Hattrick Online S.R.L
București, Sectorul 3, Spl. Unirii, nr. 165, Clădirea TN Offices 2, Etaj 5, România
licență nr. L1264450F001642

v

Regulamentul de joc

privind pariurile în cotă fixă pentru Agențiile HATTRICK ONLINE S.R.L.

Cuprins

CAPITOLUL I Generalități 2
CAPITOLUL II Tipuri de pariuri 4
CAPITOLUL III Oferta de pariere 11
CAPITOLUL IV Procedura de pariere 14
CAPITOLUL V Plata mizei și a câștigurilor 16
CAPITOLUL VI Cazuri generale de anulare a pariului 17
CAPITOLUL VII Reguli privind bonusurile 20
CAPITOLUL VIII Utilizarea terminalului de pariere 21
CAPITOLUL IX Impozitarea 24
CAPITOLUL X Joc responsabil 25
CAPITOLUL XI Soluționarea reclamațiilor și litigii 26
CAPITOLUL XII Pariuri pe evenimente sportive 27
CAPITOLUL XIII Pariuri pe loterii internaționale 65
CAPITOLUL XIV Pariuri pe evenimente sportive live 66
CAPITOLUL XV Pariuri pe evenimente nonsportive 77
CAPITOLUL XVI Pariuri pe curse de câini virtuale 77
CAPITOLUL XVII Pariuri pe Virtual Soccer 80
CAPITOLUL XVIII Pariuri virtuale pe numere 82

CAPITOLUL I Generalități

1.1. Operatorul HATTRICK

Operatorul activității de pariuri în cotă fixă este **HATTRICK ONLINE S.R.L.,** înregistrată la Oficiul Registrului Comerțului de pe lângă Tribunalul București sub nr. J2024041053005 , Cod Unic de Înregistrare („CUI") 50878823, având sediul social in București Sectorul 3, Splaiul Unirii, Nr. 165, Clădirea TN Offices 2, etaj 5, (*denumită în continuare "**HATTRICK**"*).

1.2. Scopul documentului

Prezentul Regulament (denumit in continuare "Regulamentul") stabilește regulile generale ale produselor puse la dispoziție de către **HATTRICK.**

1.3. Opozabilitatea documentului

Regulamentul pentru pariuri în cotă fixă este afișat în punctele de lucru ale **HATTRICK**, la loc vizibil, jucatorii având obligația să cunoască prevederile acestuia.

HATTRICK are posibilitatea de a completa și modifica prezentul Regulament conform dispozițiilor legale, modificarea fiind opozabilă jucatorilor numai după aprobarea noii versiuni a acestuia de către Oficiul National pentru Jocuri de Noroc.

1.4. Consimțământul

Simpla participare la jocurile organizate de **HATTRICK** reprezintă acceptul necondiționat al jucatorului privind conținutul regulamentului.

1.5. Prelucrarea datelor cu caracter personal

HATTRICK este operator de date cu caracter personal și prelucrează datele cu caracter personal ale jucătorilor, conform politicii de confidențialitate, disponibilă în punctele de lucru **HATTRICK**.

1.6. Pariurile în cotă fixă

Pariul în cotă fixă reprezintă jocul de noroc potrivt căruia jucatorul trebuie sa indice rezultatele unor evenimente ce urmeaza sa aibă loc fară implicarea **HATTRICK** sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent; **HATTRICK** stabilește pe baza unor criterii proprii și aduce la cunoștința jucatorilor cotele de multiplicare a mizei în cazul în care variantele jucate sunt declarate câștigătoare; jucatorul hotarește în mod independent variantele și evenimentele pe care pariază și valoarea sumei de bani jucată (miza).

1.7. Relația contractuală

Participarea la jocul de noroc este permisă exclusiv persoanelor fizice majore care îndeplinesc condițiile legale și regulamentare de participare, inclusiv celor care nu fac obiectul unei măsuri de autoexcludere sau excludere de la joc. Participarea presupune încheierea unui acord între jucător și HATTRICK, acord care intră în vigoare odată cu eliberarea biletului de joc, document ce atestă dreptul de participare al jucătorului, taxa de participare (miza) achitată efectiv de către jucător, evenimentele selectate, cotele de multiplicare acordate de HATTRICK evenimentelor și câștigul potențial.

1.8. Miza

Miza reprezintă prețul (sau taxa de participare) pe care jucatorul este obligat să o plătească înainte de primirea biletului de pariere cu evenimentele alese de acesta. Miza se multiplică în mod corezpunzător cu valoarea cotei rezultate din evenimentele de pariere alese de către jucator.

1.9. Conținutul biletului de pariere

Biletul de pariere conține denumirea **HATTRICK**, date referitoare la locul, ziua, ora efectuării biletului, miza, taxa de administrare, suma totală de plată, numarul și tipul pariului, evenimentele propriu-zise, data și ora evenimentului respectiv, cotele pentru fiecare eveniment, cota finala, câștigul eventual maxim, codul de bare și PIN de siguranță (la biletele de tip Live, Greyhound Races și Lucky Six).

1.10. Restricționarea accesului în agenții

HATTRICK poate restricționa și/sau interzice accesul în agențiile de pariere oricărui client care încalcă prevederile legale, dispozițiile prezentului regulament, ori perturbă desfășurarea normală a activității în cadrul agențiilor, precum și persoanelor autoexcluse și/sau persoanelor declarate indezirabile. În sfera cazurilor de perturbare a activității se includ, fără a se limita la acestea, suspiciunile și tentativele de fraudă (inclusiv intenția jucătorilor de a eluda prevederile legale și ale prezentului regulament), utilizarea unor mijloace sau practici menite să afecteze funcționarea normală a jocurilor de noroc,intenția și încălcarea

principiilor de funcționare ale jocurilor (inclusiv hazardul prin utilizarea unor formule matematice), precum și comportamentele abuzive, repetitive sau de natură să împiedice personalul agenției să își exercite atribuțiile în mod corespunzător.

CAPITOLUL II Tipuri de pariuri

2.1. Tipurile principale de pariuri

HATTRICK oferă jucătorilor posibilitatea de a aleage între mai multe tipuri de pariuri, clasificate în: pariuri generale și pariuri speciale.

2.2. Pariuri generale

Pariurile generale pot fi utilizate de către participanții la jocurile de noroc pentru toate evenimentele de pariere disponibile în oferta **HATTRICK.**

Reprezintă pariuri generale următoarele tipuri de pariuri:

a) Pariul SIMPLU,
b) Pariul pe combinații (tip sistem, MAXIKOMBI, DOMINO).

2.2.1. Pariul SIMPLU

Pariul SIMPLU (denumit și pariu cumulativ) este pariul care conține două sau mai multe evenimente (cu indicarea rezultatelor), iar condiția de acordare a câștigului este ca toate rezultatele indicate de jucator să fie corecte. Câștigul este determinat prin calcularea sumei totale a cotelor pentru evenimentele indicate și înmulțirea acesteia cu miza plătită de jucator.

2.2.2. Pariul pe combinații

Pariul pe combinații (tip sistem) este pariul care permite selectarea mai multor evenimente pe un singur bilet, în combinație reciprocă.

Pariurile pe combinații sunt stabilite de calculator, prin combinarea matematică a numarului dat de evenimentele selectate de către jucator. Jucatorul alege cel mult 20 de evenimente din oferta HATTRICK (notate cu A, B, C, D, etc.) și specifică faptul ca acestea să fie combinate câte “n”. Calculatorul generează toate combinațiile posibile ca și în cazul biletelor independente, însă eliberează un singur bilet pe care figurează toate evenimentele alese.

Numarul de evenimente de pariu în combinații va fi de maximum 20 evenimente, iar numarul evenimentelor de evenimente"fixe" poate fi între 0-68 evenimente.

Câstigul eventual maxim pe întreg biletul combinat este de 500.000 LEI.

Includerea unor evenimente în pariurile pe combinații se realizează de către **HATTRICK**.
HATTRICK își rezerva dreptul de a limita introducerea unor evenimente în cadrul pariurilor pe combinații.

Câștigurile se achita dupa publicarea rezultatelor tuturor evenimentelor incluse în pariurile pe combinații.

Pentru a câștiga, jucatorul trebuie să previzioneze corect cel puțin un numar de evenimente ale pariului conform sistemului de joc ales și inscris pe bilet. Determinarea câștigului presupune calcularea acestuia pentru fiecare combinație câștigătoare prin înmulțirea cotelor evenimentelor din combinație cu miza plătită de jucator. Câștigul este egal cu suma tuturor valorilor combinațiilor castigatoare.

2.2.3. Pariul MAXIKOMBI

Pariul MAXIKOMBI reprezintă un pariu de tip sistem. Pariul MAXIKOMBI oferă posibilitatea jucătorilor de a selecta un număr minim de evenimente sau grupuri de evenimente câștigătoare, astfel biletul de pariuri va fi compus din mai multe pariuri de tip SIMPLU. Numărul de variante se determină matematic după formula combinări de 'n' luate câte 'k'. Pentru ca un grup să fie considerat câștigător este necesar ca toate evenimentele alocate grupului respectiv să fie validate ca fiind câștigătoare. În situația în care un eveniment ce se regăsește intr-un grup primeste cota 1.00, acesta este considerat câștigător, însă cota totală a grupului și a întregului bilet de pariuri va fi recalculată.

2.2.4. Pariul DOMINO

Un pariu DOMINO reprezintă un derivat al unui pariu in sistem clasic care, prin natura sa, îți oferă posibilitatea de a crește treptat câștigul biletului tău sau de a-ți asigura o parte din câștiguri pe baza unui grup corect, minim. Un pariu de tip DOMINO poate fi format din mai multe pariuri de tip SIMPLU sau combinații dintre acestea.

Pentru a plasa un pariu DOMINO este necesar ca jucatorul să aleagă evenimentele dorite, iar din colțul din dreapta-sus a biletului de pariuri, jucatorul să opteze pentru tipul de pariu DOMINO. În mod automat, evenimentele selectate vor fi divizate în mai multe grupuri. Jucatorul are posibilitatea de a alege pe un bilet de pariu de tip DOMINO între: minimum 2 și maximum 70 de evenimente.

Evenimentele alese pot fi divizate în minimum 2 și maximum 13 grupuri.

În funcție de preferințele jucatorului, un grup poate conține între 1 și 69 de evenimente, si numărul maxim de evnimente admise pe bilet este de 70.

2.3. Pariuri speciale

Pariurile speciale sunt de regulă create de mai multe evenimente acumulate într-un singur pariu (ex. Echipa castiga, jucator marcheaza, numar de cartonașe/cornere în meci) sau reprezintă un singur eveniment special definit (ex. Jucatorul X va fi transferat la echipa Y pana data de ZZ.LL.AAAA). În cazul în care evenimentul (pariul) se realizează, pariul va fi câștigator, iar în caz contrar va fi pierzator.

Pariurile speciale pot fi plasate pentru prognosticuri precum:

	Prognosticuri pariuri speciale							
	Scor corect	Dă gol/ nu dă gol	Total goluri	Prima repriza	Prima perioadă	A doua repriză	Cartonaș roșu	Cartonaș galben
	Penalty	Prima repriză/Final de meci	Primul gol marcat	Par/ Impar numar de goluri	In ce repriza se vor marca mai multe goluri	Cine merge mai departe	Prima perioadă	Duel

Prognosticuri pariuri speciale	Numar total de medalii	Handicap	Clasament final	Primul set	Castigator primul set	Duel – cine va fi mai bun?	Câștigatorul turneului/ campionatului	Castigator in seturi
	În primii opt, În primii doi	În primii trei	Pole position, Duel – cine va fi mai bun?	Primii doi	Primii trei	Par/Impar	Cate numere pare vor fi extrase	Cel mai mic numar extras par
	Sub/ peste suma numerelor extrase	Care suma va fi mai mare - a celor pare sau a celor impare	Vor fi extrase numere de la 1 la 9, etc.					

Exemplele de pariuri speciale sus-menționate nu sunt limitative, acestea includ și alte pariuri speciale definite separat la Capitolele XII – XIV.

2.4. Pariuri speciale – Duelul

Reprezintă acel tip de pariu considerat virtual intre doua ligi, echipe (sau grupuri de echipe) sau marcatori acest duel fiind considerat meci virtual.
Ca exemplu avem doua echipe specificate de fotbal si avem duel intre ele: este acel tip de pariu in care trebuie indicat care dintre cele doua echipe va inscrie mai multe goluri in meciurile din etapa respectiva. Daca meciurile de baza sunt Real M.- Cadiz si Barcelona -Betis iar duelul (meciul virtual ales ca duel) este ***Real M.- Barcelona*** atunci se vor compara golurile marcate de cele doua echipe in meciurile din etapa respectiva: daca ***Real M.*** marcheaza mai multe goluri tipul castigator este "**1**", daca ***Barcelona*** marcheaza mai multe goluri tipul castigator este "**2**" iar daca numarul de goluri este ***egal*** tipul castigator este "**X**".
In mod asemanator pentru:
- dueluri goluri marcatori: castigator va fi jucatorul care inscrie mai multe goluri (autogolurile nu sunt luate in considerare)
- dueluri goluri liga: castigatoare va fi liga in a carei etapa/campionat se inscriu mai multe goluri De mentionat ca:
- in cazul in care un meci al echipei aleasa in duel nu se disputa, acest duel va fi de asemenea validat cu cota 1
- daca un jucator nu este introdus in acel meci de asemenea se valideaza cu cota 1
- acest duel nu poate fi combinat pe bilet cu niciunul din meciurile de unde au fost alese aceste echipe pentru duel.

2.5. GATA FĂCUTE

HATTRICK stabilește periodic pariuri compuse din mai multe evenimente ale căror cote vor fi mărite față de oferta curentă. Fiecare dintre evenimentele care aparțin pariului compus trebuie să fie câștigător pentru ca pariul compus din aceste evenimente să fie câștigător.

HATTRICK va indica la ce evenimente din ofertă face referire fiecare pariu compus. Dacă aceste informații lipsesc, se consideră că se referă la evenimentele care se desfășoară în ziua curentă sau se consideră că sunt suficient de clar definite pentru a nu fi nevoie de informații suplimentare.

Dacă fac referire la un singur sport, pariurile "GATA FĂCUTE" se vor regăsi într-o secțiune dedicată acelui sport: Fotbal, Tenis, Baschet, Handbal, Hochei pe gheață, Volei și altele.

Dacă fac referire la evenimente din mai multe sporturi, pariurile "GATA FĂCUTE" se vor regăsi în secțiunea "Mixt".

Organizatorul poate defini pariuri GATA FĂCUTE și în alte secțiuni care să reflecte natura pariurilor, cum ar fi, dar fără a ne limita la: "Marcatori Fotbal", "Marcatori Handbal", "Divertisment", "Gala Premiilor Oscar", "Politică", "Turul Franței" ș.a.m.d.

Pariurile GATA FĂCUTE se pot juca doar solo pe bilet (nu se pot combina cu niciun alt eveniment).
Ora limită de pariere va fi ora de începere a primului eveniment care compune pariul "GATA FĂCUT" însă **HATTRICK** poate lua în calcul limitarea parierii pe anumite evenimente mai devreme de această oră, afișând o altă oră limită care să preceadă începutul tuturor evenimentelor care compun pariul "GATA FĂCUT".
Orice pariu plasat după începerea oricărui eveniment din componența pariului "GATA FĂCUT" (împrejurări neobișnuite sau erori de stabilire a orei limită) va duce la anularea întregului pariu.

2.5.1. Fotbal
Dacă un eveniment din cadrul pariului "GATA FĂCUT" este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la "masa verde", întregul pariu "GATA FĂCUT" va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele reprize de prelungiri și/sau de loviturile de departajare.
Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

2.5.2. Tenis
Dacă un eveniment din cadrul pariului "GATA FĂCUT" se încheie prin abandon sau nu se mai dispută, întreg pariul "GATA FĂCUT" va primi cotă 1.00. Pentru meciurile reprogramate pentru următoarele zile se așteaptă jucarea acestora până la finalul competiției din care fac parte. Dacă turneul este declarat încheiat fără disputarea meciurilor respective, pariurile "GATA FĂCUTE" vor fi anulate.
Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate sau abandonate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii/abandonului.

2.5.3. Baschet
Dacă un eveniment din cadrul pariului "GATA FĂCUT" este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la "masa verde", întregul pariu "GATA FĂCUT" va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele prelungiri (overtime). Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

2.5.4. **Handbal**
Dacă un eveniment din cadrul pariului "GATA FĂCUT" este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la "masa verde", întregul pariu "GATA FĂCUT" va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele reprize de prelungiri și/sau aruncări de la 7 metri de departajare.
Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

2.5.5. **Hochei pe gheață**
Dacă un eveniment din cadrul pariului "GATA FĂCUT" este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la "masa verde", întregul pariu "GATA FĂCUT" va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de eventualele reprize de prelungiri (overtime) și/sau de loviturile de departajare.
Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

2.5.6. **Volei**
Dacă un eveniment din cadrul pariului "GATA FĂCUT" este anulat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, ori se decide la "masa verde", întregul pariu "GATA FĂCUT" va primi cotă 1.00. Dacă nu este specificat altfel în pariu, validarea nu ține cont de un eventual set de aur.
Excepție fac pariurile deja decise din meciurile suspendate, care se vor valida conform cu desfășurarea meciului până la momentul întreruperii.

2.5.7. **Formula 1**
Dacă evenimentul/evenimentele la care face referire pariul "GATA FĂCUT" este anulat și nu are loc până la finalul următoarei zile, pariul "GATA FĂCUT" va fi validat cu cotă 1.00.
Pentru pariurile referitoare la piloți se va acorda cotă 1.00 întregului pariu "GATA FĂCUT" dacă un pilot la care face referire pariul nu ia startul în cursă/eveniment.
Pentru pariurile referitoare la constructori (mașini), se va acorda cotă 1.00 întregului pariu "GATA FĂCUT" dacă respectivul constructor la care face referire pariul nu ia startul în cursă/eveniment cu niciun pilot.

2.5.8. **Marcatori Fotbal**
Dacă unul dintre marcatorii din cadrul pariului "GATA FĂCUT" nu va evolua în timpul regulamentar al meciului descris, întregul pariu "GATA FĂCUT" va fi validat cu cotă 1.00.
Golurile marcate în reprizele de prelungiri și/sau la loviturile de departajare nu se iau în considerare, dacă nu este menționat altfel.

2.5.9. **Marcatori Handbal**
Dacă unul dintre marcatorii din cadrul pariului "GATA FĂCUT" nu va evolua în timpul regulamentar al meciului descris, întregul pariu "GATA FĂCUT" va fi validat cu cotă 1.00.
Golurile marcate în reprizele de prelungiri și/sau la aruncările de departajare nu se iau în considerare, dacă nu este menționat altfel.

2.5.10. **Mixt**

Dacă pariurile care compun pariul "GATA FĂCUT" fac referire la mai multe sporturi, acestea se vor regăsi în această secțiune, urmând ca fiecare pariu să se supună în mod individual regulilor sportului la care se referă.

2.5.11. **Divertisment**

Dacă evenimentul/evenimentele la care face referire pariul "GATA FĂCUT" este anulat și nu are loc până la finalul următoarei zile, pariul "GATA FĂCUT" va fi validat cu cotă 1.00.

2.5.12. **Eveniment**

Pot fi propuse și pariuri pe anumite evenimente, cum ar fi, dar fără a ne limita la: Alegeri prezidențiale, Turul Franței, trageri la sorți, festivaluri, examene naționale, economie, competiții non-sportive. Pentru validare, după caz, vor fi luate în considerare site-uri/pagini oficiale, anunțuri oficiale, agenții de media, instituții acreditate, transmisiuni video.

2.5.13. **Loto**

Pot fi propuse pariuri pe evenimente referitoare la extragerile loteriilor internaționale, cum ar fi, dar fără a ne limita la: "Numărul X va fi extras la ambele extrageri ale Loteriei Y din ziua Z", "Cel mai mic număr extras la loteria X in data Y va fi Z", "Vor fi extrase împreună numerele A, B, C, D, E, F la cel puțin o extragere a loteriei X în ziua Y".

2.6. Câștig Suplimentar

HATTRICK poate acorda un câștig suplimentar sub formă de procent de multiplicare al cotei pentru pariurile sportive de tip SIMPLU cu mai multe selecții. Acest câștig suplimentar poate fi acordat în biletele de pariere ce conțin cel puțin 3 evenimente, iar procentul de multiplicare al cotei se acordă în funcție de numărul de evenimente, după cum urmează:

3 evenimente – 4%
4 evenimente – 6%
5 evenimente – 8%
6 evenimente – 10%
7 evenimente – 12%
8 evenimente – 15%
9 evenimente – 20%
10 evenimente – 25%
11 evenimente – 30%
12 evenimente – 35%
13 evenimente – 40%
14 evenimente – 50%
15-19 evenimente – 60%
20+ evenimente – 100%

Acest câștig suplimentar este acordat la o cotă minimă de 1,25 per eveniment. În cazul în care biletul de pariere conține și evenimente cu o cotă mai mică de 1.25, câștigul va fi acordat doar pentru evenimentele eligibile.
Utilizarea câștigului suplimentar cu opțiunea de **Early cashout** sau cu alte oferte cu cote mărite nu este permisă.

Câștigul suplimentar nu se aplică pentru biletele care conțin **doar selecții Live**.
Câștigul suplimentar nu se ia în calcul la acordarea câștigurilor pentru bilete care conțin **Pariu Șansă** sau **Meciul Zilei**, fiind un câștig destinat a fi acordat doar pentru combinațiile unde toate selecțiile sunt câștigătoare.
Suma maximă ce poate fi acordată prin câștigul suplimentar este de **250.000 lei** per bilet de pariere.

