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.

Američki fudbal

U okviru američkog fudbala možete birati između utakmica NFLA i gradova. Pre početka svakog događaja možete izabrati da li ćete se kladiti na sledeći zakazani događaj ili neki drugi koji će biti realizovan u narednih 24 minuta. Opkladu je moguće postaviti na:

- Hendikep - opklada da će određeni tim pobediti u igri s obzirom na „X“ broj poena prednosti.
- Pobjednika 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 pobeđe 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.
- Pobjednika + Ukupno poena (više/manje) - opklada koja kombinuje klađenje na pobjednika 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.

Trke automobila

U okviru trka automobila možete se kladiti na trke trkačkih automobila i trke formula. Kada se odlučite za određenu tip trke, možete izabrati da se kladite na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u narednih 16 minuta. Po završetku događaja biće prikazan fotofiniš tri najbolja automobila/formule koji prelaze liniju. Pri klađenju možete postaviti opkladu na igru:

- Pobjednik / bilo koji (P/B) - predstavlja opkladu koja udvostručuje vrednost uplate i u suštini predstavlja dve opklade - jedna je na pobjednika trke, a druga da će se odabrani trkač naći na prvom, drugom ili trećem mestu u zavisnosti od broja trkača.
Napomena: Ukoliko u trci učestvuje do 7 trkača, druga opklada se odnosi na to da će odabrani trkač biti među prva dva, a ukoliko u trci učestvuje više od 7 trkača, onda se druga opklada odnosi na to da će odabrani trkač biti među prva tri trkača.
- U prva dva - opklada da će određeni trkač biti u prva dva najbrža trkača.
- U prva tri - opklada da će određeni trkač biti u prva tri najbrža trkača.
- Prva dva - opklada na to koja će dva trkača stići prva na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - opklada na to koja će tri trkača stići prva na cilj i to tačnim redosledom za određeni događaj.
- Prva dva - bilo koji redosled - opklada na to koja će dva trkača stići prvi na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.
- Prva tri - bilo koji redosled - opklada na to koja će tri trkača stići prva na cilj i to bilo kojim redosledom za određeni događaj.

Opšte smernice

Kod Inspired Virtuals igara nije moguće kladiti se 5 sekundi pre početka događaja. Signal za zatvaranje opklada predstavlja crveni indikator koji se pojavljuje na ikonici igre od 15 – 0 sekundi pre početka meča/trke. Stoga, kada vreme do početka događaja dođe do 5 sekundi, opklade za taj događaj se više ne mogu postavljati.

U slučaju da ste opkladu dodali na tiket, a ne želite da je postavite, neophodno je da kliknete na opciju Obriši „X“ ili na dugme „Ukloni sve“ u donjem delu tiketa.

Ukoliko želite da pregledate istoriju opklada, potrebno je da u okviru odeljka za tiket izaberete tab „Istorija“. Klikom na njega možete pogledati istoriju prethodnih 100 opklada. Prilikom pregleda tiketa možete koristiti filter za dobitne tikete.

Na Inspired virtualnim igrama minimum uplate je 10 RSD po tiketu. Maksimum uplate je 30.000,00 RSD po tiketu. Maksimalni dobitak je 1.000.000,00 RSD. Opklada koja premašuje maksimalni potencijalni dobitak ne može biti isplaćena.

Ovo uputstvo se objavljuje na osnovu člana 26. Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i za sve što nije predviđeno ovim uputstvom, primenjivaće se odredbe tih pravila.

Virtuali Golden Race

Golden Race virtualne igre omogućavaju korisnicima klađenje na virtualne sportske događaje 24h dnevno, 365 dana godišnje. U ponudi se nalazi 5 različitih sportova sa preko 20 različitih takmičenja. Igrači imaju mogućnost da svaki minut stave opkladu na neko od takmičenja koja su u ponudi, a potom ih mogu pratiti preko uživo prenosa. Za svaki meč dostupne su statistike, kao i tabele sa pethodnim rezultatima.

Ponudu provajdera Golden Race čine igre sa zakazanim događajem, ali i igare na zahtev. U igrama sa zakazanim događajima mečevi se odvijaju prema unapred definisanom vremenu i igrač može staviti opkladu na meč sve dok mu se na ekranu ne pojavi poruka „stop klađenju“ (10 sekundi pre početka meča). Sa druge strane, igre na zahtev podrazumevaju da korisnik sam odlučuje kada će igra da počne.

Napomena: U okviru igara na zahtev, klikom na dugme „Preskoči događaj“ igrač može promeniti događaj koji je trenutno prikazan, što ostavlja mogućnost korisniku da izabere koji događaj želi da igra.