Câștigul suplimentar este disponibil în aceleași condiții și la terminalele de pariere, cu mențiunea că nu se ia în calcul la acordarea câștigurilor pentru bilete care conțin Bonus Tip și Oferta Top.

2.7. MECIUL ZILEI

HATTRICK stabilește zilnic o listă cu evenimente ale căror cote vor fi mărite, față de oferta curentă. Evenimentele încadrate în lista Meciul Zilei se pot combina între ele.

Exemplu Meciul zilei – evenimentul nr. 101 din ofertă: Echipa 1 – Echipa 2	
Cote normale eveniment din Oferta de pariere	1 (**1.40**), X (**4.00**), 2 (**7.00**)
Cote mărite Meciul Zilei	1 (**1.50**), X (**4.50**), 2 (**9.00**)

2.8. **Pariul ȘANSĂ**

Pariul ȘANSĂ este un câștig care se acordă pe mai multe niveluri pentru biletele de tip MULTIPLU pre-meci plasate în anumite condiții, atunci când pe bilet se regăsește la momentul finalizării tuturor evenimentelor un singur eveniment pierdut. Biletele de tipul SISTEM (COMBINAT), MAXIKOMBI si DOMINO nu beneficiază de acest câștig.

Biletele emise la Terminalul de pariere, precum si cele care conțin Meciul Zilei sau Oferta Plus nu beneficiază de **Pariul ȘANSĂ**.

Cele 5 niveluri:

ȘANSĂ **7** – nivelul **Pariului ȘANSĂ** care acordă **7%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **7** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.50 fiecare. Din calculul valorii **Pariului ȘANSĂ** se exclude orice extracâștig rezultat dintr-un multiplicator de cotă.

ȘANSĂ **8** – nivelul **Pariului ȘANSĂ** care acordă **8%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **8** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.45 fiecare. Din calculul valorii **Pariului ȘANSĂ** se exclude orice extracâștig rezultat dintr-un multiplicator de cotă.

ȘANSĂ **9** – nivelul **Pariului ȘANSĂ** care acordă **9%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **9** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.40 fiecare. Din calculul valorii **Pariului ȘANSĂ** se exclude orice extracâștig rezultat dintr-un multiplicator de cotă.

ȘANSĂ **10** – nivelul **Pariului ȘANSĂ** care acordă **10%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **10** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.35 fiecare. Din calculul valorii **Pariului ȘANSĂ** se exclude orice extracâștig rezultat dintr-un multiplicator de cotă.

ȘANSĂ **11** – nivelul **Pariului ȘANSĂ** care acordă **11%** din eventualul câștig împărțit la cota evenimentului pierdut, atunci când pe bilet se regăsesc minimum **11** evenimente cu o cotă individuală de minimum 1.30 fiecare. Din calculul valorii **Pariului ȘANSĂ** se exclude orice extracâștig rezultat dintr-un multiplicator de cotă.

Dacă un bilet este eligibil pentru mai multe niveluri ale **Pariului ȘANSĂ**, se va acorda doar acela cu valoarea cea mai mare.

Dacă pe un bilet se regăsesc evenimente anulate/amânate sau pentru care s-a acordat cotă 1.00 din orice motiv, eligibilitatea se va calcula raportat la numărul de evenimente rămase.

CAPITOLUL III Oferta de pariere

3.1. Evenimente de pariere

HATTRICK poate pune la dispoziția jucatorilor următoarele categorii de evenimente sportive: fotbal, fotbal pe plaja, fotbal de sala, baschet, handbal, hochei, hochei pe iarba, tenis, baseball, fotbal american, snooker, darts, volei, polo, Formula 1, golf, sporturi de contact, atletism, ciclism, rugby, sporturi de iarna, curse de automobile și de motociclete, bandy, fotbal australian, volei pe plaja, crichet, in-line hochei, tenis de masa, sah, curling, bowls, badminton, etc.
De asemenea, **HATTRICK** poate pune la dispoziția jucătorilor pariuri ce nu sunt legate de evenimente sportive, cu titlu de exemplu, dar fără a ne limita la: : Oscar și alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri și emisiuni TV de muzică, reality shows TV, loterii internaționale, politica, financiare, pariuri virtuale.

3.2. Oferta de pariere

HATTRICK acceptă pariuri pentru evenimentele publicate în lista de pariuri (“Oferta de pariere”). Fiecare eveniment de pariere afișat în Oferta de Pariere va avea atribuit un coeficient de multiplicare (denumit in continuare “Cota”), pe care il stabileste **HATTRICK**.

3.3. Afișarea ofertei de pariere

HATTRICK va afisa în fiecare punct de lucru oferta de pariuri. Oferta de pariuri conține cel puțin urmatoarele date:

a) data și ora la care este programat evenimentul, acesta fiind, aproximativ, și termenul până când se poate efectua pariul. Data și ora la care este programat evenimentul sunt anunțate de către Organizatorii competițiilor;
b) numarul (codul) și categoria evenimentului;
c) valoarea Cotei pentru fiecare eveniment.

3.4. Cota evenimentului

Valoarea cotei pentru fiecare eveniment este hotarată de catre **HATTRICK** pe baza unor criterii proprii.

HATTRICK își rezervă dreptul de a stabili, completa și schimba cotele, competițiile și posibilitățile de pariere, de a modifica miza minimă și castigul maxim, în funcție de evoluția competițiilor posibile.

3.5. Determinarea valorii câștigului

Valoarea castigului pentru un Bilet se calculează prin înmulțirea Cotelor de pe Bilet cu valoarea mizei. În cazul greșelilor aparute la tiparirea ofertei sau la schimbarile ulterioare, **HATTRICK** va lua în considerare datele înscrise în sistemul electronic centralizat.

3.6. Datele din oferta de pariuri

Datele cuprinse în Oferta de pariuri au caracter informativ, **HATTRICK** luand în calcul datele înscrise pe suportul electronic propriu. În cazul unor greșeli sau schimbări de pe lista de pariuri, **HATTRICK** va lua in considerare datele din momentul realizarii pariului înscrise pe suportul electronic propriu.

3.7. Abrevierile din oferta

În situația în care, datorită dificultăților tehnice intervine imposibilitatea de a afișa numele complet al concurentilor (de ex. numele concurentilor la meciurile de tenis, numele cluburilor și altele), HATTRICK poate abrevia numele concurentilor. Erorile materiale precum tipărirea numelui competiței sau al concurenților în mod greșit (de exemplu: Steaua - Steaa), dacă nu afectează esența pariurilor, nu vor fi luate în considerare.

Dacă eroarea este de așa natură încât aceasta afectează înțelegerea pariurilor, respectivele pariuri vor fi anulate, iar cota acordată va fi 1.00 (de exemplu: in loc de Manchester City este scris Manchester UTD, etc.).

Abrevierile din ofertă pentru pariuri sub o anumită valoare (goluri, cornere, cartonașe galbene) pot fi înlocuite sau prescurtate cu simbolul “minus” (-), iar pentru pariuri peste o anumită valoare (goluri, cornere, cartonașe galbene) pot fi înlocuite sau prescurtate cu simbolul “plus” (+).

3.8. Erori materiale cu privire la evenimente

Daca rezultatul unui singur eveniment de pe biletul de pariere este realizat printr-un pariu tip simplu nu a fost indicat corect, automat, biletul este declarat necâștigător. Câștigul înscris pe bilet de pariere nu va depași câștigul maxim ce a fost stabilit de catre **HATTRICK**.

3.9. Dublarea evenimentului de pariere pe biletul de pariere

În cazul în care un eveniment din oferta este acceptat de 2 sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (spre exemplu, meci identic cu 2 numere diferite de ordine) sau prin introducerea incorecta a datelor in program, **HATTRICK** va valida rezultatul evenimentului cu cel

mai mic numar de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celalalt/celelalte evenimente se va acorda cota 1.00.

3.10. Acceptarea pariurilor identice

HATTRICK este îndreptățită sa nu accepte pariurile identice de la același jucator ori de la același grup de jucatori, de a solicita diminuarea mizei astfel încât să nu fie depașit câștigul maxim prevăzut de Regulament ori, daca a acceptat pariuri identice, să limiteze câștigurile aferente tuturor acestor bilete de pariere la plafonul câștigului maxim admis de **HATTRICK**, conform Regulamentului.

3.11. Acceptarea pariurilor în condiții extraordinare

În situația unor împrejurări externe, imprevizibile, **HATTRICK** nu va accepta plasarea unor pariuri de către jucatori. Prin urmare, orice sesizare și/ sau notificare și/ sau reclamație din partea jucatorilor cu privire la această situație va fi respinsă de **HATTRICK** ca fiind neîntemeiată. În acest caz, jucatorii nu vor fi îndreptățiți la primirea unor despăgubiri, în afara cazului în care Regulamentul prevede o astfel de situație excepțională.

3.12. Erori din pariuri pe evenimente derivate

În cazul în care un eveniment din Oferta de pariere este acceptat pe biletul de pariere împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment sau evenimente derivate între ele (ex: meci de baza cu prima repriza, a doua repriza, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriza/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap sau scor corect, etc.) din cauza unor greșeli evidente de tehnoredactare prin introducerea incorecta a datelor în program, **HATTRICK** va acorda tuturor evenimentelor de pe biletul respectiv cota 1.00.

3.13. Erori de tipărire a Ofertei sau Biletelor de pariere

În cazul greșelilor apărute în tipărirea listelor, biletelor de pariere sau greșelilor evidente de tehnoredactare, HATTRICK are dreptul să anuleze aceste pariuri și să acorde cota 1, însă numai in măsura in care respectivele erori ar fi putut influenta in orice fel opțiunile si/sau șansele de câștig ale participanților, precum si caracterul aleator al pariurilor respective.

3.14. Numărul de pariuri posibile

Numarul de evenimente inscrise pe biletul de pariere este de maxim 70 pentru pariurile plasate la ghiseu pe evenimente sportive neîncepute și 32 la terminalele de pariere.

3.15. Limitarea numărului de pariuri

Acceptarea biletelor de pariere este în responsabilitatea **HATTRICK**, însă, prin excepție de la art. 3.14, **HATTRICK** își rezervă dreptul de a refuza sau de a limita orice pariu sau miză pe care un jucator dorește să il plaseze pentru a evita speculațiile sau pariurile sigure sau orice împrejurare ce poate duce la obținerea de câștiguri sigure fără elemente de hazard.

3.16. Determinarea perioadei de acceptare a pariurilor pe evenimente

HATTRICK decide momentul în care incepe acceptarea de pariuri pe un anumit eveniment dar și incetarea efectuarii de pariuri pe evenimentul respectiv. Informațiile relevante vor fi afișate pe panourile din punctele de pariere sau anuntate pe internet ori alte surse media.

3.17. Clarificări privind oferta de pariere

În măsura în care jucatorul are neclarități privind Oferta de Pariere (cu titlu de exemplu, dar fara a ne limita la: denumiri asemănătoare, abrevieri, mecanism joc, etc.), acesta trebuie să solicite clarificări de la reprezentanții **HATTRICK** înainte de plasarea unui pariu. Orice sesizare și/ sau notificare și/ sau reclamație din partea jucatorilor cu privire la datele cuprinse în Oferta de pariere , ulterioara plasarii pariului, va fi respinsă de **HATTRICK** ca fiind neîntemeiată.

CAPITOLUL IV Procedura de pariere

4.1. Etapele pariului

Procedura de pariere prin intermediul agențiilor **HATTRICK** cuprinde 3 (trei) etape distincte:

a) Înregistrarea biletului de pariere,
b) Certificarea și omologarea câștigului,
c) Validarea rezultatului și plata câștigurilor.

4.2. Înregistrarea biletului de pariere (generalitate)

Înregistrarea biletului de pariere reprezintă momentul în care participantul alege evenimentele de pariuri pe care dorește să le parieze, cere realizarea biletului de pariere în agenție, plătește miza pentru biletul respectiv și primeste biletul ca dovadă pentru înregistrarea a pariului.

4.3. Înregistrarea biletului de pariere prin intermediul casieriei

HATTRICK oferă jucătorilor posibilitatea de înregistrare a pariurilor prin intermediul casieriei. Angajații **HATTRICK** din punctele de lucru înregistrează în sistemul electronic centralizat evenimentul (evenimentele) de pariere alese de jucator, tipul de pariu și miza oferită de jucator. Prin intermediul sistemului electronic se verifică datele înscrise în oferta de pariere și în regulamentul de joc.

După ce biletul de pariere este înregistrat, jucatorul este îndreptățit să primească forma tipărită ca dovadă a realizării pariului.

4.4. Înregistrarea biletului de pariere prin intermediul terminalului de pariere

HATTRICK oferă jucătorilor posibilitatea de înregistrare a pariurilor prin intermediul unui terminal electronic de pariere. Jucatorul poate selecta prin intermediul terminalului evenimentul (evenimentele) de pariere ales și tipul de pariu. Prin intermediul sistemului electronic se verifică datele înscrise în oferta de pariere și în regulamentul de joc.

Depunerea sumelor de bani în vederea stabilirii mizei biletului de pariere se realizează direct de către jucător prin intermediul acceptatorului de bancnote disponibil prin terminalul de pariere.

După ce biletul de pariere este înregistrat, jucatorul este îndreptățit să primească forma tipărită ca dovadă a realizării pariului.

Descrierea amănunțită a modului de funcționare a terminalului de pariere este descrisă în Capitolul VIII.

4.5. Erorile privind înregistrarea unui bilet de pariere

Jucatorul înțelege și acceptă că vor fi realizate sau acceptate bilete de pariere în măsura în care nu există neconformități sau erori în privința înregistrării biletului în sistem.

4.6. Anularea biletului de pariuri de catre jucător

In cazul in care constata ca pe biletul de pariere emis de Organizator nu au fost inregistrate datele conform solicitarii sale, Jucatorul poate solicita stornarea biletului, in termen de maxim 10 minute de la momentul emiterii acestuia, cu conditia ca nici unul din evenimentele de pe bilet sa nu fi inceput. Biletele continand evenimente pentru care este permisa parierea live (pariuri live) nu pot fi anulate sau stornate de Jucator.
In cazuri exceptionale, stornarea sau anularea pariurilor pe evenimentele generate aleatoriu de sistemul informatic independent (spre exemplu, dar nelimitat la, pariuri pe cursele de caini preinregistrate) se va face pana la inceperea evenimentelor respective).

4.7. Certificarea rezultatelor

HATTRICK se asigură că va înregistra în sistemul electronic centralizator rezultatele evenimentelor pe baza cărora se vor valida rezultatele pariurilor înregistrate, după anunțarea oficială a rezultatului evenimentelor, conform regulilor precizate în prezentul regulament.

În măsura în care este posibil, **HATTRICK** va afișa situațiile prevăzute în regulament, referitoare la evenimentele de pariere ce vor fi anulate sau nule.

4.8. Omologarea câștigurilor

În baza rezultatelor oficiale înregistrate de **HATTRICK**, sistemul electronic centralizator omologhează automat biletele câștigătoare și valoarea câștigurilor.

4.9. Validarea câștigurilor

Pentru validarea câștigului jucatorul trebuie să prezinte în unul dintre punctele de lucru **HATTRICK** biletul de pariere considerat câștigător în cel mult 30 (treizeci) de zile calendaristice, calculate începând de la data anunțării rezultatelor oficiale. Depasirea termenului anterior mentionat da dreptul Organizatorului de a refuza plata biletului.

Jucatorul trebuie să pună la dispoziția angajatului din agenția **HATTRICK** biletul de pariere original, intact, fără deteriorări (de exemplu, biletele de pariere șterse, pătate, rupte, șifonate nu vor fi acceptate).

Biletul de pariere este pus la dispoziție de către jucator și este verificat de angajatul din agențiile **HATTRICK,** in sistemul electronic centralizat **HATTRICK,** pe baza numarului unic de inregistrare al biletului.

Dacă biletul prezentat apare ca fiind omologat de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in regulamentul de joc, **HATTRICK** va acorda castigul aferent.

Biletele emise sub forma de copie (duplicat) sunt folosite doar pentru uzul intern si nu vor fi acceptate la plata câștigurilor.

CAPITOLUL V Plata mizei și a câștigurilor

5.1. Locul plății câștigurilor

Plata câștigurilor către participanții la joc se realizează pe teritoriul României în punctele de lucru **HATTRICK**. începand cu momentul înregistrării rezultatelor oficiale și al omologării caștigurilor de catre **HATTRICK** în sistemul electronic central al acestuia.

5.2. Termenul pentru plata câștigului

HATTRICK se obligă să plateasca caștigurile în maximum 3 (trei) zile lucratoare de la data validării și solicitării câștigurilor. În cazul zilelor libere și a sarbătorilor legale, plățile se fac în limita disponibilităților, în numerar, în oricare dintre punctele de lucru HATTRICK, plata câștigurilor neachitate urmând a se efectua in urmatoarele 3 (trei) zile lucratoare.

5.2.1 **HATTRICK** își rezervă dreptul de a plăti prin transfer bancar câștigurile. În acest caz participantul la joc este obligat să pună la dispoziția HATTRICK un extras de cont bancar pentru indicarea contului IBAN pentru care este titular de cont.

5.3. Câștigul maxim acordat

HATTRICK acordă un câștig maxim pentru biletele care conțin pariuri ce nu va depăși suma de 500.000 LEI, indiferent de tipul pariului.

Câștigul maxim pentru biletele care conțin pariuri în cotă fixă nu va putea depăși, inclusiv prin bonusurile acordate pe bilet, suma de 500.000 Lei per bilet de joc, pentru orice produs pus la dispoziție de **HATTRICK**. Biletele duplicate, respectiv biletele de pariuri care conțin strict aceleași evenimente și pronosticuri, sunt permise de **HATTRICK**, dar, în cazul în care câștigul cumulat al tuturor biletelor duplicate la nivelul **HATTRICK** este mai mare decât câștigul maxim, atunci **HATTRICK** își rezervă dreptul de a plăti câștigul maxim defalcate la numărul de bilete duplicate.

5.4. Depășirea câștigului maxim acordat

În cazul în care câștigul eventual al unui bilet depășește câștigul maxim acordat, câștigul va fi redus la valoarea maximă admisă de **HATTRICK**, conform regulamentului.

5.5. Limitele de miză

HATTRICK își rezervă dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinație în cazul pariurilor sistem, în funcție de tipul pariului și/sau evenimentului.

5.6. Taxa de administrare

La momentul încasării taxei de participare (mizei), **HATTRICK** percepe o taxă de administrare în cuantum de 5%. Taxa este inclusa în totalul sumei încasate. **HATTRICK** poate elimina achitarea taxei de către participanții la joc pentru toate tipurile de pariuri în cotă fixă plasate pe evenimentele sportive din oferta de pariere, cu excepția pariurilor disponibile în oferta de loterii internaționale și pariuri live. Eliminarea taxei de participare nu presupune achitarea unor taxe sau cheltuieli suplimentare pentru jucatori, aceasta din urma fiind suportata de catre **HATTRICK**.

Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute poate fi de minim 60% calculat pentru perioada de valabilitate a autorizaţiei. Dacă nu se atinge nivelul minim de câștiguri, Biletele câștigătoare vor participa la o acțiune publicitară cu premii în conformitate cu prevederile legale în vigoare.
Organizarea acțiunii publicitare va fi adusă la cunoștința Clienților prin afișarea în incinta punctelor de lucru a tuturor informațiilor necesare.

<u>CAPITOLUL VI Cazuri generale de anulare a pariului</u>

6.1. Anularea pariului

HATTRICK consideră nule pariurile plasate de jucători și care se încadrează în situațiile definite în baza prezentului regulament.

6.2. Efectele anulării pariului

Prin efectul anulării pariului **HATTRICK** poate să nu recunoască plasarea unui pariu. Pentru pariurile anulate jucatorul are dreptul de a primi valoarea mizei jucate (se acordă cotă 1 pentru biletul de pariere).

6.3. Cazuri de anulare a pariului

6.3.1. Dacă un eveniment este contramandat, amânat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat din minutul întreruperii până la finalul zilei următoare, pariul pentru respectivul eveniment este considerat nul.
6.3.2. Daca evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau in considerare cotele jucate.
6.3.3. Prin excepție de la prevederile art. 6.3.1., **HATTRICK** nu va considera evenimentele nule în următoarele cazuri:
a) Pariul a fost plasat pentru o parte sau un element din evenimentul de pariere care s-a încheiat înainte de întreruperea evenimentului (prima repriză, primul sfert, prima perioadă, primul set).
b) Golurile, punctele echipelor sau jucătorilor au fost realizate corespunzător biletului de pariere respective înainte de întreruperea evenimentului.

c) Prognostic marcator gol, dacă echipa gazdă/oaspete a marcat înainte de întreruperea evenimentului.
d) Pariuri pe numărul de goluri înscrise, dacă pronosticul a fost realizat înainte de întreruperea evenimentului.
e) În cazul pariurilor speciale de tip „*Cine merge mai departe*“ sau „*Cine câștiga cupa?*“, etc. si, în general, al pariurilor pe termen lung se așteapta până la redisputarea evenimentului respectiv. În cazul acestor pariuri **HATTRICK** poate ține cont, uneori, și de deciziile luate la comisiile de specialitate.

6.3.4. În cazul în care **HATTRICK** încasează plata biletului după începutul sau după sfârșitul unui eveniment (eveniment a cărei schimbare de oră a fost aflată ulterior momentului în care sa acceptat pariul), pariul pentru acel eveniment este nul (nu e valabil) și se consideră anulat.

6.3.5. In situatia in care, din motive neimputabile HATTRICK, ora oficiala de incepere a evenimentului este diferita de cea printata pe bilet, acest fapt nu indreptateste jucatorul sa obtina anularea pariului pentru evenimentul respectiv.

6.3.6. În cazul în care echipa (sau concurentul) abandonează înainte de începerea unui eveniment (turneu, competiție), pariurile referitoare la clasare sau la câștigătorul competiției sunt considerate nule.

6.3.7. Se consideră nul evenimentul definit în mod eronat sau evenimentul care prezintă erori de tipărire pe bilet. În cazul în care rezultatul este omologat în mod eronat, **HATTRICK** poate realiza reomologarea rezultatului, însă toate evenimentele omologate anterior acestei acțiuni vor fi considerate valabile. Contestațiile cu privire la acest aspect sunt acceptate numai în baza biletului de pariere.

6.3.8. În cazul în care rezultatul este omologat în mod eronat, HATTRICK poate realiza reomologarea rezultatului, însă toate evenimentele omologate anterior acestei acțiuni vor fi considerate valabile. Contestațiile cu privire la acest aspect sunt acceptate numai în baza biletului de pariere.

6.3.9. Dacă un eveniment disponibil în oferta de pariere este acceptat împreună cu alte evenimente ce derivă din același eveniment sau evenimente derivate între ele (de exemplu meci de baza cu prima repriză, a doua repriză, handicap, total goluri, gol marcat, prima repriză/final meci, scor corect, prima repriză cu a doua repriză, handicap cu scor corect etc.) din cazua unor erori evidente prin introducerea incorectă a datelor în program, **HATTRICK** va considera toate pariurile pe evenimentele respective ca fiind nule. **HATTRICK** poate oferi si posibilitatea parierii unor evenimente ce derivă din acelasi eveniment (numar cartonașe galbene, numar cornere, numar schimbari, minute de prelungire), intre ele si cu evenimentul in sine. Acest lucru va fi anuntat in oferta.

6.3.10. În măsura în care nu există sau nu sunt comunicate rezultate oficiale pentru unele pariuri speciale din cadrul anumitor evenimente (de exemplu, numar de cornere, primul corner, lovitura de inceput, etc.) **HATTRICK** va va considera acesta ca fiind pariuri nule.

6.4. Rezultate viciate

HATTRICK va anula toate castigurile daca exista dovezi emise de organele abilitate ca rezultatele unor competitii au fost viciate.

6.5. Falsificarea biletelor

Falsificarea biletelor atrage dupa sine anularea castigului si pedeapsa corespunzatoare conform dispozițiilor legale în vigoare.

6.6. Rezultate oficiale

6.6.1. Toate rezultatele vor fi publicate de HATTRICK conform surselor oficiale sau, dupa caz, surselor de informare acreditate in acest sens. Cu excepția cazului în care se prevede altfel în prezentul Regulament, odată publicat, rezultatul oficial va fi neschimbat. HATTRICK are dreptul de a modifica în mod unilateral rezultatul publicat dacă rezultatul oficial a fost publicat în mod eronat de către aceasta ori de sursa oficiala, în acest caz, HATTRICK are dreptul de a afisa rezultatul corect astfel încât să corespundă cu sursa specificată de HATTRICK pentru determinarea rezultatului oficial.

6.6.2. În evenimentele de pariere definite în prealabil în timpul regulamentar stabilit, rezultatul oficial va fi considerat rezultatul obținut pe teren / la sol după expirarea timpului regulamentar astfel stipulat, indiferent de eventuala prelungire a meciului, egalitate și orice alte modificări suplimentare în rezultatul obținut (de exemplu, descalificarea, implicit pierderea / victoria), cu excepția cazului în care este specificat altfel în cadrul evenimentului de pariere.

6.6.3. În cadrul evenimentelor de pariere în care nu se prevede un timp regulamentar de joc, rezultatul obținut poate fi contestat prin contestație în sensul regulilor valabile ale competițiilor sportive individuale. Cu toate acestea, în scopul evaluării pariului, va fi luată în considerare doar o contestație care a fost depusă la autoritatea de management a competiției respective și publicată de surse oficiale înainte ca rezultatul oficial să fie publicat de HATTRICK și înainte ca câștigurile să fi început să fie plătite. Într-un astfel de caz, contestația are efect suspensiv. Nu se iau în considerare alte căi de atac după ce o hotărâre definitivă privind contestația depusă a fost pronunțată de către autoritatea de conducere a concursului și rezultatul oficial a fost publicat de HATTRICK (sau au fost plătite câștigurile, după caz).

6.6.4. Dacă un eveniment de pariere (de exemplu meci, cursă, competiție și altele asemenea) fără un timp regulamentar stabilit nu este terminat, chiar și în ciuda faptului că un rezultat este anunțat oficial.

6.6.5. Câștigurile vor fi plătite în conformitate cu rezultatul oficial (de exemplu, Formula 1, baseball), dacă nu se prevede altfel în acest Regulamentul de joc.

6.7. Schimbarea locației

Doar dacă nu se menționează altfel în regulamentele specifice ale sportului, în cazul în care, pentru orice partidă listată, locația pentru acea partidă se modifică în terenul inițial al echipei aflate în deplasare, pariurile plasate în listarea originală vor fi declarate nule. Dacă locația este schimbată în altă locație decât terenul echipei aflate în deplasare, pariurile sunt valabile atât timp cât echipa gazdă este încă desemnată ca echipă gazdă.

Această regulă nu este valabilă pentru evenimentele jucate pe teren neutru, meciurile sau turneele cu locatia stabilită și în cazul în care prima echipa alege să joace meciul pe terenul celei de-a doua echipe.

6.8. Amânările

Doar dacă nu se menționează altfel în regulamentele specifice ale sportului, dacă un eveniment este amânat înainte de timpul de începere programat, pariurile vor fi nule doar dacă jocul nu este reluat în aceeași locație până la finalul următoarei zile.

CAPITOLUL VII Reguli privind bonusurile

7.1. Tipuri de bonusuri

HATTRICK poate decide acordarea unor castiguri suplimentare (denumite in continuare Bonusuri) pentru anumite categorii de evenimente, pentru anumite tipuri de pariuri, pentru biletele de pariere inregistrate intr-o anumita perioada sau care indeplinesc criteriile stabilite de **HATTRICK**.

Conditiile de acordare a Bonusurilor, valoarea acestora, precum si perioada de valabilitate a campaniilor de acordare a castigurilor suplimentare vor fi stabilite de **HATTRICK** si publicate in cuprinsul prezentului Regulamentul de Joc, a Ofertei de pariere, dupa obtinerea aprobarii Oficiului National pentru Jocuri de Noroc.

7.2 Puncte de loialitate HATTRICK

Acest bonus permite cumularea de puncte de loialitate ce pot fi utilizate apoi sub formă de miză pe biletele de pariuri. Cumularea punctelor se va face in funcție de valoarea mizei utilizate pentru bilete de pariuri secțiunea Prematch, Live și Loto.

Participanții trebuie să urmărească următorii pași:

- Cumularea unui punct de loialitate se indeplineste pentru fiecare miza de cel putin 2 lei, indiferent de cota biletului inregistrat in baza cardului de membru.
- Acumularea unui numar de puncte de loialitate va permite reconvertirea acestora pentru utilizarea sub forma de miza. 125 de puncte de loialitate reprezinta o valoare de 1 leu reconvertibil care poate fi utilizat ca miza pentru bilete de pariere Prematch, Live si Loto.\
- 125 de puncte de loialitate reprezintă o valoare de 1 leu reconvertibil ca miză pentru bilete de pariere Prematch, Live sau Loto.

Pentru utilizarea punctelor de loialitate nu se pot folosi concomitent puncte de loialitate și bani reali.
Punctele de loialitate nu se pot retrage sub formă de bani reali.
Punctele de loialitate sunt returnate în cazul în care biletul este stornat.
Punctele de loialitate acumulate se actualizează automat după fiecare miză de cel puțin 2 lei înregistrată la plasarea d bilete Prematch, Live și Loto.
Un participant poate acumula un maxim de 500 de puncte de loialitate pe zi cum urmează:

- 1000 de puncte prin plasarea de bilete tip Prematch, Live și Loto.

Punctele de loialitate expira in termen 6 luni de la acordare, daca nu sunt utilizate. Aceastea vor fi anulate in urmatoarea luna de la expirarea termenului de 6 luni anterior mentionat.
Punctele nu pot fi transferate.
Punctele de loialitate nu se pot cumula cu alte bonusuri.

Utilizarea punctelor de loialitate:

a) Punctele de loialitate se pot utiliza pentru a plasa bilete de pariuri Prematch. Live si Loto;

b) Plasarea biletelor cu puncte de loialitate necesita confirmarea codului de securitate asociat cardului de membru de catre Participant de fiecare data cand sistemul trimite o astfel de solicitare.

HATTRICK nu își asumă răspunderea pentru:

- Pentru deteriorarea, dispariția sau sustragerea punctelor de loialitate începând cu momentul cumularii acestora;
- Orice prejudiciu suferit, ulterior momentului cumularii punctelor de loialitate, indiferent de natura prejudicului, incluzând, dar fără a se limita la vătămări corporale, asupra sănătății și/sau patrimoniului Participantului;
- Eventuale prejudicii sau daune cauzate unor terți în legătură cu punctele de loialitate, indiferent de natura acestor prejudicii;

7.3. Voucher pentru miză

Bonusul de tip Voucher pentru miză se acordă sub forma unui cod cu o valoare predefinită, stabilită prin condițiile unei campanii promoționale (de exemplu, 5 LEI), și care poate fi folosit o singură dată pentru completarea valorii unei mize plasate pe un bilet de pariere emis în caserie. Dobândirea unui Voucher pentru miză se oferă în condițiile campaniilor promoționale stabilite de HATTRICK și se organizează exclusiv în punctele de lucru în baza unui regulament de campanie promoțională pus la dispoziția tuturor participanților la joc ce doresc să adere și sunt eligibili pentru participare.

7.4. Bonusurile și câștigurile suplimentare disponibile prin Terminalul de pariere

Bonusurile și câștigurile suplimentare puse la dispoziție prin intermediul Terminalelor de pariere disponibile în punctele de lucru **HATTRICK** sunt definite la art. 8.9.

CAPITOLUL VIII Utilizarea terminalului de pariere

8.1. Descrierea terminalului de pariere

Terminalul pentru pariuri in cotă fixă (“Terminalul”) este un sistem unitar si independent prin intermediul căruia jucatorii isi pot realiza singuri biletele de pariere, fara a fi necesara interventia operatorului agentiei de pariuri (angajatul **HATTRICK**). Terminalul utilizeaza programul software de pariere **HATTRICK**, functionand dupa aceleasi principii. In aceasta situatie, jucatorul poate sa isi

intocmeasca singur biletul de pariere si il achita prin intermediul unui bill-acceptor (acceptator de bancnote), in mod securizat.

8.2. Produse acceptate prin intermediul terminalului de pariere La Terminalul pentru pariuri în cotă fixă se pot plasa pariuri pentru:

1. Evenimente sportive
2. Curse de câini preînregistrate
3. Numere extrase la loterii internaționale
4. Pariuri live
5. Win&Go Premium
6. Alte tipuri de pariuri care pot fi adăugate în Regulament.

8.3. Regulile de pariere generale

Regulile de pariere sunt aceleasi ca la capitolele mentionate in acest Regulament. Biletul tiparit pastreaza aceleasi caracteristici ca si in cazul celeoremise de către angajații **HATTRICK**.

8.4. Activitatea de joc la terminal

HATTRICK nu isi asuma responsabilitatea in cazul in care jucatorul lasa nesupravegheat sau paraseste Terminalul cu credit disponibil de joc.

8.5. Funcționalitatea Terminalului

Jucatorul are posibilitatea de a converti sumele castigate prin intermediul Terminalului in credit disponibil pentru plasarea unui alt pariu.

Daca jucatorul a folosit o bancnota cu o valoare mai mare decat cea a pariului efectuat, acesta poate solicita restituirea sumei rămasă în Terminal. În acest sens va fi tiparita pe o chitanta ce va fi inaintata **HATTRICK**, care va restitui suma. Chitanta aferenta restului este valabila 30 (treizeci) de zile de la data si ora tiparirii ei.

8.6. Acceptarea pariurilor de catre Terminalul pentru pariuri in cota fixa

Pariurile sunt acceptate de serverul central imediat dupa ce au fost plasate. Conexiunea cu serverul central este asigurata prin mijloace tehnice, iar biletele sunt verificate de personalul responsabil.

8.7. Modalitatea de plasare a pariurilor prin intermediul Terminalului

Procedura de plasare a biletelor de pariere prin intermediul Terminalului este urmatoarea: Pasul 1: Jucatorul introduce banii in Terminal pentru a avea sold si alege din Oferta de pariere unul sau mai multe evenimente, pe care doreste sa parieze si le marcheaza.
Pasul 2: Dupa verificarea alegerii efectuate, jucatorul apasa pe optiunea pentru crearea biletului.
Pasul 3: In functie de sold, jucatorul poate crea unul sau mai multe bilete.
Pasul 4: Dupa confirmarea pariului, jucatorul isi primeste biletul, care va fi tiparit de catre Terminal.
Pasul 5: Biletul este procesat imediat in sediul central HATTRICK si poate fi verificat de personalul responsabil.

Un bilet de pariere odată emis de catre un Terminal nu poate fi stornat!

8.8. Validarea castigurilor si plata biletelor castigatoare

Biletele efectuate direct prin intermediul unui Terminal sunt verificate pe baza numarului sau unic folosind cititorul de cod de bare al Terminalului.

Dacă biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic si nu s-a depasit termenul de incasare a castigului prevazut in prezentul Regulament de joc, biletul este castigator si valid, iar sistemul electronic centralizat oferă castigul jucătorului.

Castigul poate fi diferit de castigul maxim inscris pe bilet in cazurile in care, conform Regulamentului de joc aprobat, unul sau mai multe evenimente mentionate pe bilet au primit cota 1.00.

Castigul la biletele pe combinație depinde de numarul de combinatii castigatoare in cadrul sistemului de joc inscris pe bilet. Biletul castigator este cel care apare ca platit in sistemul electronic centralizator **HATTRICK**.

HATTRICK verifica biletul in sistemul electronic folosind numarul unic de inregistrare. In caz ca biletul a fost omologat castigator de sistemul electronic, angajatul **HATTRICK** sau asociatului acestuia retine si arhiveaza biletul si inmaneaza castigul jucatorului, atunci cand plata acestuia este efectuata la ghiseu. Biletul poate fi verificat si la terminal si convertit in credit fara interventia angajatului. Castigul impozabil se converteste cu Cardul de membru. Iar cel neimpozabil fara Cardul de membru.

In cadrul biletelor de pariuri realizate prin intermediul Terminalului pot fi incluse atât evenimente din oferta pre-match cât și din oferta live.

Rezultatele se vor valida in conformitate cu datele afisate de site-urile oficiale ale competitiilor in cauza (precum, dar fara a ne limita la: Champions League, Europe League, Campionat European, Campionat Mondial, Liga 1, Liga 2, Cupa Romaniei, campionatele si cupele interne ale altor tari, etc).
In scopul verificarii corectitudinii datelor afisate de site-urile oficiale ale competitiilor, **HATTRICK** se va raporta si la datele afisate de surse subsidiare precum: site-urile echipelor participante la respectivele competitii, dar si cele mai notorii surse de streaming, transmisiuni TV, furnizori de date sportive, siteuri cu statistici sportive, portaluri de știri sportive s.a.m.d. precum dar fara a ne limita la: FlashScore, Sofascore, Futbol24, Xscores.
Intotdeauna sursa principala de validare a rezultatelor este site-ul oficial al competitiilor, cu exceptia urmatoarelor cazuri:

a) in oferta de pariere se mentioneaza in mod expres o sursa diferita de validare, caz in care rezultatele oficiale se vor valida conform acestei surse;
b) rezultatele afisate de site-urile oficiale ale competitiilor sunt contradictorii cu rezultatele afisate de toate sursele subsidiare, caz in care **HATTRICK** va la in considerare rezultatele afisate de sursele subisdiare;

8.9. Câștig suplimentar la terminal

Pe biletele efectuate la terminalul pentru pariuri nu se aplică pariurile cu multiplicare de cotă : Oferta Plus, Meciul Zilei, Odds Booster, HATTRICK 6 sau bonusul Pariu Șansă.

HATTRICK top
Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite, fata de oferta curenta. Jucatorul poate juca un singur eveniment pe bilet din HATTRICK Top, cu conditia sa mai adauge minimum alte cinci evenimente din oferta standard sau HATTRICK Star.

HATTRICK Star
Organizatorul stabileste zilnic o lista cu evenimente ale caror cote vor fi marite, fata de oferta curenta.

CAPITOLUL IX Impozitarea

9.1. Veniturile realizate din pariuri

Câștigurile în sumă brută realizate din biletele de pariere sau premii reprezintă venit din jocuri de noroc și sunt impozabile potrivit legislatiei fiscale.

9.2. Reținerea la sursă

HATTRICK va realiza reținerea sumelor de bani impozabile ca venit realizat din jocuri de noroc direct la sursă. Determinarea valorii impozabile corespunzătoare fiecărui câștig se realizează automat prin sistemul electronic centralizator. În vederea achitării câștigului, jucatorul trebuie dețină asupra sa și să inmâneze către **HATTRICK** actul de identitate, emis pe teritoriul României, în original pentru preluarea datelor necesare realizării reținerii la sursă.

Responsabilitatea utilizării actului de identitate este exclusiv responsabilitatea deținătorului acestuia, **HATTRICK** nefiind răspunzătoare pentru modul în care participanții întrebuințează actul de identitate personal.

9.3. Pragurile pentru realizarea reținerii la sursă

Tranșe de venit brut - lei -	Impozit - lei -
până la 10.000, inclusiv	4%
între 10.000 – 66.750, inclusiv	400 + 20% pentru ceea ce depășește suma de 10.000

peste 66.750	11.750 + 40% pentru ceea ce depășește suma de 66.750

9.4. Excepție de neimpozitare

Nu sunt impozabile veniturile obtinute din premii în bani și/sau în natură, sub valoarea sumei neimpozabile stabilite în sumă de 600 lei, realizate de jucător pentru fiecare premiu obținut ca urmare a campaniilor promoționale.

CAPITOLUL X Joc responsabil

10.1. Interdicția participării minorilor

Minorilor (persoanele cu varsta sub 18 ani) le este strict interzis accesul in agentiile **HATTRICK**.

10.2. Interdicții speciale de participare

Participarea la jocuri de noroc nu este acceptată de **HATTRICK** pentru angajații proprii, partenerii de afaceri (inclusv angajații acestora), acționarii, membrii echipei manageriale, inclusiv rude de gradul I ale acestora. De asemenea, personalul Oficiului Național al Jocurilor de Noroc nu poate participa la jocurile de noroc puse la dispoziție de **HATTRICK**.

10.3. Persoane indezirabile

HATTRICK își rezervă dreptul de a selecta clientela și poate dispune persoane indezirabile pentru oricare din următoarele situații:

(i) persoanele care hărțuiesc, amenință, agresează (fizic sau verbal), intimidează, provoacă alți clienți, artiștii sau personalul **HATTRICK**;

(ii) persoanele care sunt depistate deținând, consumând sau comercializând droguri sau alte substanțe interzise prin lege;

(iii) persoanele care au un comportament obscen;

(iv) persoanele care se află într-o evidentă stare de ebrietate sau prezintă semne puternice ale unei intoxicații cu droguri sau cu alte substanțe psihoactive;

(v) persoanele care provoacă dezordine, creează premisele izbucnirii unor altercații între clienți, sau participă la astfel de altercații. Vor fi evacuate toate persoanele participante și implicate în altercații;

(vi) persoanele care își însușesc ilegal bunurile altor persoane;

(vii) persoanele care au introdus în incinta **HATTRICK** obiecte sau produse de pe lista obiectelor și produselor interzise;

(viii) persoanele care distrug sau provoacă daune materiale infrastructurii și bunurilor **HATTRICK**;

(ix) persoanele care nu își achită prețul consumației sau contravaloarea bunurilor distruse sau deteriorate de către acestea;

(x) persoanele care promovează sau comercializează in incinta **HATTRICK** bunuri sau produse fără acordul reprezentanților **HATTRICK**;

(xi) persoanele care se află în zonele nedestinate publicului și care refuză să părăsească imediat aceste zone la solicitarea personalului **HATTRICK**;

(xii) persoanele ale căror oricare alte acțiuni pot afecta siguranța și confortul celor din jur;

(xiii) persoanele care au un comportament, o ținută sau elemente de ținută care conțin mesaje sau simboluri rasiste, xenofobe, antisemite, fasciste sau care incită la ură și violență.

Orice solicitare de plată câștig din partea persoanelor indezirabile nu este datorată.

10.4. Joc responsabil

HATTRICK recomandă participanților aflați sub influenta bauturilor alcoolice sau a substanțelor narcotice să nu parieze.