U okviru Golden Race virtualnih igara trenutno je moguće kladiti se na:

- Virtualni fudbal
- Trke pasa
- Trke konja
- Trke krosera
- Trke motora
- MMA - boks
- Spin 2 Win
- Spin 2 Win Royale
- Perfect Six
- Crash Games
- Penalt2Win

Napomena: Pojedine igre iz ponude Golden Race dostupne su isključivo putem mobilne verzije sajta i aplikacijama.

Golden Race virtualni fudbal

Takmičenje u fudbalu je podeljeno na:

- Lige (engleska, italijanska, nemačka, španska, argentinska, poljska) i
- Turnire (Evropsko prvenstvo, Evro kup, Svetski kup, Libertadores torurnament).

U okviru fudbala moguće je kladiti se na:

Konačan ishod:

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

Dupla šansa:

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

Poluvreme – Kraj:

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

Oba tima daju gol

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

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

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

Tačan broj golova:

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

Tačan rezultat:

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

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

Ukupno golova – dodatne igre:

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

Kvalifikacija – postoji samo kod turnira i podrazumeva klađenje na kvalifikaciju određenog tima u određenu fazu turnira:

- 1 četvrtina finala - Domaćin se plasira u četvrtinu finala
- 2 četvrtina finala - Gost se plasira u četvrtinu finala
- 1 polufinale - Domaćin se plasira u polufinale
- 2 polufinale - Gost se plasira u polufinale
- 1 finale - Domaćin se plasira u finale
- 2 finale - Gost se plasira u finale
- 1 pobednik - Domaćin je pobednik turnira
- 2 pobednik - Gost je pobednik turnira

Golden Race virtualne trke

Prilikom klađenja na trke igrači mogu izabrati sledeće igre:

- **Pobednik** – Izbor takmičara koji će prvi završiti trku
- **Drugo mesto** – Izbor takmičara koji će završiti igru na drugom mestu • **Treće mesto** – Izbor takmičara koji će završiti igru na trećem mestu
- **Četvrta ili niža pozicija** – Izbor takmičara koji neće završiti trku na nekom od prva tri mesta
Napomena: prethodne tri igre postoje samo kod trke konja u kojoj ima 10 ili 12 takmičara
- **M 1-2** – Izbor takmičara koji će završiti trku na prvom ili drugom mestu
- **M 1-3** – Izbor takmičara koji će završiti trku na jednom od prva tri mesta
Napomena: prehodna igra ne važi za trke krosera
- **Prvi i drugi – tačan redosled** – Izbor dva takmičara koji će završiti trku na prvom i drugom mestu (tačno određenim redosledom)
- **Prvi i drugi – mogući redosled** – Izbor dva takmičara koji će završiti trku na prvom i drugom mestu (u bilo kom redosledu)
- **Prvi, drugi i treći – tačan redosled** – Izbor dva takmičara koji će završiti trku na prvom, drugom i trećem mestu (tačno određenim redosledom)
Napomena: prethodna igra ne važi za trke krosera
- **Prvi, drugi i treći – mogući redosled** - Izbor tri takmičara koji će završiti trku na prva tri mesta (u bilo kom redosledu)
- **Prvi, drugi, treći i četvrti – mogući redosled** - Izbor četiri takmičara koji će završiti trku na prva četiri mesta (u bilo kom redosledu)
Napomena: prethodne dve igre postoje samo kod trke konja u kojoj ima 10 ili 12 takmičara
- **Broj pobednika – Par/Nepar** – Klađenje da li će redni broj pobednika će biti paran ili neparan
- **Broj pobednika – Više/Manje od 3,5** – Klađenje da li će redni broj pobednika će biti manji ili veći od 3,5.
Napomena: prethodne dve igre ne važe za trke konja u kojoj ima 10 ili 12 takmičara

MMA-boks

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

- Pobjednik – 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 runde - 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 pobjednika svake runde i kako će runda biti završena.
- Tačan rezultat – klađenje na tačan broj osvojenih rundi za oba borca na kraju borbe.

Spin 2 Win

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

Spin 2 in Rojale 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
- **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

Perfect Six

Perfect Six je virtuelna instant igra koja je zasnovana na izvlačenju loptica iz bubnja. 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 pobeđuje samo ako se izvuče 6 izabranih 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 pobeđu 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, Meteoroid 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.

Penali (Penalt2Win)

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 prenal 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 stativu 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).

Opšta pravila Golden Race virtualnih igara

Moguće je uplatiti tiket najkasnije 10 sekundi pre početka odabranog događaja (utakmice, trke).