10.5. Comportament compulsiv și încălcarea regulilor

HATTRICK depune eforturi constante în ceea ce priveste înlăturarea jucătorilor ce arată semne clare de dependență de jocuri de noroc sau manifestă un comportament compulsiv și poate îndepărta din punctul de lucru orice jucator care nu respecta regulile de baza ale jocurilor de noroc si ale prezentului Regulament de functionare si/ sau încalca în mod repetat dispozitii ale Regulamentului de functionare.

10.6. Măsura de excludere

HATTRICK permite jucătorilor să stabilească excluderea pe perioadă nederminată, care va fi aplicabilă până la o eventuală solicitare expresă depusă la Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc de retragere a consimțământului privind prelucrarea datelor cu caracter personal în vederea autoexcluderii din baza de date a persoanelor autoexcluse prin completarea cererii de excludere disponibilă în agenții. Prin semnarea cererii de excludere, jucătorul își asumă obligația de a nu încălca condițiile excluderii.

HATTRICK și angajații acestuia nu sunt responsabili, sub nicio formă, pentru orice pierderi și/sau consecințe ale încălcării condițiilor de excludere de către jucător. Urmatoarele situații expuse vor fi considerate ca reprezentand o nerespectare de catre mine a obligatiilor jucătorului (i) frecventarea agențiilor deținute de, (ii) solicitarea terțelor persoane pentru a juca în numele persoanei excluse, (iii) orice solicitare de anulare/revocare a cererii înainte de expirarea perioadei selectate, (iv) refuzul de a părăsi incinta unei agensii atunci când acest lucru este solicitat.

CAPITOLUL XI Soluționarea reclamațiilor și litigii

11.1. Conținutul reclamației

Orice jucator are dreptul prin lege să formuleze reclamație dacă se consideră neîndreptățit. Reclamația trebuie să conțină informații logice pentru a permite **HATTRICK** înțelegerea cazului în vederea oferirii explicațiilor sau soluțiilor pertinente în cauză. Nu vor fi luate în considerare reclamațiile cu date incomplete sau persoane care nu se identifică sau care nu oferă date de contact. Responsabilitatea **HATTRICK** privind răspunsul formulat în cazul reclamațiilor depinde de calitatea și claritatea informațiilor comunicate de reclamanți.

11.2. Datele de contact

Participanții la joc pot trimite orice reclamație prin scrisoare cu confirmare de primire la sediul **HATTRICK**, astfel cum este menționat la art. 1.1.

11.3. Soluționarea reclamațiilor pe cale amiabilă

Răspunsul **HATTRICK** pentru reclamațiile primite din partea jucătorilor se soluționează în cel mult 30 zile de la data primirii acestora.

11.4. Reclamațiile privind sumele

Reclamatiile legate de platile in numerar sunt posibile numai in momentul înainte de revendicarea castigului de către jucator.

11.5. Soluționarea litigiilor

În măsura în care soluționarea reclamației nu a fost posibilă în mod amiabil, soluționarea diferendului revine în competenta instantelor judecatoresti ale Municipiului Bucuresti.

CAPITOLUL XII Pariuri pe evenimente sportive

12.1. Descrierea generală

Prezentul capitol descrie regulile specifice aplicabile produselor disponibile în oferta de pariere în ceea ce privește pariurile acceptate, condițiile de anulare și diferite exemple specifice produsului respectiv sau mecanismului de joc.

12.2. Fotbal

12.2.1. De regula, la pariurile efectuate pe un meci de fotbal, se ia in considerare rezultatul obtinut in timpul regulamentar de joc.

12.2.2. Exista si exceptii de la aceasta regula, in cazul anumitor pariuri (de ex. **cine merge mai departe, cine castiga cupa**, etc.), insa **HATTRICK** va anunta acest lucru din timp – caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau loviturile de departajare de la 11 metri.

12.3. Pariuri speciale fotbal

La fotbal sunt posibile si urmatoarele tipuri de pariuri (dar fără a se limita la):

12.3.1. **Clasare competitie/grupa/campionat**, etc– se pariaza pe pozitia pe care o va ocupa echipei la sfarsitul competitiei/grupei/ campionatului etc.

12.3.2. **Golgeter competie/grupa/campionat**, etc -se pariaza pe jucatorul care va inscrie mai multe goluri la sfarsitul competitiei/grupei/ campionatului, etc.

Alte exemple:
Cate echipe romanesti se vor califica din grupe?
Cate puncte vor aduce echipele românești in diferite competitii?

12.4. Tipuri de pariuri fotbal

In cadrul acestei discipline sportive exista mai multe tipuri de pariuri (dar fără a se limita la):

12.4.1. Rezultat final – pariul se refera la rezultatul final al partidei (in timp regulamentar)
VARIANTE

1 – CASTIGA PRIMA ECHIPA

X – MECIUL SE TERMINA LA EGALITATE

2-- CASTIGA A DOUA ECHIPA

1X – Castiga Prima echipa sau egal

X2 – Castiga a doua echipa sau egal

12 – Castiga prima echipa sau a doua echipa

12.4.2. Cine *merge mai departe ?* - pariul se refera la echipa care va avansa in runda/turul urmator, in cazul in care este un meci (dubla mansa) in sistem eliminatoriu.

12.4.3. Total *goluri* – pariul se refera la numarul total de goluri marcate in meci – poate fi stabilit ca exact numar de goluri sau ca granita stabilita cu variante Sub/Peste (de regula 1.5, 2.5, 3.5, etc.).

12.4.4. Ambele *marcheaza* – ambele echipe vor marca minim un gol in meci
VARIANTE – DA/NU – la varianta DA – ambele echipe vor marca minim un gol in meci / la varianta NU – minim o echipa dintre cele doua nu va marca in meci.

12.4.5. Rezultat *final/total goluri* – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1, x sau 2) si la numarul total de goluri inscrise in meci. Pentru ca pariul sa fie castigator jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.6. Rezultat *final/ total goluri gazde* – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1,x sau 2) si la numarul total de goluri inscrise in meci de catre echipa gazda. Pentru ca pariul sa fie castigator, jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci de catre echipa gazda (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.7. Rezultat *final/ total goluri oaspeti* – pariul se refera la rezultatul final al meciului (1, x sau 2) si la numarul total de goluri inscrise in meci de catre echipa oaspete. Pentru ca pariul sa fie castigator jucatorul trebuie sa indice atat rezultatul final al meciului cat si valoarea numarului de goluri marcate in meci de catre echipa oaspete (sub sau peste granita stabilita in oferta).

12.4.8. Pauza *sau final* – pariul se refera la rezultatul de la pauza al meciului (1, x sau 2) si la rezultatul de la final al meciului (1, x sau 2). Pentru ca pariul sa fie castigator, jucatorul trebuie sa indice echipa ce va conduce la pauza (sau va fi egal – x) SAU la final

VARIANTE – PSF 1 / PSF X/ PSF 2

Ex: PSF 1 -echipa gazda conduce la pauza sau la final – daca rezultatul este 1-0 la pauza pentru ecipa gazda si rezultatul final este 2-3. Pariul este *castigator* pentru ca la pauza a condus echipa indicata de catre *jucator*.

12.4.9. Prima *repriza* - pariul se refera la rezultatul de la pauza meciului

Total goluri prima repriza–pariul se refera la numarul total de goluri inscrise in prima repriza. De obicei granita este stabilita la 1,5 goluri si posibilitatile sunt de Sub sau Peste – dar granita poate fi stabilita si la alta valoare

VARIANTE – Sub / Peste

12.4.10. Handicap

Definiție: Echipa porneste la startul partidei cu "n" goluri avantaj sau dezavantaj la începutul meciului.

La rezultatul meciului se aduna acest avantaj sau dezavantaj pentru a se obține rezultatul pariurilor cu handicap.

Variante:

Handicap 0:1- Handicap

1:0-

Handicap 0:2- Handicap

2:0 –

Handicap 3:0

Handicap 0:3-

*Etc.*Rezultat *final si ambele echipe marcheaza* – pariul se refera la rezultatul final al meciului si ambele echipe sa marcheze. Pentru ca pariul sa fie castigator ambele conditii trebuie sa fie indeplinite.

VARIANTE:

1 si GG / 2 si GG / x si GG

12.4.11. Scor *corect* – pariul se refera la scorul exact al meciului la final.

12.4.12. *Scor corect oricând* - pariul se referă la scorul corect ce va fi la un moment dat în timpul regulamentar al meciului, astfel cum este definit in Regulamentul de pariere. Se vor considera necâștigatoare pariurile pe evenimente ce se amână sau sunt suspendate.

12.4.13. Marcheaza *gazdele*– pariul se refera daca vor marca gazdele (variante – da/nu)

12.4.14. Marcheaza *oaspetii* - pariul se refera daca vor marca oaspetii (variante – da/nu)

12.4.15. Ambele *marcheaza si peste 2,5 goluri* – Ambele echipe marcheaza in meci si vor fi minim 3 goluri in total in meci

12.4.16. *Ambele* marcheaza *si peste 3,5 goluri* – Ambele echipe marcheaza in meci si vor fi minim 4 goluri in total in meci

12.4.17. *Ambele* echipe *marcheaza cel putin 2 goluri* – Fiecare echipa marcheaza minim cate 2 goluri in meci

12.4.18. *Se* marcheaza *in ambele reprize* – In fiecare repriza se marcheaza minim un gol, indiferent ce echipa il marcheaza

12.4.19. *Victorie fara egal* – pariul se refera la echipa care va castiga meciul – iar in caz de egal – se va acorda cota 1

12.4.20. *Pauza/final* – pariul se refera la rezultatul la pauza cat si la final al meciului. Pentru ca pariul sa fie castigator ambele pronosticuri trebuie sa fie corecte. Ex: 1 la pauza/ 2 la final

12.4.21. *Pauza/Final/Total goluri meci* – – pariul se refera la rezultatul la pauza cat si la final al meciului cat si lu numarul de goluri inscrise in meci (sub sau peste limita oferita). Pentru ca pariul sa fie castigator toate cele 3 pronosticuri trebuie sa fie corecte.
Ex: 1 pauza / 1 final si 3 plus (3 sau sau mai multe goluri in meci)

12.4.22. *Total goluri gazde* – pariul se refera la numarul de goluri pe care il va marca echipa gazda *Total goluri oaspeti* – pariul se refera la numarul de goluri pe care il va marca echipa oaspete

12.4.23. *Interval goluri* – pariul se refera la un anumit interval de goluri care se va marca in meci. Ex: 3-5 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci trebuie sa se marcheze 3,4 sau 5 goluri)

12.4.24. *Interval goluri gazde* – pariul se refera la un anumit interval de goluri pe care le va marca echipa gazda in meci.
Ex: 2-3 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci echipa gazda trebuie sa marcheze 2 sau 3 goluri)

12.4.25. *Interval goluri oaspeti* – pariul se refera la un anumit interval de goluri pe care le va marca echipa oaspete in meci.
Ex: 2-3 goluri (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci echipa oaspete trebuie sa marcheze 2 sau 3 goluri)

12.4.26. *Rezultat final/ total goluri prima repriza* – pariul se refera la un rezultatul final al meciului cat si la numarul de goluri inscrise in prima repriza. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pornosticuri trebuie sa fie castigatoare.
Ex: 1 si TG2+ in prima repriza (echipa gazda castiga meciul si in prima repriza se marcheaza 2 sau mai multe goluri)

12.4.27. *Total goluri gazde prima repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa gazda in prima repriza

12.4.28. *Total goluri oaspeti prima repriza* - – pariul se refera la cate goluri va marca echipa oaspete in prima repriza

12.4.29. *Total goluri in prima repriza* – pariul se refera la cate goluri se vor marca in prima repriza

12.4.30. *Primul gol* – pariul se refera la care dintre cele doua echipe va marca primul gol in meci

12.4.31. *Minutul primul gol* – pariul se refera la care dintre cele doua echipe va marca primul gol in meci cat si la minutul in care va reusi acest lucru

12.4.32. *Minutul primului gol gazde*– pariul se refera la minutul in care echipa gazda va marca primul lor gol in meci

12.4.33. *Minutul primului gol oaspeti* – pariul se refera la minutul in care echipa oaspete va marca primul lor gol in meci

12.4.34. *Primul gol/ rezultat final* – pariul se refera la ce echipa va marca primul gol in meci cat si la rezultatul final al meciului. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pornosticuri trebuie sa fie castigatoare.

În cazul pariurilor pe primul gol, minutul primului gol (etc), în măsura în care nu există varianta "niciunul", "nu se marchează", "niciun gol" sau varianta asemanatoare și echipa nu marchează în respectivul eveniment, adică evenimentul se termină 0:0, toate variantele se consideră pierzătoare.

12.4.35. *A doua repriza* – pariul se refera exclusiv la rezultatul celei de a doua reprize a meciului – indiferent de rezultatul din prima repriza sau de la final al meciului.

12.4.36. *Total goluri a doua repriza* – pariul se refera la numarul de goluri ce se vor inscrie in repriza a doua

12.4.37. *Total goluri gazde a doua repriza* – pariul se refera la cate goluri va marca echipa gazda in repriza a doua

12.4.38. *Total goluri oaspeti repriza a doua* – – pariul se refera la cate goluri va marca echipa oaspete in repriza a doua

12.4.39. Rezultat pe fiecare repriză – pariul se referă la indicarea rezultatului atât pentru prima repriză, cât și pentru a doua repriză. Pentru ca pariul să fie câștigător, ambele rezultate indicate trebuie să fie câștigătoare. Ex: Rezultat pe fiecare repriză: 1 și X, înseamnă că echipa gazdă câștigă prima repriză și repriza secundă se termină la egalitate.

12.4.40. *Repriza cu mai multe goluri* – pariul se refera la repriza in care se vor marca mai multe goluri
Variante – mai multe goluri in prima repriza

- mai multe goluri in repriza a doua
- accelasi numar de goluri in ambele reprize.

12.4.41. *Total goluri prima repriza / total goluri a doua repriza*– pariul se refera la numarul de goluri marcate in prima repriza cat si la numarul de goluri marca in repriza a doua. Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie castigatoare.

12.4.42. *Scor corect prima repriza* – pariul se refera la scorul corect din prima repriza a meciului,

12.4.43. *Scor corect repriza a doua* – pariul se refera la scorul corect din repriza a doua a meciului,

12.4.44. *Se va marca in minutul* - pariul se refera la un anumit interval de minute oferit in oferta in care se va inscrie minim un gol.

Ex: gol marcat in intervalul min 15 – min 30 (pentru ca pariul sa fie castigator – in intervalul 15 – 30 trebuie sa se marcheza minim un gol)

12.4.45. *Nu se va marca in minutul*– pariul se refera la un anumit interval de minute oferit in oferta in care NU se va inscrie minim un gol.

Ex: gol marcat in intervalul min 15 – min 30 (pentru ca pariul sa fie castigator – in intervalul 15 – 30 NU trebuie sa se marcheza)

12.4.46. *Minutul 0 -15 - –* pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 15
12.4.47. *Minutul 0 -30 - –* pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 30
12.4.48. *Minutul 0 - 60 - – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 60*
12.4.49. *Minutul 0 -75 – – pariul se refera exclusiv la rezultatului meciului in intervalul min 0 – min 75*
12.4.50. *Gol in prima repriza – VARIANTE: DA/NU*
12.4.51. *Gol in a doua repriza - VARIANTE: DA/NU*
12.4.52. *Ambele echipe marcheaza in ambele reprize – VARIANTE: DA/NU*
12.4.53. *Gazdele marcheaza in ambele reprize – VARIANTE: DA/NU*
12.4.54. *Oaspetii marcheaza in ambele reprize – VARIANTE: DA/NU*
12.4.55. *Ambele marcheaza in acceasi repriza – VARIANTE: DA/NU*
12.4.56. *Ambele marcheaza in repriza 1 VARIANTE: DA/NU*
12.4.57. *Ambele marcheaza in repriza 2 – VARIANTE: DA/NU*
12.4.58. *Gazdele marcheaza in repriza 1 – VARIANTE: DA/NU*
12.4.59. *Oaspetii marcheaza in repriza 1- VARIANTE: DA/NU*
12.4.60. *Gazdele marcheaza in repriza 2 – VARIANTE: DA/NU*
12.4.61. *Oaspetii marcheaza in repriza 2 - VARIANTE: DA/NU*
12.4.62. *Gazdele castiga la 0 - pariul se refera la victoria echipei gazde – fara ca echipa oaspete sa marcheze in meci*
12.4.63. *Oaspetii castiga la 0 – - pariul se refera la victoria echipei oaspete – fara ca echipa gazda sa marcheze in meci*
12.4.64. *Gazdele castiga ambele reprize* – - pariul se refera la victoria echipei gazde in ambele reprize – EX: 2-1 la pauza 4:1 la final
12.4.65. *Oaspetii castiga ambele reprize* – - pariul se refera la victoria echipei oaspete in ambele reprize EX: 0-2 la pauza 1-5 la final
12.4.66. *Gazdele castiga cel putin 0 repriza* – pariul se refera la victoria echipei gazde in prima SAU in a doua repriza
12.4.67. *Oaspetii castiga cel putin 0 repriza* - pariul se refera la victoria echipei oaspete in prima SAU in a doua repriza
12.4.68. *Ce echipa marcheaza primul gol in prima repriza* – pariul se refera la echipa care va marca primul gol in prima repriza
VARIANTE: 1 / 2 / niciuna
12.4.69. *Ce echipa marcheaza primul gol in a doua repriza* – pariul se refera la echipa care va marca primul gol in repriza a doua VARIANTE: 1 / 2 / niciuna
12.4.70. *Penalty* – se va acorda sau nu penalty in meci VARIANTE: DA/NU
12.4.71. *Cartonas rosu* – se va acorda sau nu cartonas rosu in meci VARIANTE: DA/NU
12.4.72. *Cartonase galbene* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci
12.4.73. *Total cartonase galbene gazde* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci echipei gazda

12.4.74. *Total cartonase galbene oaspeti* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in meci echipei oaspete

12.4.75. *Total cartonase galbene in prima repriza* - – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza

12.4.76. *Total cartonase galbene in a doua repriza* - pariul se se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua

12.4.77. *Total cartonase galben in prima repriza gazde*– – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza echipei gazda

12.4.78. *Total cartonase galbene in prima repriza oaspeti* – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in prima repriza echipei oaspete

total cartonase galbene in a doua repriza gazde– – pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua echipei gazda

12.4.79. *Total cartonase galbene in a doua repriza oaspeti*– pariul se refera la numarul de cartonase galbene ce se vor acorda in repriza a doua echipei oaspete.

Pentru toate pariurile pe cartonase se iau in considerare toate cartonase jucatorilor indicate de arbitru (si cele de afara terenului) conform raportului oficial de meci. Nu se iau in considerare cartonasele indicate antrenorilor sau altor membri ai staff-ului.

12.4.80. *Total cornere* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci – sub sau peste limita oferita

12.4.81. *Total cornere gazde* – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita.

12.4.82. *Total cornere oaspeti*– pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in meci pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita.

12.4.83.*Total cornere prima repriza* -– pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza a meciului – sub sau peste limita oferita

total cornere a doua repriza – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua a meciului - sub sau peste limita oferita.

12.4.84. *Total cornere gazde prima repriza – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita*

12.4.85. *total cornere oaspeti prima repriza– pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in prima repriza pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita*

12.4.86. *Total cornere gazde in a doua repriza - – pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua pentru echipa gazda– sub sau peste limita oferita*

12.4.87. *Total cornere oaspeti in a doua repriza - pariul se refera la numarul de cornere ce vor fi in repriza a doua pentru echipa oaspete– sub sau peste limita oferita*

12.4.88. *Cine are mai mutle cornere* - pariul se refera la echipa ce va avea mai multe cornere in meci
VARIANTE: 1 / 2 / EGAL

12.4.89. *Numar de cornere – interval* – pariul se refera la un anumit interval de cornere oferit in oferta
EX: 6-8 cornere in meci (pentru ca pariul sa fie castigator, in meci trebuie sa fie 6,7 sau 8 cornere)
Pentru pariuri pe cornere se iau in considerare doar lovituri de colt executate. Lovitura care a fost acordata si nu a fost executata nu se ia in considerare.

12.4.90. *Schimbare in prima repriza* - se va face minim o schimbare in prima repriza (pana in pauza)
VARIANTE: DA/NU

12.4.91. *Numar de offside-uri* – pariul se refera la numarul de offside-uri din meci (sub sau peste limita oferita)

12.4.92. *Cine are mai multe offised-uri* – – pariul se refera la echipa ce va avea mai multe offsi-duri in meci

12.4.93. *Numar de offside-uri gazde* - pariul se refera la numarul de offside-uri ale echipei gazda in meci - sub sau peste limita oferita

12.4.94. *Numar de offside-uri oaspeti* – pariul se refera la numarul de offside-uri ale echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita.

12.4.95. *Suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul de suturi pe poarta din meci – sub sau peste limita oferita.

12.4.96. *Cine are mai multe suturi pe poarta* – pariul se refera la ce echipa va avea mai multe suturi pe poarta din meci.

12.4.97. *Echipa gazda – suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul suturilor pe poarta ale echipei gazda in meci - sub sau peste limita oferita

12.4.98. *Echipa oaspete – suturi pe poarta* – pariul se refera la numarul suturilor pe poarta ale echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita

12.4.99. *Numar de suturi pe poarta – interval* - pariul se refera la un anumit interval mentionat in oferta al numarului de suturi pe poarta din meci.

Ex: 8-11 suturi pe poarta in meci (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci vor trebui sa fie 8,9,10 sau 11 suturi pe poarta)

12.4.100. *Numar de faulturi* – pariul se refera la numarul de faulturi din meci (sub sau peste limita oferita)

12.4.101. *Cine are mai multe faulturi* – pariul se refera la ce echipa va avea mai multe faulturi in meci

12.4.102. *Echipa gazda – numar de faulturi* – pariul se refera la numarul faulturilor echipei gazda in meci - sub sau peste limita oferita

12.4.103. *Echipa oaspete – numar de faulturi* – pariul se refera la numarul faulturilor echipei oaspete in meci - sub sau peste limita oferita

12.4.104. *Total faulturi – interval* - pariul se refera la un anumit interval mentionat in oferta al numarului faulturilor din meci.

Ex: 28-30 faulturi in meci (pentru ca pariul sa fie castigator – in meci vor trebui sa fie 28.29 sau 30 de faulturi in meci)

12.4.105. *Meciul se va decide dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si repriza de prelungiri.

VARIANTE: DA/NU

12.4.106. *Meciul se va decide dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare

VARIANTE : DA/NU

12.4.107. *Echipa gazda castiga dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si reprize de prelungiri – si dupa reprizele de prelungire – echipa gazda castiga meciul VARIANTE : DA/NU

12.4.108. *Echipa oaspete castiga dupa reprizele de prelungiri* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si reprize de prelungiri – si dupa reprizele de prelungire – echipa oaspete castiga meciul VARIANTE : DA/NU

12.4.109. *Echipa gazda castiga dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare - si dupa executarea loviturilor de departajare – echipa gazda castiga meciul VARIANTE : DA/NU

12.4.110. *Echipa oaspete castiga dupa loviturile de departajare* – pariul se refera la momentul in care se va decide meciul – in cazul in care este meci ce se joaca in format – dubla mansa – sau sistem eliminatoriu – caz in care pot exista si lovituri de departajare - si dupa executarea loviturilor de departajare – echipa oaspete castiga meciul
VARIANTE : DA/NU

12.4.111. *Rezerva marcheaza (inclusiv in reprizele de prelungiri)* – minim un jucator intrat din postura de rezerva reuseste sa marcheze minim un gol in meci (inclusiv in reprizele de prelungire ale meciului)

12.4.112. *Marcheaza gol-* pariu pe goluri de jucator . Variante : DA-jucatorul marcheaza in meci

NU-jucatorul nu marcheaza in meci
Primul – jucatorul marcheaza primul gol in meci
2g+ - jucatorul marcheaza cel putin 2 goluri
Prima repriza – jucatorul marcheaza in prima repriza
A doua repriza – jucatorul marcheaza in repriza a doua
Daca nu se specifica in oferta altfel, jucatorul indicat trebuie sa fie titular. Pariurile sunt valabile pentru toți jucătorii care au luat parte la joc. Toate pariurile pe rezervele neutilizate vor primi cota 1.00.

12.4.113. *TOTAL GOLURI ASIATICE* este un tip de pariu pentru care trebuie indicat numărul de goluri marcate, dar cu reguli speciale.

- SUB 0.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigatoare dacă nu se înscrie niciun gol. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu minimum 2 goluri.
- PESTE 0.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 1 sau mai multe goluri. Dacă se înscrie exact 1 gol, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol.
- SUB 1.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 1.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 2 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol.
- SUB 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol.

- SUB 2,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 2 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscrie 1 gol.
- SUB 2.5 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.5 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 3 sau mai multe goluri. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 2.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 2.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 3 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol, sau se înscriu 1 sau 2 goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri.
- PESTE 3,25 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 4 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 3 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol, sau dacă se înscriu 1 sau 2 goluri.
- SUB 3.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, jumătate din miză va fi rambursată, iar cealaltă jumătate se va pierde. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 3.75 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, jumătate din miză va fi câștigătoare, iar cealaltă jumătate va fi rambursată. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. - SUB 4 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri.
- PESTE 4 GOLURI: Pariurile sunt câștigătoare dacă se înscriu 5 sau mai multe goluri. Dacă se înscriu exact 4 goluri, pariurile vor fi rambursate. Pariurile sunt necâștigătoare dacă nu se înscrie niciun gol sau se înscriu 1, 2 sau 3 goluri.

HATTRICK poate oferi pariuri de tip total goluri asiatice inclusiv pentru total goluri într-un meci, total goluri într-o repriză, total goluri pe jucător, total goluri pe echipă într-un meci sau într-o repriză etc., care vor fi validate însă după aceeași logică precum cea specificată mai sus.

12.4.114. In cazul meciurilor amicale in care meciul nu se joaca in conditiile standard 2x40, 2x45 minute, pariurile vor fi validate numai conform rezultatelor oficiale. Pariurile realizate la pauza vor fi anulate numai in cazul in care pauza dintre reprize nu poate fi definita (evenimentul nu a putut fi impartit in doua reprize).

12.5. TENIS

12.5.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre anunțurile oficiale.
12.5.2. În cazul în care jucatorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului din cauza abandonului unuia dintre ei (ex: accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se acorda cota 1.00.
12.5.3. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se acorda cota 1.00.
12.5.4. Daca evenimentul este întrerupt din diferite motive de catre organizatori și nu depașește sfârșitul oficial al turneului se vor lua în considerare cotele jucate, în caz contrar, se acorda cota 1.00.
12.5.5. Daca unul dintre jucatori abandoneaza în timpul meciului, pariul pentru acest eveniment si derivatele care nu au fost deja determinate sunt nule și se acorda cota 1.00. Pentru rezultatul la tenis se va astepta pana la sfarsitul oficial al turneului.

12.6. Tipuri de pariuri tenis

In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri:
12.6.1. **Primul set:**
La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca primul set.
Variante:
1 - Primul set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta
2 - Primul set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta
12.6.2. **Al doilea set:**
La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca al doilea set.
Variante:
1 - Al doilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta
2 - Al doilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta
12.6.3. **Al treilea set**
In cazul turneelor de Grand Slam unde se joaca 3 din 5 seturi:
La acest tip de pariu se considera castigator cel care isi adjudeca al treilea set.
Variante:
1 - Al treilea set este castigat de jucatorul trecut primul in oferta
2 - Al treilea set este castigat de al doilea jucator trecut in oferta
12.6.4. **Pariu Scor Corect**
La acest tip de pariu trebuie indicat rezultatul final al unui meci de tenis.
Meciurile de tenis se joaca în general 2 din 3 seturi.
Variante: 2:0, 2:1, 0:2, 1:2.
Observații:

In cazul tenisului masculin care se joaca 3 (trei) din 5 (cinci) seturi exista urmatoarele variante de scor: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3
In cazul definirii eronate de catre **HATTRICK** a pariului scor corect/numar de seturi, evenimentul va fi considerat nul si se va calcula cota 1.00.
12.6.5. **Pariu Primul Set/Final Meci** Variante:
1/1 - primul jucator castiga primul set si meciul
1/2 - primul jucator castiga primul set si al doilea jucator castiga meciul 2/1
- al doilea jucator castiga primul set si primul jucator castiga meciul
2/2 - al doilea jucator castiga primul set si meciul **PRECIZARE.** La meciurile care se decid prin metoda „super tie-break" (tie-break până la 10, în loc de set decisiv), numărul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele două seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat după regula „super tie-break". Super tie-break este considerat fie un game fie un set .

12.6.6. **Total game-uri** - pariul se referea la numarul total de game-uri din meci Variante:

S – In Meci se realizeaza game-uri sub limita de "n"din oferta

P – In meci se realizeaza game-uri peste limita de "n"din oferta

12.6.7. **Primul jucator castiga cel putin un set** - pariul este castigator daca primul jucator castiga minim un set in meci
12.6.8. **Al doilea jucator castiga cel putin un set** - pariul este castigator daca al doilea jucator castiga minim un set in meci
12.6.9. **Numar seturi** - pariul se referea la numarul total de seturi din meci (ex: 2,3,4 sau 5) -(se joaca sistemul 2 seturi din 3 la turnee clasice – si sistemul 3 seturi din 5 la turnee de grand slam – la masculin) .
Variante

S – sub numarul de "n" seturi indicat in oferta

P – peste numarul de "n" seturi indicat in oferta

12.6.10. **Handicap game-uri** – - primul jucator castiga meciul la handicap de "n" game-uri stabilit in oferta
-pariul se refera la numarul de game-uri care se ofera unui jucator ca si "handicap" – pentru ca pariul sa fie castigator – jucatorul ales trebuie sa acopere handicapul indicat in oferta

12.6.11. **Handicap seturi** - primul jucator castiga meciul la handicap de "n" seturi stabilit in oferta - pariul se refera la numarul de set-uri care se ofera unui jucator ca si "handicap" – pentru ca pariul sa fie castigator – jucatorul ales trebuie sa acopere handicapul indicat in oferta.
12.6.12. **Casigator meci (inclusiv prin abandon)** – pariul se refera la ce jucator va castiga meciul, inclusiv prin abandonul adversarului Variante:

Primul jucator castiga meciul in urma abandonului jucatorului 2

Al doilea jucator castiga meciul in urma abandonului jucatorului 1

In cazul meciurilor de dublu – prima pereche castiga in urma abandonului perechii 2

A doua pereche castiga in urma abandonului perechii 1

12.6.13. **Duel asi** – pariul se refera la ce jucator va avea mai multi asi in meci
Variante

Primul jucator va avea mai multi asi decat jucatorul 2

Al doilea jucator va avea mai multi asi decat jucatorul 1

12.6.14. **Duel duble greseli** - pariul se refera la ce jucator va avea mai multi asi in meci
Variante

Primul jucator va avea mai multe duble greseli decat jucatorul 2

Al doilea jucator va avea mai multe duble greseli decat jucatorul 1

12.6.15. **Total asi** – pariul se refera la numarul total de asi din meci Variante:

S – numarul total de asi, realizat in timpul meciului, de cei doi jucatori, este sub limita de "n" din oferta

P – numarul total de asi, realizat in timpul meciului, de cei doi jucatori, este peste limita de "n" din oferta

12.6.16. **Total duble greseli** - pariul se refera la numarul total de duble greseli din meci Variante:

S (sub)- numar total de duble greseli, realizate in timpul meciului,de cei doi jucatori, este sub limita de"n" din oferta

P (peste)- numar total de duble greseli, realizate in timpul meciului, de cei doi jucatori, este peste limita de"n" din oferta

12.6.17. **Jucatorul 1 – procent primul serviciu** – pariul se refera la procentul primului serviciu al jucatorului 1 Variante

S (sub) – primul jucator va avea procent la primul serviciu sub procentul indicat in oferta

P (peste) - primul jucator va avea procent la primul serviciu peste procentul indicat in oferta

12.6.18. **Jucatorul 2 – procent primul serviciu** - pariul se refera la procentul primului serviciu al jucatorului 2 Variante

S (sub) – al doilea jucator va avea procent la primul serviciu sub procentul indicat in oferta

P (peste) – al doilea jucator va avea procent la primul serviciu peste procentul indicat in oferta

12.6.19. **Castigatorul meciului va salava minim o minge de meci** – castigatorul meciului va salva, innainte de a castiga meciul, minim o minge de meci a adversarului
Variante

Primul jucator castiga meciul, dupa ce salveaza minim o minge de meci a adversarului

Al doilea jucator castiga meciul dupa ce salveaza minim o minge de meci a adversarului

12.6.20. **Durata meci** - pariul se refera la durata efectiva de joc a meciului in minute
Variante

S (sub) – durata meciului va fi sub limita de minute stavilita in oferta

P (peste) – durata meciului va fi peste limita de minute stabilita in oferta

12.6.21. **Primul jucator care castiga 2 game-uri / 3 game-uri** - pariul se refera la ce jucator va castiga 2/3 game-uri in meci
Variante

Primul jucator castiga primul 2 game-uri / 3 game-uri

Al doilea jucator castiga primul 2 game-uri/ 3 game-uri

12.6.22. **Meci/total game-uri** - pariul se refera la castigator meci combinat cu numar total game-uri in meci (ex – jucator 1 castiga meci si sub/peste 40.5 game-uri in meci) – pt ca pariul sa fie castigator ambele conditii trebuie indeplinite (jucatorul ales sa castiga meciul – si numarul de game-uri sa fie de sub/peste limita stabilita)
Variante

1/sub – primul jucator castiga meciul si linia de game-uri este sub cea stabilita in oferta

1/peste - primul jucator castiga meciul si linia de game-uri este peste cea stabilita in oferta

2/sub – al doilea jucator castiga meciul si linia de game-uri este sub cea stabilita in oferta

2/peste – al doilea jucator castiga meciul si linia de game-uri este peste cea stabilita in oferta

12.6.23. **Total game-uri** - pariul se referea la numarul total de game-uri din meci (daca va fii par sau impar)
12.6.24. **Primul jucator total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de jucatorul 1 in meci
Variante

S (sub) –primul jucator castiga sub linia de game-uri stabilita in oferta

P (peste) – primul jucator castiga peste linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.25. **Al doilea jucator total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de jucatorul 2 in meci
Variante

S (sub) – al doilea jucator castiga sub linia de game-uri stabilita in oferta

P (peste) – al doilea jucator castiga peste linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.26. **Primul set- total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din primul set
Variante

S(sub) – in primul set vor fi mai putine game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

P(peste) – – in primul set vor fi mai multe game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.27. **Primul set- total game-uri** - pariul se refera la intervalul de game-uri din primul set Ex – 6-8 / 9-10 etc ....pentru ca pariul sa fie castigator – pariorul trebuie sa indice intervalul corect de gameouri ce se vor disputa in primul set

12.6.28. **Primul set scor corect** - pariul se refera la scorul exact la game-uri din primul set
12.6.29. **Primul jucator primul set total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de primul jucator in primul set Variante
S(sub) – primul jucator va avea mai putine game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

P(peste) – primul jucator va avea mai multe game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

12.6.30. **Al doilea jucator primul set total game-uri** - pariul se refera la numarul total al game-urilor castigate de al doilea jucator in primul set
Variante

S(sub) – al doilea jucator va avea mai putine game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

P(peste) – al doilea jucator va avea mai multe game-uri in primul set decat limita stabilita in oferta

12.6.31. **Scor dupa setul 2** - pariul se refera la scorul exact la seturi dupa primele doua seturi din meci (ex: 1-1, 2-0, 0-2)
12.6.32. **Scor dupa setul 3** pariul se refera la scorul exact la seturi dupa primele doua seturi din meci (ex: 2-1, 3-0, 0-3, 1-2)
12.6.33. **Tie-break in meci** - - va fi sau nu tie-break in meci
12.6.34. **Tie-break in set 1/2/3** - va fi sau nu tie-break in setul 1/2/3/
12.6.35. **Set alb in meci** - pariul se refera daca va fi in meci minim un set care sa se termine 0-6 sau 6-0
12.6.36. **Mai multe game-uri – (set1/ set 2)**– pariul se refera la numarul de game-uri din setul 1 si setul doi . In ce set vor fii mai multe game-uri – setul 1 sau 2.
12.6.37. **Total game-uri set 2/ 3** - pariul se refera numarul total de game-uri din setul 2/3
12.6.38. **Set 2/3 scor corect** pariul se refera scorul exact la game-uri din set 2/3
12.6.39. **Setul 2- total game-uri** - pariul se refera la numarul total de game-uri din setul 2
Variante

S(sub) – in setul 2 vor fi mai putine game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

P(peste) – – in setul 2 vor fi mai multe game-uri decat linia de game-uri stabilita in oferta

12.6.40. **Setul 2- total game-uri** - pariul se refera la numarul de game-uri din setul 2 (sub/peste linia oferita)

Sistemul 2 seturi din 3 se joacă la turnee clasice – si sistemul 3 seturi din 5 la turnee de grand slam – la masculin)

12.6.41.Tie-break sau MAXI Tie-break este considerat un game.

12.6.42.Pentru meciurile de tenis care se joaca 2/3 seturi, cel de-al treilea set cunoscut sub denumirea de maxi tie break se ia in considerare la omologarea pariurilor ca un set normal.

12.6.43.Dacă se modifică locația, ora și/sau ziua meciului, o modificare a suprafeței de joc (fie înainte sau în timpul meciului, adică din iarbă în zgură), o modificare a unei locații indoor în outdoor sau vice versa, toate pariurile vor rămâne valide

12.6.44.Pentru tipul de pariu "Castigator turneu":

a)daca un jucator de tenis este descalificat sau se retrage dupa ce a jucat in cel putin un meci este considerat pariu pierzator. Astfel de pariuri nu fac obiectul acordarii cotei 1.

b)de asemenea, nu se acorda cota 1, in situatia in care se schimba suprafata de joc inaintea sau in timpul desfasurarii turneului.

12.6.45. În cazul în care se acordă punct(e) de penalizare de către arbitru, toate pariurile rămân valabile.

12.6.46. În cazul amânării/ întreruperii în meciurile de tenis se va aștepta până la sfârșitul oficial al turneului pentru a valida rezultatul.

12.7. BASCHET

12.7.1. **Meci**

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc Variante:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X – rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

1X - victorie gazde sau rezultat de egalitate

X2 - rezultat de egalitate sau victorie oaspeti

12 - victorie gazde sau victorie oaspeti

12.7.2. **Castiga meciul (incl.prelungiri)**

La acest pariu va conta rezultatul final si dupa eventualele reprize de prelungiri.

Variante:

1 – castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

2 – castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri

12.7.3. **Total puncte (incl.prelungiri)** Variante:

Sub – Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, sub limita de "n" puncte din oferta

Peste - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, peste limita de "n" puncte din oferta.

1. Total puncte (incl.prelungiri)

Variante:

Sub – Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, sub limita de "n" puncte din oferta

Egal - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri este egala cu valaorea stabilita in oferta.
Peste - Numarul de puncte realizat in meci in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri, peste limita de "n" puncte din oferta.

12.7.4. **Handicap (incl. prelungiri)** Variante:
1 - Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri cu handicapul de "n" puncte din oferta
2 - Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri cu handicapul de "n" puncte din oferta

12.7.5. **Total puncte gazde (incl. prelungiri)**
Sub - gazdele inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai putine puncte decat granita stabilita
Peste - gazdele inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai multe puncte decat granita stabilita

12.7.6. **Total puncte oaspeti (incl. prelungiri)**
Sub - oaspetii inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai putine puncte decat granita stabilita
Peste - oaspetii inscriu in timpul regulamentar, incluzand si eventualele reprize de prelungiri mai multe puncte decat granita stabilita

12.7.7. **Primul sfert** Variante:
1 – castiga echipa gazda primul sfert
X – rezultat de egalitate in primul sfert
2 – castiga echipa oaspete primul sfert

12.7.8. **Primul sfert: Handicap**
1 - Echipa gazda castiga primul sfert cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 - Echipa oaspete castiga primul sfert cu handicapul de "n" puncte din oferta

12.7.9. **Prima repriza** Variante:
1 – castiga echipa gazda prima repriza
X – rezultat de egalitate la sfarsitul primei reprize
2 – castiga echipa oaspete prima repriza

12.7.10. **Handicap prima repriza** Variante:
1 - Echipa gazda castiga prima repriza cu handicapul de "n" puncte din oferta
2 - Echipa oaspete castiga prima repriza cu handicapul de "n" puncte din oferta

12.7.11. **Pauza/final**
1/1-Gazdele conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
1/X-Gazdele conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc
1/2-Gazdele conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/1-Egal la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc
X/X-Egal la pauza si egal la finalul timpului regulamentar de joc
X/2-Egal la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc
2/1-Oaspetii conduc la pauza si gazdele castiga meciul in timpul regulamentar de joc

2/X-Oaspetii conduc la pauza si meciul se termina la egalitate in timpul regulamentar de joc 2/2-Oaspetii conduc la pauza si oaspetii castiga meciul in timpul regulamentar de joc

12.7.12. **Pauza sau final** Variante:

1-1 gazdele conduc la pauza sau castiga la final in timpul regulamentar de joc

X-X rezultatul trebuie sa fie egal ori la pauza, ori la final in timpul regulamentar de joc **2-2** oaspetii conduc la pauza sau castiga la final in timpul regulamentar de joc

12.7.13. **Total puncte jucator (incl. prelungiri)**

Jucatorul indicat in oferta va realiza un numar de puncte, astfel:

"-" sub granita de "n" puncte din oferta,

"+" peste granita de "n" puncta din oferta,

12.7.14. Dacă un eveniment este contramandat, amanat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat până la finalul următoarei zile, pariul pentru acest eveniment, inclusiv derivatele care nu au fost deja jucate sunt considerate necastigătoare.

12.7.15. În cazul în care un meci nu se încheie la egalitate, însă se joacă prelungiri în vederea calificării, evenimentele vor fi validate în funcție de rezultatul obținut la sfârșitul timpului regulamentar de joc.

12.8. HOCHEI

12.8.1. **Meci**

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.

1 castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X rezultat de egalitate in timpul regulamentar

2 castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

1x castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar de joc

X2castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in timpul regulamentar de joc

12castiga echipa gazda sau echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

12.8.2. **Castiga meciul**

1 castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare

3 castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc sau dupa prelungiri ori lovituri de departajare

12.8.3. **Total goluri**

SUB se inscriu sub "n" goluri in timp regulamentar

PESTE se inscriu peste "n" goluri in timp regulamentar

12.8.4. **Total goluri (include gol decisiv dupa 60 de minute)**

SUB se inscriu sub "n" goluri (include si eventualele prelungiri/gol decisiv la lovituri de departajare)

PESTE se inscriu peste "n" goluri (include si eventualele prelungiri/gol decisiv la lovituri de departajare).