Minimum uplate je **10 RSD** po tiketu. Maksimum uplate je **30.000 RSD** po tiketu. Maksimalni dobitak je **1.000.000 RSD**.

Moguće je uplatiti tiket sa događajima koji ne pripadaju istom kolu.

Dozvoljeno je igranje svih vrsta tiketa (singl, sistemskih i običnih tiketa).

Nije moguće vezivanje virtuala sa ostalom ponudom (klasično klađenje, klađenje uživo itd).

Na Golden Race virtualnim igrama igrači mogu osvojiti Jackpot - Silver ili Gold. U izvlačenju Jackpota učestvuju svi dobitni Golden Race tiketi, a iznos Jackpota se povećava sa svakim uplaćenim tiketom.

Kombinacija veštačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva se koristi za izbor okidača koji određuje kada će se isplatiti Jackpot. Međutim, ukoliko organizator utvrdi bilo koji vid zloupotrebe pravila i igre od strane igrača ili grupe igrača, a koje rezultiraju nagradom igraču, bilo pojedinačno ili kao

deo grupe ili bilo kakvu drugu zloupotrebu, Organizator zadržava pravo da bez obrazloženja uskrati učešće igrača u Jackpotu ili mu odbije dodelu nagrade po osnovu Jackpota.

Napomena: Svi mečevi se mogu gledati u okviru integrisanog video prenosa u okviru internet čitača. U svakom trenutku možete pratiti prenos bilo kog meča koji je u toku. Simulacije mečeva su kreirane kombinacijom veštačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva.

Betradar virtualni fudbal

Kako se igra

Virtualna fudbalska liga omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini klađenje na virtuelni fudbal. Liga se sastoji od 16 timova. Svaka sezona se sastoji od 30 kola, kao regularna fudbalska sezona tj. 15 utakmica svakog tima na domaćem terenu kao i 15 utakmica na gostovanjima. Istog trenutka kada se završi jedna sezona počinje nova. Opklade se mogu uplatiti svakog trenutka čak i u toku sezone.

Informacije o sezoni

Jedna sezona traje ukupno 112 minuta. Podeljena je na tri dela:

- „Najava sezone“ – traje 1 minut i predstavlja najavu sezone koja treba da počne
- „Kola u sezoni“ – traju ukupno 110 minuta za svih 30 kola u toku sezone
- „Izveštaj sezone“ – traje 1 minut i predstavlja sumarni izveštaj sezone koja se završila

Informacije o kolu

Jedno kolo traje 3:40 minuta. U okviru svakog kola istovremeno se igra osam utakmica čiji prikaz igrač može pratiti za vreme trajanja kola. Utakmice u proseku traju 2:30 minuta, nakon čega sledi prikaz rezultata.

Klađenje

Opklada na VFL mečeve je moguća najkasnije 10 sekundi pre početka istih. Moguće je klađenje na mečeve unapred na sva kola do kraja sezone. Kada se odabere kolo koji još nije počelo, klikom na broj u okviru trake sa brojevima kola, otvara se ponuda mečeva koji se igraju u tom kolu kao i celokupna ponuda igara i kvota za taj meč. U okviru VFL postoji mogućnost klađenja na sledeće igre i podigre:

- **„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) “** – Kladjenje 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) “** – Kladjenje 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)“** – Kladjenje na konačan ishod meča ukoliko gostujuća ekipa hendikepira sa 2 gola prednosti. Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), nerešeno (X), pobjeda gosta (2)
- **„Konačan ishod sa hendikepom (1:0)“** - Kladjenje na konačan ishod meča ukoliko domaća ekipa hendikepira sa 1 golom prednosti. Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), nerešeno (X), pobjeda gosta (2)
- **„Prvi daje gol na utakmici“** – Kladjenje na tim koji će prvi dati gol na utakmici. Mogući ishodi: tim domaćina (1), nijedan tim (X), tim gosta (2)
- **„Tačan rezultat na utakmici“** – Kladjenje 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

Opšta pravila na Betradar virtualnom fudablu

Minimum uplate je 10 RSD po tiketu. Maksimum uplate je 20.000,00 RSD po tiketu. Maksimalni dobitak je 1.000.000,00 RSD.

Moguće je vezivati sa ponudom ostalih mečeva u toku jednog kola ili kombinovati sa mečevima drugih kola u okviru VFL ponude.

Nije dozvoljeno kombinovati mečeve iz VFL ponude sa ostalom sportskom ponudom (npr. sa teniskim ili košarkaškim mečevima u regularnoj ponudi kompanije Mozzart).

Sistemske tiketi nisu dozvoljeni.

Napomena: Svi mečevi se mogu gledati u okviru integrisanog video prenosa u okviru internet čitača. U svakom trenutku u toku jedne sezone možete gledati prenos bilo kog meča koji je u toku. Simulacije mečeva su kreirane kombinacijom veštačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva. U isto vreme, performanse virtualnih fudbalskih igrača su bazirane na postojećim performansama svetskih profesionalnih fudbalera (npr. broj postignutih golova, zdravlje, forma, statistike završenih mečeva...)

Virtualni NBA

Kako se igra

Virtualni NBA omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini kladjenje na virtuelne košarkaške turnire. Košarkaška ligu čini 16 timova. Svaka sezona se sastoji od 30 kola, gde se 15 utakmica svakog tima igra na domaćem terenu i 15 utakmica na gostovanjima. U košarkaškoj ligi čim se završi jedna sezona počinje nova. Opklade se mogu uplatiti svakog trenutka čak i u toku sezone.

Informacije o sezoni

Jedna košarkaška sezona traje 106:30 minuta . Podeljena je na tri dela:

- „Najava sezone“ – traje 1 minut i predstavlja najavu sezone koja treba da počne
- „Kola u sezoni“ – traju 105 minuta za svih 30 kola u toku sezone
- „Izveštaj sezone“ – traje 00:30 minuta i predstavlja sumarni izveštaj sezone koja se završila

Informacije o kolu

Jedno kolo u sezoni traje 03:30 minuta. U svakom kolu se paralelno održava 8 košarkaških utakmica. Kao i kod relanih košarkaških utakmica, svaka utakmica je podeljena na 4 četvrtine. U proseku utakmica traje 3 minuta, nakon čega sledi prikaz izveštaja utakmice.

Klađenje

Opklada na virtualne NBA utakmice je moguća najkasnije 10 sekundi pre početka istih. Moguće je klađenje na košarkaške mečeve unapred na sva kola do kraja sezone. Kada se odabere kolo koje još nije počelo, klikom na broj kola ispod prikaza utakmica, otvara se ponuda utakmica koji se igraju u tom kolu kao i celokupna ponuda igara i kvota za te mečeve. U okviru VBL utakmica postoji mogućnost klađenja na sledeće igre i podigre:

- **„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 pobenika 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 pobenika 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 pobenika meča nakon prilagođavanja konačnih rezultata utakmice sa izabranom vrednošću hendikepa (-4.5). Mogući ishodi: pobeda domaćina (1) ili pobeda gosta (2)
- **„Margina pobede 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)“** – Kladjenje na pobjednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (-0.5). Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)
- **„Hendikep poena prvo poluvreme (2.5)“** – Kladjenje na pobjednika na poluvremenu nakon prilagođavanja rezultata utakmice na poluvremenu sa izabranom vrednošću hendikepa (-2.5). Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1) ili pobjeda gosta (2)
- **„Margina pobjede prvo poluvreme“** – Kladjenje na razliku u ostvarenim bodovima na poluvremenu.
Mogući ishodi: pobjeda domaćina sa 11+ bodova, pobjeda domaćina sa 6-10 bodova razlike, pobjeda domaćina sa 1-5 bodova razlike, pobjeda gosta sa 11+ bodova, pobjeda gosta sa 6-10 bodova razlike, pobjeda gosta sa 1-5 bodova razlike
- **„Prvi postiže „X“ poena“** – Kladjenje da će određeni prvi dostići „X“ poena. Mogući ishodi: domaćin prvi postiže „X“ poena, gost prvi postiže „X“ poena
- **„Četvrtina sa najviše poena“** – Kladjenje 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 (=)

Opšta pravila na Betradar virtualnoj košarci

Minimum uplate je 10 RSD po tiketu. Maksimum uplate je 20.000,00 RSD po tiketu. Maksimalni dobitak je 1.000.000,00 RSD.

Moguće je vezivati sa ponudom ostalih virtuelnih igara Betradar provajdera koje su u ponudi kompanije Mozzart.

Nije dozvoljeno kombinovati mečeve iz VBL ponude sa ostalom sportskom ponudom (npr. sa teniskim ili fudbalskim mečevima u regularnoj ponudi kompanije Mozzart).

Sistemske tikete nisu dozvoljeni.

Napomena: Sve virtualne NBA utakmice se mogu gledati u okviru integrisanog video prenosa u okviru internet čitača. U svakom trenutku u toku jedne sezone možete gledati prenos bilo kog meča koji je u toku. Simulacije mečeva su kreirane kombinacijom veštačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva. U isto vreme, performanse virtualnih košarkaških igrača su bazirane na postojećim performansama svetskih profesionalnih košarkaša (npr. broja postignutih koševa, zdravlja, forme, statistike završenih mečeva...)