12.8.5. **Meci/Total goluri**
1/-n castiga echipa gazda si sub n goluri in timp regulamentar **1/+n** castiga echipa gazda si peste n goluri in timp regulamentar **x/-n** rezultat de egalitate si sub n goluri in timp regulamentar **x/+n** rezultat de egalitate si peste n goluri in timp regulamentar **2/-n** castiga echipa oaspete si sub n goluri in timp regulamentar **2/+n** castiga echipa oaspete si peste n goluri in timp regulamentar

12.8.6. **Prima perioada**
1 castiga echipa gazda in prima perioada
X rezultat de egalitate in prima perioada
2 castiga echipa oaspete in prima perioada
1x castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in prima perioada
X2 castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in prima perioada
12 castiga echipa gazda sau echipa oaspete in prima perioada
12.8.7. **Prima perioada : Total goluri**
SUB se inscriu sub "n" goluri in prima perioada
PESTE se inscriu peste "n" goluri in prima perioada
12.8.8. **Handicap 0:1.5**
Castiga ehipa gazda la diferenta de minim doua goluri(ex: 2:0 ; 3:1 ; 4:2) 12.8.9.
Handicap 1.5:0
Castiga echipa oaspete la diferenta de minim doua goluri(ex: 0:2 ;1:3 ;2:4) 12.8.10.
Handicap 0:2.5
Castiga echipa gazda la diferenta de minim trei goluri(ex: 3:0 ; 4:1 ; 5:2) 12.8.11.
Handicap 2.5:0
Castiga echipa oaspete la diferenta de minim trei goluri(ex: 0:3 ; 1:4 ; 2:5)
12.8.12. **Prima perioada total goluri gazde**
SUB echipa gazda inscrie sub "n" goluri in prima perioada
PESTE echipa gazda inscrie peste "n" goluri in prima perioada
12.8.13. **Prima perioada total goluri oaspeti**
SUB echipa oaspete inscrie sub "n" goluri in prima perioada
PESTE echipa oaspete inscrie peste "n" goluri in prima perioada
12.8.14. **Prima perioada/final**
1/1 castiga echipa gazda prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar
1/X castiga echipa gazda in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar
1/2 castiga echipa gazda in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar
X/1rezultat de egalitate in prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar X/X 1rezultat de egalitate in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar
X/2 rezultat de egalitate in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar
2/1 castiga echipa oaspete in prima perioada si castiga echipa gazda meciul in timp regulamentar 2/X castiga echipa oaspete in prima perioada si rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar
2/2 castiga echipa oaspete in prima perioada si castiga echipa oaspete meciul in timp regulamentar
12.8.15. **Prima perioada: ambele marcheza**
DA ambele echipe marcheaza in prima perioada cel putin un gol in prima perioada

NU nici o echipa nu marcheaza sau doar una marcheaza in in prima perioada

12.8.16. **Prima perioada: scor corect**

Scorul exact dupa prima perioada(ex:1:0,2:0,2:1,0:0,1:1,1:2,0:2,0:1)

Alt scor alte scori in afara de scorurile corecte de mai sus (ex: 3:1,1:3,3:2,2:3,4:1,1:4,4:2,2:4)

12.8.17. **Prima perioada sau final**

1-1 castiga echipa gazda in prima perioada sau castiga echipa gazda la finalul meciului in timp regulamentar

X-X rezultat de egalitate in prima perioada sau rezultat de egalitate la finalul meciului in timp regulamentar

2-2castiga echipa oaspete in prima perioada sau castiga echipa oaspete la finalul meciului in timp regulamentar

12.8.18. **Victorie fara egal**

1castiga echipa gazda in timp regulamentar sau in cazul in care meciul se termina la egalitate miza va fi returnata

2castiga echipa oaspete in timp regulamentar sau in cazul in care meciul se termina la egalitate miza va fi returnata

12.8.19. **Ambele marcheaza**

1+echipa gazda marcheaza cel putin un gol si echipa oaspete marcheaza cel putin un gol

2+echipa gazda marcheaza cel putin doua goluri si echipa oaspete marcheaza cel putin doua goluri

3+echipa gazda marcheaza cel putin trei goluri si echipa oaspete marcheaza cel putin trei goluri

12.8.20. **Total goluri gazde**

SUB echipa gazda inscrie sub “n” goluri in timp regulamentar

PESTE echipa gazda inscrie peste “n” goluri in timp regulamentar

12.8.21. **Total goluri oaspeti**

SUB echipa oaspete inscrie sub “n” goluri in timp regulamentar

PESTE echipa oaspete inscrie peste “n” goluri in timp regulamentar

12.8.22. **Scor corect**

Scorul exact dupa finalul meciului in timp regulamentar:
(ex:1:0,2:0,2:1,3:0,3:1,3:2,4:0,4:1,4:2,4:3,5:0,5:1,5:2,5:3,5:4,5:5...)

12.8.23. **A2-a perioada**

1 castiga echipa gazda in a doua perioada

X rezultat de egalitate in a doua perioada

2 castiga echipa oaspete in a doua perioada

1x castiga echipa gazda sau rezultat de egalitate in a doua perioada

X2 castiga echipa oaspete sau rezultat de egalitate in a doua perioada

12 castiga echipa gazda sau echipa oaspete in a doua perioada

12.8.24. **A 2-a perioada total goluri**

SUB se inscriu sub “n” goluri in a doua perioada

PESTE se inscriu peste “n” goluri in a doua perioada

12.8.25. **A 2-a perioada total goluri gazde**

SUB echipa gazda inscrie sub “n” goluri a doua perioada

PESTE echipa gazda inscrie peste “n” goluri in a doua perioada

12.8.26. **A 2-a perioada total goluri oaspeti**
SUB echipa oaspete inscrie sub “n” goluri a doua perioada
PESTE echipa oaspete inscrie peste “n” goluri in a doua perioada
12.8.27. **Primul gol**
1echipa gazada inscrie primul gol in timp regulamentar **niciunul**
niciuna dintre echipe nu inscriu in timp regulamentar
2echipa oaspete inscrie primul gol in timp regulamentar
12.8.28. **Interval goluri gazde**
0-1 echipa gazda inscrie maxim un gol in timp regulamentar
2-3 echipa gazda inscrie exact doua sau trei goluri in timp regulamentar
4-5 echipa gazda inscrie exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar
6+ echipa gazda inscrie minim sase goluri in timp regulamentar
12.8.29. **Interval goluri oaspeti**
0-1 echipa oaspete inscrie maxim un gol in timp regulamentar
2-3 echipa oaspete inscrie exact doua sau trei goluri in timp regulamentar
4-5 echipa oaspete inscrie exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar
6+ echipa oaspete inscrie minim sase goluri in timp regulamentar
12.8.30. **Gazdele castiga la 0**
DA echipa gazda castiga fara sa primeasca gol **NU**
toate celealte variante
12.8.31. **Oaspetii castiga la 0**
DA echipa oaspete castiga fara sa primeasca gol **NU**
toate celealte variante
12.8.32. **Numar goluri**
0-4 se inscriu maxim patru goluri in timp regulamentar
5 se inscriu exact cinci goluri in timp regulamentar
6 se inscriu exact sase goluri in timp regulamentar
7 se inscriu exact sapte goluri in timp regulamentar
8 se inscriu exact opt goluri in timp regulamentar
9+se inscriu minim noua goluri in timp regulamentar
12.8.33. **Interval goluri**
0-3 se inscriu maxim trei goluri in timp regulamentar
4-5 se inscriu exact patru sau cinci goluri in timp regulamentar
4-7 se inscriu exact patru sau sapte goluri in timp regulamentar
6-7 se inscriu exact sase sau sapte goluri in timp regulamentar
8+ se inscriu minim opy goluri in timp regulamentar
12.8.34. **Marcheaza gol**
DA Jucatorul respectiv va marca gol in meci, nu se ia in considerare autogolul
NU Jucatorul respectiv nu va marca gol in meci
Primul jucatorul respectiv va marca primul gol in meci
Ultimul jucatorul respectiv va marca ultimul gol in meci
2+ jucatorul respectiv va marca cel putin doua goluri in meci
3+ jucatorul respectiv va marca cel putin trei goluri in meci

12.8.35. **Goluri jucător** – se iau în considerare golurile înscrise de către jucătorul ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariere, inclusiv cele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate);

12.8.36. **Pase de gol (Assist)** – se iau în considerare pasele de gol ale jucătorului ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariere, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției, inclusiv pasa de gol din eventualele prelungiri;

12.8.37. **Puncte jucător** – se iau în considerare toate golurile și pasele de gol decisive (assist), ale jucătorului ales de catre Jucator din cadrul ofertei de pariere, așa cum apar acestea în statistica oficială a partidei, înregistrată la forul organizator al competiției.

Gol jucător = 1 punct;

Assist jucător = 1 punct

La suma combinată a golurilor și a paselor decisive se adaugă și reușitele din eventualele prelungiri sau lovitura decisivă de la loviturile de departajare (de penalitate).

12.9. HANDBAL

12.9.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

12.9.2. **Meci de baza** Variante:

1 - castiga echipa gazda in timpul regulamentar de joc

X - rezultat de egalitate in timpul regulamentar

castiga echipa oaspete in timpul regulamentar de joc

12.9.3. **Pariul Prima repriza/A doua repriza** Variante:

1 –castiga echipa gazda Prima repriza/A doua repriza

X - rezultat de egalitate in Prima repriza/A doua repriza

2 - castiga echipa oaspete Prima repriza/A doua repriza Se considera ca a doua repriza incepe de la scorul de 0:0.

12.9.4. **Pariul Total Goluri/Prima Repriza Total Goluri / A doua repriza Total Goluri** Variante:

S – numarul total de goluri este **sub** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

P - numarul total de goluri este **peste** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar/prima repriza/ a doua repriza

12.9.5. **Pariul Total Goluri Gazde/Total Goluri Oaspeti** Variante:

S – numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **sub** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar

P - numarul total de goluri inscris de gazde/oaspeti este **peste** granita de "n" goluri din oferta, in timpul regulamentar

12.9.6. **Pariul In ce repriza se marcheaza mai mult** Variante:

1- in prima repriza se inscriu mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza
X - numarul de goluri inscris in cele doua reprize este acelasi
2- in repriza a doua se inscriu mai multe goluri decat in prima

12.9.7. **Pariul Handicap/Prima Repriza Handicap/A doua Repriza Handicap** Variante:
1 - Echipa gazda castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta
2 - Echipa oaspete castiga meciul, in timpul regulamentar/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta
La acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap

12.9.8. **Pariul Pauza/Final**
- gazdele conduc la pauza si castiga la final (1/1)
- gazdele conduc la pauza, egal la final (1/X)
- gazdele conduc la pauza, oaspetii castiga la final (1/2)
- egal la pauza, gazdele castiga la final (X/1)
- egal atat la pauza, cat si la final (X/X)
- egal la pauza, oaspetii castiga la final (X/2)
- oaspetii conduc la pauza, gazdele castiga la final (2/1)
- oaspetii conduc la pauza, egal la final (2/X)
- oaspetii conduc la pauza si castiga la final (2/2)

12.9.9. **Pariul Primul Gol**
1 – Echipa gazda inscrie primul gol in meci
2 – Echipa oaspete inscrie primul gol in meci

12.9.10. **Par/Impar** Variante:
PAR – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc este unul par
IMP – numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc este unul impar

12.9.11. **Pariul de tip PAUZA sau FINAL (PSF)** in care jucatorul trebuie sa indice pronosticul la pauza sau la final.
Precizare: In cazul pariului de tip PAUZA sau FINAL exista 3 tipuri de pronosticuri:
- pentru pronostic 1, gazdele conduc la pauza sau castiga la final
- pentru pronostic X, rezultatul trebuie sa fie egal ori la pauza, ori la final
- pentru pronostic 2, oaspetii conduc la pauza sau castiga la final

12.9.12. **Pariuri speciale**
a) Cine merge mai departe
b) Cine câștigă meciul
c) Total lovituri de la 7 metri
d) Total eliminări de 2 minute
e) Total goluri jucător - Pentru acest tip de pariu se iau in considerare doar golurile marcate în timp regulamentar. Golurile marcate în prelungiri sunt luate în considerare doar în caz că acest lucru este menționat în ofertă. Dacă jucătorul nu va participa la eveniment, pariul se consideră nul și primește cota de 1.0.
f) Câștigă competiția, clasare.

12.9.13. In cazul anumitor pariuri speciale, **HATTRICK** va anunta dacă va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

12.10. VOLEI

12.10.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.
12.10.2. **Rezultat *final meci*** pariul se refera la rezultatul final al partidei
VARIANTE

1 – castiga prima echipa

2- - castiga echipa a doua

12.10.3. **Total** *puncte* – pariul se refera la numarul total de puncte din meci
12.10.4. **Set** *1* – pariul se refera la echipa care va castiga primul set VARIANTE – 1 / 2

12.10.5. *Scor* **corect** – pariul se refera la scorul corect final al meciului VARIANTE – 3-0 / 3-1 / 3-2 / 0-3/1-3/2-3
12.10.6. **Handicap** *seturi* – Variante:
1 – Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de "n" seturi din oferta 2 –

Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de "n" seturi din oferta

12.10.7. **Handicap** *puncte* – Variante:
1 – Echipa gazda castiga meciul cu handicapul de "n" puncte din oferta

2 – Echipa oaspete castiga meciul cu handicapul de "n" puncte din oferta

12.10.8. *Total* **puncte** *in primul set* – pariul se refera la numarul total de puncte din primul set VARIANTE – S (sub) / P (peste) – linia oferita

12.10.9. **Primul** *set / meci* – pariul se refera la echipa care va castiga primul set cat si la castigatorul meciului . Pentru ca pariul sa fie castigator – ambele pronosticuri trebuie sa fie corecte. Ex : 1/2 – echipa gazda castiga primul set si echipa 2 castiga meciul

12.10.10. **Primul** *set – handicap puncte* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 1 – in urma handicapului stabilit in oferta
Ex : Primul set H1(-3,5) – pentru ca pariul sa fie castigator - in primul set echipa gazda trebuie sa castige cu minim 4 puncte mai mult decat echipa oaspete

12.10.11. *Echipa* **gazda** – *total puncte* – pariul se refera la numarul total de puncte pe care le va castiga echipa gazda in meci
VARIANTE – S (sub) / P (peste) - linia oferita

12.10.12. **Echipa** *oaspete – total puncte* – pariul se refera la numarul total de puncte pe care le va castiga echipa oaspete in meci
VARIANTE – S (sub) / P (peste) - linia oferita

12.10.13. **Numar** *de seturi* – pariul se refera la numarul total de seturi din meci Ex:
Sub sau Peste 3,5 seturi in meci

12.10.14. **Set** *2* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 2 VARIANTE
– 1 / 2

12.10.15. **Numar** *puncte in setul 2* – pariul se refera la numarul total de puncte din setul 2 VARIANTE
– S (sub) / P (peste) – linia oferita

12.10.16. *Set 2 – handicap puncte* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 2 – in urma handicapului stabilit in oferta
12.10.17. *Set 3* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 3 VARIANTE
– 1 / 2
12.10.18. *Numar puncte in setul 3* – pariul se refera la numarul total de puncte din setul 3 VARIANTE
– S (sub) / P (peste) – linia oferita.

12.10.19. *Set 3 – handicap puncte* – pariul se refera la echipa care va castiga setul 3 – in urma handicapului stabilit in oferta

VOLEI PE PLAJA
12.10.20. *Pentru* omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.
12.10.21. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
12.10.22. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.
12.10.23. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

12.11. POLO

12.11.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

12.11.2. Meci de baza Variante:
1 - echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar
X - se consemneaza rezultat de egalitate in timpul regulamentar 2
- echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar

12.11.3. Pariul primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert. Variante:
1 - castiga echipa gazda primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.
X - rezultat de egalitate in primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert. 2
- castiga echipa oaspete primul sfert/al doilea sfert/ al treilea sfert/ al patrulea sfert.

12.11.4. Pariul Handicap/ Primul sfert Handicap/ Al doilea sfert Handicap/Al treilea sfert Handicap/ Al patrulea sfert Handicap/ Prima repriza Handicap/ A doua repriza Handicap Variante:
1 - Echipa gazda castiga meciul in timpul regulamentar/Primul sfert / Al doilea sfert /Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din oferta
2 - Echipa oaspete castiga meciul in timpul regulamentar/ Primul sfert / Al doilea sfert/Al treilea sfert / Al patrulea sfert/prima repriza/a doua repriza cu handicapul de "n" goluri din ofertaLa acest tip de pariu se pot oferi mai multe variante de handicap.

12.11.5. Pariul Total goluri Variante:
S - Se inscriu sub "n"goluri in timpul regulamentar
P - Se inscriu peste "n"goluri in timpul regulamentar

12.11.6. Pariul Total goluri gazde/Total goluri oaspeti Variante:
S - Echipa gazda/oaspete inscrie sub "n"goluri in timpul regulamentar
P - Echipa gazda/oaspete inscrie peste "n"goluri in timpul regulamentar

12.11.7. Pariul Par/Impar Variante:
PAR – numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc este unul par
IMP – numarul de goluri inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar

12.11.8. Pariuri speciale
a) castigator competitie
b) Clasare in competitie
c) Etc.

12.11.9. In cazul anumitor pariuri speciale, **HATTRICK** va anunta si va tine cont de rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.

12.12. FOTBAL DE SALA/MINIFOTBAL

12.12.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care **HATTRICK** hotarăște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.
12.12.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.12.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, handicap, total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine se califica, Cine merge mai departe, etc.

12.12.4. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

12.13. FOTBAL PE PLAJA

12.13.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, în afara de cazul în care **HATTRICK** hotaraște deja în oferta ca, pentru anumite evenimente conteaza rezultatul final, stabilit dupa prelungiri si/sau executarea loviturilor de penalitate.

12.13.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.13.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Prima repriza, A doua repriza, A treia repriza, Handicap, Total goluri, Victorie, Par/Impar, Cine castiga meciul, etc.

12.13.4. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

12.14. FOTBAL AMERICAN

12.14.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în cadrul timpului de joc regulamentar, incluzand in timpul de joc si eventualele scurtari, decizii luate in conformitate cu regulile ce guverneaza acest tip de sport.

12.14.2. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Primul sfert, Al doilea sfert, Al treilea sfert, Al patrulea sfert, Handicap, Total puncte, Total Puncte Gazde/Oaspeti, Par/Impar, Cine castiga meciul, Cine merge mai departe, etc.

12.14.3. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

12.15. FOTBAL AUSTRALIAN

12.15.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.15.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.15.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista urmatoarele tipuri de pariuri: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Par/Impar, etc.

12.15.4. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

ONJN ROMANIA +18

12.16. HOCHEI PE IARBA/BANDY/IN-LINE HOCKEY

12.16.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit in timpul de joc regulamentar, cu exceptia tipului de pariu "Cine castiga meciul (CM)" caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri si/sau chiar loviturile de departajare.
12.16.2. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
12.16.3. Pentru aceste discipline sportive se poate paria și pe prima repriza, pe a doua repriza, Handicap, Total Goluri clasare in competitie, etc.
12.16.4. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

12.17. BASEBALL

12.17.1. Rezultatul final se omologheaza dupa terminarea evenimentului, incluzand in timpul de joc eventualele prelungiri sau scurtari, decizii luate in conformitate cu regulile ce guverneaza acest tip de sport.
12.17.2. Evenimentele/partidele trebuie jucate la data programată când pariurile aferente au fost plasate, pentru ca aceastea să fie valabile. Cu titlu de excepție evenimentele/partidele reprogramate și jucate în aceeași zi, pariurile inițial plasate vor rămâne valabile. În situația în care un eveniment/o partida este reprogramat/ă la o data calendaristică diferită, toate pariurile inițiale vor fi anulate.
12.17.3. Pariurile vor fi luate în considerare pentru pitcher listați doar dacă nu se specifică altfel. Dacă pitcherii de start nu sunt listați sau cotați exact, pariurile aferente vor fi nule. Un pitcher va fi considerat că a luat parte la start după ce a aruncat prima lovitură. Tipurile de pariuri vor fi ajustate în concordanta daca există o modificare a loviturii înainte de inceputul jocului.
12.17.4. In cazul in care 2 echipe joaca in aceeași zi mai multe meciuri si meciurile nu sunt diferențiate cu informații suplimentare (de ex: meciul 1 , meciul 2 , etc) , obiectul pariului este mereu doar primul meci.
12.17.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicația pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.
12.17.6. Putem oferi pariul trei variante de pariuri (1 – castiga echipa gazda, x – egalitate, 2 – castiga echipa oaspete) pentru evenimentele sportive mentionate special in oferta.

12.18. CRICKET

12.18.1. Pariurile singulare și multiple sunt accepate pentru meciurile de cricket.
12.18.2. Pentru ca pariurile să fie valabile, cel puțin o bilă trebuie jucată în cadrul jocului după un pariu efectuat.
12.18.3. În scopul parierii, un meci este considerat a fi la egalitate atunci când ambele echipe au jucat numărul minim de over-uri programate și au același scor.
12.18.4. Pariurile pe meci
12.18.4.1. Dacă un meci este scurtat și nu se desfășoară pe toată durata sa stabilită, inclusiv meciurile afectate de condițiile meteorologice, pariurile vor fi decise conform cu regulile oficiale ale competiției (de exemplu, dacă rezultatul meciului este decis prin

metoda Duckworth-Lewis). Pariurile pe echipa câștigătoare vor fi nule dacă nu s-a declarat un rezultat oficial. În cazurile unde un meci este abandonat datorită interferențelor atmosferice vom considera pariurile necâstigătoare.

12.18.4.2. În cazul în care orice formă de meci este la egalitate, iar rezultatul final este decis printr-un Bowl Out, Golden Over sau altă formă, toate pariurile vor fi decise în baza acestui rezultat final. Dacă nu se utilizează o astfel de metodă iar jocul rămâne la egalitate, se vor aplica regulile rezultatului de egalitate (dead heat). Pentru meciurile test la egalitate, pariurile pe egal vor fi necâștigătoare.

12.18.4.3. Un inning este considerat că a ajuns la capăt atunci când echipa care lovește este în afară, a fost declarată sau a câștigat meciul.

12.18.5. Seriile test sau One Day

Dacă, din orice motiv numărul programat de jocuri nu s-a jucat, pariurile vor fi valabile pentru acele jocuri care sunt jucate. Cu toate acestea, pariurile pe scor corect vor fi considerate nule dacă jocurile programate nu sunt toate jucate

12.18.6. Pariuri pe meci – liga națională

12.18.6.1. Pariurile pot fi plasate pe tipurile de pariuri pe liga națională cu maxim 30 de minute înainte de ora de început publicată

12.18.6.2. Dacă un meci se termină la egalitate atunci meciul va fi decis ca dead-heat.

12.18.6.3. La HATTRICK nu oferim cote pentru un egal la astfel de meciuri. Orice meci care este la egalitate, amânat sau abandonat va fi considerat necâștigător.

12.18.7. Cel mai bun batsman

12.18.7.1. Pariurile se fac numai pentru primul inning pentru cel mai bun batsman. Jucătorii care sunt selectați în primul XI vor fi considerați runneri în scopul deciderii, indiferent dacă aceștia lovesc mingea. Se aplică regulile dead heat.

12.18.7.2. Dacă jucătorul nu este în primul XI atunci pariul va fi nul.

12.18.7.3. Jucătorii din primul XI care nu lovesc vor fi considerați pierzători.

12.18.7.4. Doar dacă inning-urile se finalizează într-un mod natural, cel puțin 50% din overurile programate după pariu trebuie jucate pentru ca pariul să fie valabil

12.18.8. Cel mai bun bowler

12.18.8.1. Pariurile pentru cel mai bun marcator de wicket-uri sunt pentru întregul meci doar dacă se menționează altfel. Jucătorii care sunt selectați în primul XI vor fi considerați runneri în scopul deciderii pariurilor indiferent dacă lovesc sau nu.

12.18.8.2. Dacă jucătorul nu se află în primul XI atunci pariul este nul

12.18.8.3. Jucătorii din primul XI care nu lovesc vor fi considerați pierzători

12.18.8.4. Doar dacă inning-urile se termină într-un mod natural, cel puțin 50% din overurile programatedupă pariu trebuie jucate pentru ca pariul să fie valabil

12.18.8.5. Dacă doi sau mai mulți bowleri termină cu același număr de wickets, câștigătorul va fi considerat jucătorul cu cel mai mic număr de run-uri. În cazul unei egalități, regulile dead heat se vor aplica.

12.18.9. Pariurile pe cel mai bun batsman din meci. Condiții:

12.18.9.1. Ambii jucători selectați în pariu trebuie să fie puși în fața unei bile, în caz contrar pariul va fi nul

12.18.9.2. Doar dacă o cotă este oferită pentru aceasta, altfel toate pariurile vor fi nule în cazul unui rezultat de egalitate

12.18.9.3. Doar dacă nu se specifică altfel, pariurile pe cel mai bun batsman din meci se vor baza pe primele inning-uri

12.18.9.4. Dacă un jucător nu este numit în primul XI, acesta va fi considerat neparticipant la run iar pariul va fi nul.

12.18.10. Pariurile pe cel mai bun bowler din meci

12.18.10.1. Ambii jucători selectați în pariu trebuie să fie puși în fața unei bile, în caz contrar pariul va fi necâștigator.

12.18.10.2. Doar dacă un preț este oferit pentru aceasta, toate pariurile vor fi negâștigătoare în cazul unui rezultat de egalitate.

12.18.10.3. Doar dacă nu se specifică altfel, pariurile pe cel mai bun bowler din meci se vor baza pe primele inning-uri.

12.18.10.4. Dacă un jucător nu este numit în primul XI, acesta va fi considerat neparticipant la run iar pariul va fi necâștigător.

12.18.11. Total run-uri

Pentru ca pariurile să fie valabile, cel puțin 90% din numărul total de over-uri programate la momentul la care pariul este plasat trebuie să fie finalizat cu excepția cazului în care inning-urile/meciul s-a finalizat în mod natural adică, scorul câștigător a fost deja atins, toți jucătorii sunt afară sau dacă nu mai sunt jucători pentru a lovi mingea

12.18.12. Run-uri marcate într-o perioadă specifică

Tipurile de pariuri pe run-uri/wicket într-un număr specificat de over-uri, de exemplu, primele 15 overuri. Numărul total de over-uri specificate trebuie jucat pentru ca pariurile să fie valabile, doar dacă inningurile s-au terminat în mod natural sau nimic nu mai poate afecta rezultatul. Orice modificare privind restricțiile în teren datorită unei reduceri a over-urilor programate pentru inning-uri nu va afecta deciderea pariurilor de acest tip. Această regulă de asemenea se aplică pentru tipurile de pariuri handicap pentru primele 15 over-uri. In cazul unui rezultat de egalitate, tipurile de pariuri scorul cel mare la al 6lea over și scorul cel mai mare la al 15-lea over vor fi decise după regulile dead heat.

12.18.13. Total run-uri batsman

12.18.13.1. Batsmanul trebuie să ajungă la tușă pentru ca pariul să vie valabil, în caz contrar, pariul va fi nul.

12.18.13.2. Totalul batsman-ului va determina deciderea pariului indiferent de faptul dacă sa retras ca accidentat, dacă a întrerupt jocul sau dacă a părăsit terenul din alt motiv.

12.18.14. Următoarea eliminare

Doar dacă nu se oferă un tip de pariu pentru "nici unul", pariul pe următoarea eliminare vor fi considerate nule dacă nici un jucător nu a fost eliminat. Dacă jucătorul se retrage, pariurile vor fi nule.

12.18.15. Numărul total de fours sau sixes

12.18.15.1. Cu condiția ca prima bilă să fie lovită în inning-ul fiecărei echipe, pariurile vor fi valabile

12.18.15.2. Numai fours and sixes marcate prin bâtă vor fi numărate pentru deciderea pariului.

12.18.16. Cel mai mare număr de parteneriate de start

Cu condiția ca prima bilă să fie lovită în inning-ul fiecărei ehipe, pariurile vor fi valabile 12.18.17. Handicap

12.18.17.1. Se pot oferi cote pentru handicap în cazul în care o echipă este mai slabă decât cealaltă.

12.18.17.2. Handicapul va fi dat sub forma de run-uri sau wickets și este adăugat la finalul jocului.

12.18.17.3. Pariurile vor fi decise de rezultatul oficial al meciului.

12.18.18. Scorul la primul wicket

12.18.18.1. Pariurile sunt decise la scorul echipei care lovește la momentul la care acel wicket este înscris

12.18.18.2. Retragerile nu sunt luate în considerare în scopul deciderii pariurilor

12.18.18.3. Dacă wicket-ul specific nu este înscris în restul inning-urilor, pariurile vor fi decise în baza scorului final.

12.18.19. Pariuri de specialitate

Tipuri de pariuri de specialitate pot fi oferite din când în când pe website. Dacă este menționat, regulile de joc aici nu vor guverna aceste pariuri iar reguli de pariere suplimentare vor fi afișate și aplicate pentru aceste pariuri

12.18.20. Niciun tip de pariu nu ia în considerare perioada super over, cu exceptia cazului cand este specificat in oferta de pariere.

12.19. RUGBY

12.19.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit in timpul de joc regulamentar. Exista si exceptii de la aceasta regula, in cazul anumitor pariuri (cine merge mai departe,cine castiga cupa,etc.) dar **HATTRICK** va anunta acest lucru din timp – caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri.

12.19.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.19.3. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip Handicap, Total Puncte, Victorie, Par/Impar, etc.

12.20. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, SPEEDWAY, CICLOCROSS, CICLISM, CURSE DE CAI, CURSE DE CAINI, CURSE DE TRAP

12.20.1. Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale.

12.20.2. Pentru toate cursele trebuie sa fie parcurs cel putin 25% din totalul circuitului pentru a realiza evaluarea pariurilor. Pariurile sunt considerate necastigatoare atunci cand cursa se termina inainte de parcurgerea a cel putin 25% din totalul circuitului.

12.20.3. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.20.4. Daca evenimentul este suspendat sau contramandat și nu se reia până la finalul următoarei zile, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cota 1.00. Daca unul dintre sportivi abandoneaza înainte de începerea competiției se calculeaza cota 1.00.

12.20.5. Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

12.20.6. Daca evenimentul se reia pe același circuit până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.

12.20.7. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri: Castigator cursa, clasare, Duel, castigator competitie, etc.

12.20.8. La competițiile din categoria Turul Franței (Tour de France), pot apărea următoarele tipuri de pariuri:

- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Verde după etapă/la finalul competiției.
- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb cu buline roșii după etapă/la finalul competiției.
- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Alb după etapă /la finalul competiției.
- Clasat primul în clasamentul pentru Tricoul Galben după etapă /la finalul competiției.
- Număr de tricouri Galbene câștigate de-a lungul Turului de către un ciclist – sub/peste.
- Câți concurenți au purtat tricoul Galben de-a lungul Turului – sub/peste.
- Echipă câștigătoare Tur/etapă.
- Număr participanți care trec linia de sosire la finalul Turului/etapei.
- Diferența de timp înregistrată între primul clasat și cel de-al doilea la finalul Turului/etapei.

12.21. FORMULA 1

12.21.1. Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.21.2. Pentru toate cursele trebuie sa fie parcurs cel putin 25% din totalul circuitului pentru a realiza evaluarea pariurilor. Pariurile sunt considerate necastigatoare atunci cand cursa se termina inainte de parcurgerea a cel putin 25% din totalul circuitului.

12.21.3. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:

a) Pariul pe cursa Variante:

1-1 – pilotul pariat castiga cursa la final
1-2 – pilotul pariat termina cursa in primii doi (locul 1 sau locul 2)
1-3 - pilotul pariat termina cursa in primii trei
1-5 - pilotul pariat termina cursa in primii cinci
1-10 - pilotul pariat termina cursa in primii zece

În cazul in care pilotul abandoneaza sau din oricare alt motiv nu se clasifica la sfârșitul oficial al acesteia se considera ca nu s-a clasificat. Pariurile pe respectivul pilot vor fi declarate pierdute.

b) Pariul pe calificari la cursa Variante:

1-1 – pilotul pariat castiga calificarile (locul 1 – pole position)
1-2 – pilotul pariat termina calificarile in primii doi

1-3 - pilotul pariat termina calificarile in primii trei
1-5 - pilotul pariat termina calificarile in primii cinci
1-10 - pilotul pariat termina calificarile in primii zece

c) Pariul Duel in cursa

Care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul cursei.

Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

d) Alte tipuri de pariuri

Diferenta intre locul 1 si locul 2 la finalul cursei (Avans timp castigator cursa)
Diferenta intre locul 1 si locul 2 la finalul calificarilor (Avans timp castigator pole-position) Pleaca din pole-position si castiga cursa?
Tur rapid: Cine va avea cel mai rapid tur de circuit in cursa (se considera timpii stabiliți de catre primele anunțuri oficiale)
Se clasifica/ Nu se clasifica la finalul cursei: Pilotul respectiv este clasat la sfarsitul cursei indiferent de distanța la care se afla de câștigatorul cursei.
Nr. de monoposturi care se clasifica la finalul cursei: Cate monoposturi se clasifica la finalul cursei(se iau in considerare toate monoposturile clasate la sfirsitul cursei indiferent de distanta sau nr. de tururi de circuit situate fata de cistigatorul cursei)
12.21.4. Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anuntat de catre organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA). Evenimentele a caror durata a fost scurtata din cauza condițiilor meteorologice sau altor circumstanțe, dar ale căror rezultate au fost declarate oficiale de către Asociațiile Oficiale, vor fi validate în consecință.
12.21.5. Pe același Bilet nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

12.22. SNOOKER

12.22.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.
12.22.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
12.22.3. Daca un jucator se retrage sau este exclus înainte de începerea turneului, pariurile pe câștigarea Evenimentului de catre respectivul jucator sunt considerate nule si se acorda cota 1.00.
12.22.4. Pentru aceasta disciplina sportiva pot exista pariuri de tip: Meci de baza, Cine castiga primul frame?, Primul frame/final meci, Handicap, Total Frame-uri, Castigator competitie, etc.
12.22.5. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

12.23. DARTS

12.23.1. Toate pariurile pe câștigători vor fi valabile dacă jucătorul ia parte la competiție
12.23.2. Dacă un meci începe dar nu este terminat, pariul pe castigatorul meciului va fi nul
12.23.3. Pentru pariurile pe set-uri/manșe, numărul total de set-uri/manșe necesar pentru a câștiga meciul trebuie realizat pentru ca pariurile să fie valabile
12.23.4. Pentru evenimentele Premier League darts, se pot oferi pariuri pe meci sub forma de tipuri de pariuri cu 2 sau 3 variante. În scopul deciderii pariurilor, tipurile de pariuri cu 3 variante cuprind

opțiunea de egalitate. Pariurile vor fi nule pentru tipul de pariu cu 2 variante dacă meciul se va termina la egalitate

12.23.5. Pariurile pe orice tip de pariu pe meci abandonat înainte de finalizarea numărului regulamentar de manșe/set-uri vor fi nule cu excepția acelor pariuri în care rezultatul final a fost deja determinat la momentul abandonului. De exemplu, dacă total-urile listate au fost depășite la momentul abandonului.

12.24. BOX/MMA/ALTE SPORTURI DE CONTACT

12.24.1. Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de catre primele anunțuri oficiale.

12.24.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.24.3. Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc.

12.24.4. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, castigator competitie, in ce repriza se va produce KO, clasare, etc.

12.24.5. Va fi considerat câștigator al evenimentului sportivul care, la sfârșitul luptei, va fi anunțat ca invingator.

12.24.6. În cazul în care unul dintre concurenti nu termina meciul, înainte de scurgerea timpului regulamentar, din cauza abandonului (accidentare, renunțare, etc.), concurentul ramas în competiție va fi considerat învingator și se va lua în considerare cota jucat[.

12.24.7. Daca evenimentul este contramandat înainte de începerea meciului, din cauza abandonului unuia dintre concurenti, se ofera cota 1.00.

12.24.8. **Daca unul dintre concurenti abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**

12.24.9. Dacă evenimentul este întrerupt și nu se reia până la finalul următoarei zile se va calcula cota 1.00. Dacă evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.

12.24.10. Pariul sub X.5 va fi validat ca fiind castigator daca meciul nu va trece de jumatea reprizei a (X+1)a (1 minut si 30 de secunde in cazul reprizei de 3 minute , si 2 minute si 30 de secunde in cazul reprizei de 5 minute)

12.24.11. Pariul peste X.5 va fi validat ca fiind castigator daca meciul va trece de jumatatea reprizei a (X+1)a (1 minut si 30 de secunde in cazul reprizei de 3 minute , si 2 minute si 30 de secunde in cazul reprizei de 5 minute)

12.24.12. In caz ca meciul va fi declarat NO CONTEST toate pariurile vor fi considerate nule (se acorda cota 1).

12.24.13. Dacă o luptă se termină la egalitate și nu au fost listate cote pentru egal, toate pariurile vor fi nule.

12.24.14. Toate pariurile pe câștigătorul luptei vor rămâne valabile indiferent de orice modificări privind rundele sau titlurile.

12.24.15. In scopul deciderii pariului, knock-out-urile cuprind și knock-out-urile tehnice. În cazul descalificărilor acest lucru de asemenea va fi considerat ca victorie prin knock-out.

12.24.16. În cazul în care meciul este decis la puncte înainte ca numărul total de runde să se fi finalizat, sau în cazul în care boxeurul este descalificat, toate pariurile vor fi decise în baza rundei în care lupta s-a terminat.

12.24.17. Pariurile Să câștige la puncte sunt valabile numai atunci când s-au jucat numărul total de runde.

12.24.18. În scopul parierii rundă de rundă, în cazul în care luptătorul nu răspunde la clopoțel pentru următoarea rundă, lupta va fi considerată că s-a sfârșit în ultima rundă completă indiferent de orice decizie oficială. Dacă numărul programat de runde din turneu se modifică, toate pariurile rundă de rundă vor fi nule.

12.24.19. Pariurile vor fi decise în baza rezultatului oficial imediat în urma luptei și nu vor fi afectate de orice apeluri viitoare.

12.24.20. Peste/sub runde

Acesta este un pariu pe numărul total de runde complete într-o luptă specifică. În scopul acestui pariu, "jumătate" va însemna 1 minut și 30 de secunde pentru o rundă de 3 minute, 1 minut pentru o rundă de 2 minute și 2 minute și 30 de secunde pentru o rundă de 5 minute.

12.25. ATLETISM

12.25.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.25.2. Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea urmatoarele tipuri de pariu:

12.25.3. Castigator disciplina, castigator competitie, clasare, duel concurenti etc.

12.25.4. Daca evenimentul este întrerupt și nu se reia până la finalul următoarei zile, se va calcula cota 1.00. Daca evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.

12.25.5. Daca evenimentul este contramandat înainte de începerea confruntarii din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cota 1.00.

12.25.6. **Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**

12.25.7. În cazul schimbarii locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de organizator, pariul este nul și se acorda cota 1.00.

12.26. GOLF

12.26.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale (care are valoare și în cazul în care competiția se desfașoara doar cu 15 gropi din 18).

12.26.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

12.26.3. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator turneu, clasare, duel etc.

12.26.4. Daca evenimentul este contramandat sau suspendat și nu se reia până la finalul următoarei zile, pariul pentru acel eveniment este nul și se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre sportivi, se calculeaza cota 1.00.

12.26.5. Daca evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.
12.26.6. **Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
12.26.7. În cazul schimbarii locului evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de **HATTRICK**, pariul este nul și se calculeaza cota 1.00.

12.27. BOWLS

12.27.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
12.27.2. Acest sport se joaca pe seturi, pana la desemnarea castigatorului, neexistand posibilitatea ca evenimentul sa se termine la egalitate.
12.27.3. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Castigator turneu, clasare, duel etc.
12.27.4. Daca evenimentul este contramandat sau suspendat si nu se reia până la finalul următoarei zile, pariul pentru acel eveniment este nul si se calculeaza cota 1.00. Daca evenimentul este contramandat inainte de incepere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se calculeaza cota 1.00.
12.27.5. Daca evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.
12.27.6. Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

12.28. SPORTURI DE IARNA

12.28.1. Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare întotdeauna clasamentele stabilite de catre primele anunțuri oficiale.
12.28.2. Nu se ia în considerare niciun fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
12.28.3. În cazul în care unul dintre sportivii aflați în competiție abandoneaza înainte de începerea competiției, se acorda cota 1.00. Daca evenimentul este întrerupt sau contramandat și nu se reia până la finalul următoarei zile, se acorda cota 1.00. În cazul schimbarii locului de desfașurare al evenimentului, schimbare care nu a fost anunțata de organizator, pariul este nul și se calculeaza cota 1.00. **Daca unul dintre sportivi este descalificat sau abandoneaza în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.**
12.28.4. Daca evenimentul este reluat până la finalul următoarei zile pe aceeași pârtie, trambulina, traseu se iau în considerare cursurile jucate.
12.28.5. La categoria sporturi de iarna intalnim urmatoarele discipline: schi alpini, schi fond, biatlon, sarituri cu schiurile, bob, sanie, patinaj artistic, curling, skeleton, combinata nordica, patinaj viteza, snowboarding, etc.
12.28.6. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator cursa /etapa/competitie/faza/turneu, clasare, duel, etc.

12.29. TENIS DE MASA/BADMINTON

12.29.1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale.
12.29.2. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.
12.29.3. Pentru aceasta disciplina sportiva putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Meci de baza, Handicap, Total puncte, Castigator turneu, clasare, duel etc.
12.29.4. **În cazul în care jucatorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare, etc.) pariul se considera nul și se calculeaza cota 1.00.**
12.29.5. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se acorda cota 1.00.
12.29.6. Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi.

12.30. CURLING

12.30.1. Toate meciurile vor fi decise în baza scorului final indiferent de câte end-uri au fost jucate. Acest lucru de asemenea cuprinde și end-urile suplimentare. Acest lucru se aplică pariurilor handicap, pariurilor pe meci și pentru total.
12.30.2. Dacă apare un rezultat nul (în care nici o echipă nu înscrie) toate pariurile pe câștigătorul endului vor fi nule.