Virtuelni tenis

Kako se igra

Virtuelni tenis omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini klađenje na virtuelne teniske turnire. Pravila igranja virtualnih teniskih turnira su identična realnim teniskim turnirima. U svakom trenutku se paralelno održavaju četiri teniska turnira. Turniri se generišu kontinuirano i opklade se mogu staviti na gemove, setove i ceo meč.

Informacije o turniru

Vreme igranja turnira i broj setova na turniru isključivo zavisi od rezultata na turniru. Shodno tome, na jednom meču mogu biti odigrana dva ili tri seta. Jedan set u okviru turnira u proseku traje 35 minuta.

Klađenje

Klađenje na VTI mečeve je moguće najkasnije 1 minut i 10 sekundi pre početka novog turnira, odnosno 30 ili 45 sekundi pre početka gema (u zavisnosti da li je gem paran ili neparan) ili 15 sekundi nakon osvajanja boda u okviru gema. U okviru igranja teniskih turnira postoji mogućnost klađenja na sledeće igre i podigre:

- **„Pobednik narednog gema“** – Klađenje na igrača koji će osvojiti naredni gem.
Mogući ishodi: gem osvojio prvonavedeni igrač (1), gem osvojio drugonavedeni igrač (2)
- **„Pobednik trenutnog seta“** – Klađenje na igrača koji će pobediti u setu koji se trenutno igra.
Mogući ishodi: pobednik seta je prvonavedeni igrač (1), pobednik seta je drugonavedeni igrač (2)
- **„Tačan rezultat trenutnog seta“** – Klađenje na finalni rezultat seta koji se trenutno igra.
Mogući ishodi: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 0:6, 1:6, 2:6, 3:6, 4:6, 5:7, 6:7
- **„Pobednik meča“** – Klađenje na pobednika meča.
Mogući ishodi: pobednik meča je prvonavedeni igrač (1), pobednik meča je drugonavedeni igrač (2)
- **„Tačan rezultat meča“** – Klađenje na finalni rezultat meča koji se trenutno igra. Mogući isходи: 2:0; 2:1, 1:2; 0:2

Opšta pravila na Betradar virtualnom tenisu

Minimum uplate je 10 RSD po tiketu. Maksimum uplate je 20.000,00 RSD po tiketu. Maksimalni dobitak je 1.000.000,00 RSD.

Moguće je vezivati sa ponudom ostalih virtuelnih igara Betradar provajdera koje su u ponudi kompanije Mozzart.

Nije dozvoljeno kombinovati mečeve iz VTI ponude sa ostalom sportskom ponudom (npr. sa teniskim ili košarkaškim mečevima u regularnoj ponudi kompanije Mozzart).

Sistemske tiketi nisu dozvoljeni.

Napomena: Svi mečevi se mogu gledati u okviru integrisanog video prenosa u okviru internet čitača. U svakom trenutku u toku jedne sezone možete gledati prenos bilo kog meča koji je u toku. Simulacije mečeva su kreirane kombinacijom veštačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva. U isto vreme, performanse virtualnih teniskih igrača su bazirane na postojećim performansama svetskih profesionalnih tenisera (npr. broj osvojenih poena, zdravlje, forma, statistike završenih mečeva...)

NSoft virtualne igre

NSoft virtualne igre pružaju mogućnost klađenja na uzbudljive virtualne događaje 24/7, tokom cele godine. One uključuju širok spektar popularnih igara kao što su:

- virtuelne trke pasa
- virtualne trke konja
- virtualne trke motora
- virtuelni penali.

Svaka igra je pažljivo dizajnirana kako bi obezbedila visok nivo zabave i transparentnosti, koristeći RNG (Random Number Generator) za generisanje nasumičnih i nepredvidivih ishoda.

Minimum uplate na Nsoft virtualnim igrama je 10 RSD po tiketu. Maksimum uplate je 30.000,00 RSD po tiketu. Maksimalni dobitak je 1.000.000,00 RSD.

NSoft virtualne trke

Virtualne trke nude mogućnost klađenja na različite vrste takmičenja, uključujući trke pasa, konja, motora i automobila. U svakoj trci učestvuje 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 drugoplasiranog takmičara veći ili manji od granice.
7. **Zbir prva tri** - Pogađa se da li je zbir brojeva prvoplasiranog, drugoplasiranog 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.

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

Nsoft virtualni penali

Virtualni penali (Virtual Penalty Shootout) je dinamična virtualna 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.