12.31. SPORTURI ELECTRONICE (eSports)

12.31.1. Deciderea pariurilor se va baza pe rezultatului oficial declarat de către forul relevant de reglementare al competiției specifice. Nu se poate paria pe cei care nu participă.
12.31.2. Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat până la finalul următoarei zile , se va calcula cota 1.00.
12.31.3. Pariurile vor fi nule dacă jocul este listat incorect.
12.31.4. Dacă un meci este jucat înainte de data/ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora actuală de start vor fi nule. Toate pariurile plasate înainte de ora actuală de start vor fi valabile.
12.31.5. Obiectivul jocului este ca echipa să câștige meciul/să câștige harta – dacă un meci sau o hartă este rejucată după un rezultat de egalitate, meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată. În cazul în care un meci sau o hartă începe dar nu este terminată, atunci toate pariurile vor fi nule doar dacă, după startul jocului, un jucător a fost descalificat, caz în care jucătorul/echipa care se califică la runda următoare sau căruia îi este atribuită victoria de către forul de reglementare al competiției specifice va fi considerat câștigătorul în scopuri de decidere a pariurilor.

12.31.6. Dacă un meci sau o hartă este rejucată din cauza unei deconectări, toate pariurile în secțiunea specifică vor fi nule doar dacă rezultatul final este deja determinat. Meciul sau harta rejucată vor fi considerate ca o entitate separată.

12.31.7. Dacă un jucător/echipă câștigă la masa verde (walkover) cel puțin o hartă înainte de începerea meciului, toate pariurile vor fi nule.

12.31.8. Pariurile de handicap / total hartă / scor corect / Prima echipă care ajunge la sunt nule dacă numărul de hărți conform regulamentului este modificat sau diferă de cele oferite în scopul parierii. În cazul în care un meci începe dar nu este finalizat, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

12.31.9. Pariurile rămân valabile chiar și dacă a fost modificat numele uneia dintre echipele pe care s-a pariat, atât timp cât componența echipei rămâne aceeași (aceeași jucători).

12.31.10. **StarCraft II**

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule, cursa câștigătoare / națiunea jucătorului câștigător: în cazul în care un meci începe dar nu se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

12.31.11. **CS:GO (Counter Strike)**

Deciderea pariurilor se va face numai în timpul regulamentar

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariul să câștige harta va fi decis de rezultatul din prelungiri Pariuri handicap runde – pariurile sunt nule dacă numărul regulamentar de runde s-a modificat sau diferă de cele oferite pentru pariere. În cazul în care un meci începe dar se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

Toate posibilele turnee - Meci

Variante: 1 x 2

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

X – rezultat de egalitate în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

12.31.12. **DOTA2/ League of Legends**

Pariuri pe hartă: în cazul unui egal, pariurile să câștige harta vor fi nule

Pariurile pentru primul kill: vor fi decise în baza scorurilor oficiale

Toate pariurile pe bază de timp sunt decise pe baza ceasului din joc și nu cuprind perioada înainte ca minionii/creepi să fie spawnați. În cazul în care un meci începe dar nu setermină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat

Toate posibilele turnee - Câștigător meci

1 – câștigă echipa gazdă în timpul regulamentar de joc

2 – câștigă echipa oaspete în timpul regulamentar de joc

Toate posibilele turnee

Harta 1/2/3 câștigător-La acest tip de pariu se considera câștigător cel care își adjudecă Harta 1/2/3.

Variante:

1 – harta 1/2/3 este câștigată de jucătorul trecut primul în ofertă

2– harta 1/2/3 este câștigată de al doilea jucător în ofertă Pariul Handicap la hărți (-1,5) Variante:

1 – echipa gazdă cîștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți

2– echipa oaspete câștigă meciul cu handicapul de "1,5" hărți Pariu Total hărți (2,5)
Variante:
S – numărul total de hărți, realizat în meci, este sub granița de 2,5
P – numărul total de hărți, realizat în meci, este peste granița de 2,5 Scor
corect - Se indică scorul corect, pe hărți, la finalul meciului:
Varinate:
2-0, 2-1,1-2,0-2
Minim o Hartă câștigător 1 - Prima echipă cîștigă minim o hartă în meci
Minim o Hartă câștigător 2 - A doua echipă căștigă cel puțin o hartă în meci
Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare rezultatul stabilit în timpul regulamentar de joc.
Pariuri speciale
Clasare în competitie – loc ocupat
Castigator competitie
Cine merge mai departe
HATTRICK isi rezerva dreptul de a introduce si alte tipuri de sporturi , caror pariuri vor fi explicate in oferta sau vor fi folosite tipuri de pariuri deja explicate la alte sporturi in acest regulament

12.32. SPORTURI OLIMPICE/MINORE

HATTRICK poate să ofere pariuri pe câștigător/meci pentru orice alte sporturi olimpice sau minore (însemnând sporturi precum Tir, Arc, Șah, Squash, Triatlon, Canotaj, Înot și altele. Regulile pentru validarea pariurilor diferă de la sport la sport și pentru validare se vor lua în considerare regulile de validare stabilite prin alte sporturi prevăzute în prezentul regulament.

CAPITOLUL XIII Pariuri pe loterii internaționale

13.1. Parierea pe numere

13.1.1. Pariurile pe numere sunt definite ca fiind pariurile efectuate de jucatori pe evenimente constand in extrageri de numere efectuate la loteriile internationale, de catre societati internationale autorizate in acest sens, cu exceptia extragerilor efectuate de catre Loteria Romana.

13.1.2. Activitatea de pariere pe numere se va desfasura in toate punctele de lucru **HATTRICK**. Pariurile pe numere extrase la loteriile internationale nu presupun participarea efectiva a jucatorilor la loteriile din oferta **HATTRICK**.

13.1.3. **HATTRICK** stabileste prin oferta ora pana la care se poate paria. Aceasta poate fi diferită de ora reala a extrageri . Orice pariu înregistrat dupa ora extrageri este considerat nul, si va primi cota 1.

13.1.4. Rezultatul luat in calcul de catre **HATTRICK** este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor, exclusiv numerele de baza. **Numerele suplimentare nu sunt considerate valabile.**

13.1.5. In cazul in care va avea loc extragere suplimentara la o loterie, aceasta nu va fi luata in considerare. Ora inscrisa este ora Romaniei.

13.1.6. Daca o extragere programata intr-o zi nu se va efectua in acea zi, atunci toate biletele jucate pentru acea loterie vor primi cota de 1.0!

13.1.7. Selectiile de numere nu pot fi combinate cu niciun alt eveniment de pariere si nici nu se pot combina doua sau mai multe extrageri in pariuri cumulative.

13.1.8. Rezultatele extragerilor efectuate la loterii vor fi validate de catre societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor inscrise in site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

13.1.9. **HATTRICK** isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

13.1.10. Regulile **HATTRICK** se vor aplica in orice cazuri neacoperite de regulile privind parierea pe numere.

13.1.11. Oferta de pariere va fi adusa la cunostinta jucatorilor inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor) prin afisare la sediul agentiilor/punctelor de lucru, teletext, web site, publicatii, etc.

13.1.12. **Instructiuni de Pariere**

a) Pariul simplu

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre un numar si maximul stabilit de Organizator pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet simplu sa fie castigator trebuie indicate corect toate numerele, in caz contrar Biletul este necastigator.

.

Castigul maxim acordat pentru un Bilet simplu este de 500.000 lei.

b) Pariul combinat

Acest tip de pariu ofera posibilitatea de a paria intre unul si maximul de numere stabilite de **HATTRICK**, pentru fiecare loterie in parte, cu posibilitatea de a opta pentru o anumita combinatie. Se poate conditiona un maxim de numere dintr-o marja de numere, stabilita de catre **HATTRICK**, pentru fiecare loterie in parte. Pentru ca un Bilet combinat sa fie castigator trebuie sa indeplineasca conditia de minim a combinatiei alese, in caz contrar Biletul este necastigator.

Castigul maxim acordat pentru un Bilet combinat este de 500.000 LEI.

Pe Biletele combinate exista posibilitatea de a se juca simultan mai multe combinatii. c) Alte tipuri de pariuri

Jucatorul va avea posibilitatea de a alege din oferta si alte tipuri de pariuri: Cate numere pare vor fi extrase?; Va fi cel mai mic numar extras par?; Suma numerelor extrase va fi (sub/peste)...?; Va fi mai mare suma numerelor extrase pare sau impare?; Vor fi extrase numere intre 1 si 9?; etc.

13.2. HATTRICK este exonerată de orice forma de răspundere si își rezerva dreptul de a acorda cota 1 acelor evenimente ce conțin erori legate de sistemul si/sau formatul de joc, data si ora, sau orice fel de erori de natura tehnica, inclusiv greșeli de tipărire pe bilet si/sau oferta de pariere, însă numai in măsura in care respectivele erori ar fi putut influenta in orice fel opțiunile si/sau șansele de câștig ale participanților, precum si caracterul aleator al pariurilor respective.

CAPITOLUL XIV Pariuri pe evenimente sportive live

14.1. Pariuri live

14.1.1. Pariurile LIVE sunt pariuri in cota fixa in care jucatorul poate indica rezultatele evenimentelor sportive propuse pe parcursul desfasurarii lor.

14.1.2. **HATTRICK**, in punctele de lucru unde este posibil tehnic, poate asigura transmisia TV a evenimentelor si va organiza pariuri pe parcursul desfasurarii evenimentului („pariuri LIVE").

14.1.3. Pariurile Live vor fi stabilite de **HATTRICK** si anuntate jucatorilor inainte de efectuarea biletelor. **Biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tiparirea acestuia.** Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului.

14.1.4. Cotele care au fost valabile in momentul plasarii pariului pot fi schimbate pana la tiparirea biletului. Cotele din oferta de pariuri pot suferi modificari în timpul desfășurarii evenimentului, iar informațiile, privind fiecare schimbare de cota, se transmit automat pe monitoarele din punctele de lucru **HATTRICK**.

14.1.5. **Conditii pentru Pariurile Live**

a) Conditii Generale

Nu se pot paria pe un singur bilet derivatele aceluiasi eveniment.

Pe un bilet de pariere se accepta maxim 20 evenimente;

Pe orice bilet se ADAUGA taxa de administrare (TA) de 5 % din valoarea mizei;

Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tipărirea acestuia.

În cazul în care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depășește ora de inchidere a agentiei pariurile efectuate se vor plati incepand cu ziua imediat următoare, după validarea evenimentelor.

Daca un eveniment este contramandat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat sau continuat din minutul intreruperii până la finalul următoarei zile, pariul pentru acel eveniment este nul și se acorda cota 1.00.

Dreptul pariorului la ridicarea câștigului expiră după 15 zile de la data terminării evenimentului.

b) Bonusuri pentru Pariuri Live

HATTRICK poate acorda un bonus jucatorilor in cuantum de 5% aplicat la valoarea castigului obtinut pe bilet(fara a depasi castigul maxim). Acest bonus se acorda biletelor de pariere castigatoare, simple si de tip sistem, plasate doar la ghiseu, pe evenimente sportive de tip Live din oferta **HATTRICK**.

In situatia in care pe biletul de pariere sunt evenimente sportive pentru care se acorda cota 1.00 indiferent de motiv, aceasta nu va influenta acordarea bonusului pe biletul de pariere.

14.2. Situatii speciale – FOTBAL

14.2.1. În cazul în care evenimentul se întrerupe (incidente în timpul meciului, timp nefavorabil etc.) pariurile primite sunt valabile până la finalul următoarei zile, iar în cazul în care evenimentul nu se reia pariul este nul (curs 1.00) b) în cazul în care se acordă un cartonaș (galben sau roșu) unui jucător după ce arbitrul fluieră finalul meciului, acesta nu va fi luat în considerare. Cartonașele (galben sau roșu) acordate la pauză sunt luate în considerare pentru repriza a doua.

14.2.2. Toate cartonașele jucătorilor indicate de arbitru se vor lua în considerare (și cele din afara terenului), conform raportului oficial de meci. Nu se iau în considerare cartonașele indicate antrenorilor sau altor membri ai staff-ului.

14.2.3. La tipul de pariu "Da gol din Penalty", daca portarul apara penalty-ul si in continuarea actiunii se da gol, acesta va fi luat in considerare ca penalti ratat.

14.2.4. La tipul de pariu "Cine da primul gol, al doilea gol marcat, etc.", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat **HATTRICK** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula curs 1.00.

14.2.5. La tipul de pariu "Cine are primul corner, al doilea corner, etc.", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat **HATTRICK** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula curs 1.00.

14.2.6. La tipul de pariu "Cine are primul penalty, al doilea penalty, etc.", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat **HATTRICK** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula curs 1.00.

14.2.7. La tipul de pariu "Cartonas rosu in meci" cu variantele "Da/Nu", daca dupa sfarsitul evenimentului pariat **HATTRICK** accepta efectuarea pariului (probleme tehnice), pariul va fi nul si se va calcula curs 1.00.

14.2.8. Fiecare pariu a carui cota in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

14.2.9. In cazul intreruperii transmisiei din motive tehnice, care poate provoca lipsa de date pentru **HATTRICK**, anumite pariuri deschise vor putea fi considerate nule (curs 1.00).

14.2.10. În toate cazurile când se realizează pariuri pe cartonașe galbene, cartonașul roșu nu se va lua în considerare. Dacă un jucător a primit două cartonașe galbene se va lua în considerare doar un cartonaș galben.

14.2.11. Pentru tipurile de pariuri care conțin opțiuni de pariere pe puncte cartonașe se vor folosi, in functie de tipul ales din oferta, urmatoarele conditii :

14.2.12. Cartonasul galben se noteaza cu 10 puncte iar cartonasul rosu cu 25 de puncte.

Nota: daca un jucator este eliminat in urma a 2 cartonase galbene punctajul maxim obtinut este de 35 de puncte (10 puncte cartonasul galben si 25 cel rosu)

14.2.13. Cartonasul galben = se considera un 1 cartonaș iar cartonasul rosu se considera 2 cartonase Nota: daca un jucator este eliminat in urma a 2 cartonase galbene punctajul maxim obtinut este de 3 de puncte (1 punct cartonasul galben si 2 cel rosu)

14.3. Situatii speciale – TENIS

14.3.1. In cazul in care jucatorii au terminat jocul inainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului, din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renuntare, descalificare, etc.) pariul va fi nul si se va calcula curs 1.00.

14.3.2. Daca evenimentul este intrerupt din diferite motive de catre organizatori si nu depaseste sfarsitul oficial al turneului, toate pariurile sunt deschise in continuare si sunt considerate valide (pana la terminarea meciului sau turneului).

14.3.3. Daca in meciul de tenis a fost schimbata perechea, respectiv pe teren nu se prezinta perechea care a fost anuntata, toate pariurile vor fi nule si se va acorda cota 1.00.

14.3.4. Fiecare pariu a carui cota in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

14.3.5. La meciurile de dublu, care se decid prin metoda super tie-break (tie-break până la 10, în loc de set decisiv), numărul de game-uri astfel realizat va fi omologat ca fiind suma game-urilor din primele două seturi plus 1 (unul), aferent setului jucat după regula super tie-break.

Exemplu: Rezultatul unui meci de dublu a fost de 2-1 (6-4, 4-6, 10-7). Numărul de game-uri se va calcula astfel: 10 (6+4) + 10 (4+6) + 1 (pentru super tie-break) = 21 game-uri

14.4. Situatii speciale – BASCHET

14.4.1. **La tipul de joc "Rezultat final" se vor lua in considerare si eventualele prelungiri.**

14.4.2. La tipul de joc "Cine castiga sfertul" (1, 2, 3, 4) este pariul de tip Victorie. In cazul in care scorul este egal la sfarsitul sfertului, jucatorul va primi inapoi suma de bani platita.
14.4.3. La tipul de joc "Total puncte in meci" sunt luate in considerare punctele obtinute in timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).
14.4.4. La tipul de joc "Handicap" sunt luate in considerare pariurile efectuate pentru timpul regulamentar de joc (fara prelungiri).
14.4.5. Pentru pariurile la care se cunosc rezultatele anterior acceptarii biletelor de catre **HATTRICK**, se va calcula cota de 1.00.
14.4.6. Fiecare pariu a carui cotă in momentul acceptarii, realizarii, desfasurarii pariului nu corespunde cotei reale de pe piata, va primi cota 1.0.

14.5. RIDICAREA SI IMPOZITAREA CASTIGURILOR

14.5.1. Castigurile vor putea fi achitate imediat dupa finalizarea evenimentelor;
14.5.2. Castigurile se pot achitate in orice punct de lucru **HATTRICK**, dupa terminarea meciului sau a unei parti din meci (prima repriza, cine marcheaza primul gol, etc)
14.5.3. In cazul in care transmisiunea TV a evenimentului sportiv depaseste ora de inchidere a agentiei pariurile efectuate se vor plati începand cu ziua imediat următoare, după validarea evenimentelor.
14.5.4. **Dreptul platii castigului** la **pariurile LIVE este valabil 30 zile.**

14.6. Tipuri de pariuri

14.6.1. La pariurile live, in functie de categoriile de sporturi, putem intalni urmatoarele tipuri de pariuri:
14.6.1.1. **FOTBAL**:
CINE CASTIGĂ MECIUL – variante:
1 – victoria echipei gazdă;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete;
RESTUL MECIULUI – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:
1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete;
URMATORUL GOL– se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar; 2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol;
CINE MARCHEAZA PRIMUL GOL – variante:
1– echipa gazda inscrie primul gol;
X – nici una dintre echipe nu inscrie;
2 – echipa oaspete inscrie primul gol;
CINE CASTIGA PRIMA REPRIZA/A DOUA REPRIZA– variante:
1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2– victoria echipei oaspete;
SUB/PESTE "n" goluri– se refera la numarul de goluricare se vor marca in timpul regulamentar de joc – variante:

1– sub "n" goluri;
2 – peste "n" goluri;
SUB/PESTE "n" goluri prima repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza – variante: 1 – sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri;
SUB/PESTE "n" goluri a doua repriza– se refera la numarul de goluri care se vor marca in repriza a doua – variante:
1 – sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri;
SUB/PESTE "n" goluri GAZDA /OASPETE– se pariaza pe numarul de goluri realizat de echipa gazda/echipa oaspete in timpul de joc regulamentar: variante:
1– sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri;
HANDICAP – poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc. variante:
1, X, 2

14.6.1.2. HANDICAPURI ASIATICE

14.6.1.2.1. Handicap *(0) (zero)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate ((0) zero goluri diferență), suma pariată va fi returnată. Acest pariu este echivalentul unui pariu de tip Victorie. Exemplu: Pariezi pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (0 - zero), Dacă Echipa 1 câștigă, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină egal, miza este rambursată.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.2. Handicap *(+0.25)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul. Dacă partida se încheie la egalitate, pariul se împarte în două - o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariezi 100 LEI pe meciul Echipa 1 - Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+0.25) la o cotă de 2.00. Dacă meciul se termină cu o remiză câștigați 150 LEI pentru că jumătate din miză (50 LEI) a fost returnată, iar pariul pe cealaltă jumătate de miză a fost câștigător la o cotă de 2.00 (50 X 2.00). Dacă Echipa 1 se impune câștigați 200 LEI, iar dacă este învinsă pierdeți toți banii.

14.6.1.2.3. Handicap *(+0.50)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa 2, opțiunea Echipa1 (+0.50).

Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.

14.6.1.2.4. Handicap *(+0.75)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa 2, opțiunea Echipa1 (+0.75).

Dacă Echipa1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, primiți înapoi 50 LEI iar ceilalți 50 LEI mizați sunt pierduți. Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.5. Handicap *(+1)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, suma pariată va fi returnată integral.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+1.00).

Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, primiți înapoi suma mizată.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.6. Handicap *(+1.25)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat termină partida la egalitate sau învinge. Dacă este învinsă la un gol diferență, pariul se împarte în două – o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+1.25), la o cotă de 2.00 Dacă Echipa 1 se impune, pariul este câștigător.

Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la un gol diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 X 2.00 = 100 LEI), iar cealaltă jumătate de miză este rambursată. Asta înseamnă că aveți un câștig total de 150 LEI. Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.7. Handicap *(+1.5)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa 1 (+1.50).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.8. Handicap *(+1.75)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pierdeți jumătate din miza pariată.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+1.75).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două goluri diferență, primiți înapoi 50 LEI iar ceilalți 50 LEI mizați sunt pierduți.

Dacă Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.9. Handicap *(+2)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, miza pariată va fi returnată.

Exemplu: Pariați pe meciul Echipa 1 vs Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (+2.00).

Dacă Echipa 1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 pierde la două goluri diferență, primiți înapoi suma mizată.

Dacă Echipa 1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.

14.6.1.2.10. Handicap *(+2.25)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la un gol diferență. Dacă este învinsă la două goluri diferență, pariul se împarte în două – o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.

Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+2.25), la o cotă de 2.00
Dacă Echipa1 se impune, termină la egalitate sau pierde la un gol diferență, atunci pariul este câștigător.
Dacă Echipa1 pierde la două goluri diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 X 2.00 = 100 LEI), iar cealaltă jumătate de miză este rambursată. Asta înseamnă că ai un câștig total de 150 LEI. Dacă Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.
14.6.1.2.11. Handicap *(+2.5)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge, termină partida la egalitate sau este învinsă la mai puțin de trei goluri diferență.
Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (+2.50).
Dacă Echipa1 se impune, termină la egalitate sau pierde la 1 sau 2 goluri diferență, atunci pariul este câștigător.
Dacă Echipa1 pierde la trei sau mai multe goluri diferență, pariul este pierzător.
14.6.1.2.12. Handicap *(-0.25)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat învinge la cel puțin un gol diferență. Dacă partida se încheie la egalitate, pierdeți jumătate din miza pariată.
Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-0.25).
Dacă Echipa1 se impune, pariul este câștigător.
Dacă meciul se termină la egalitate, pierdeți 50 LEI iar ceilalți 50 LEI sunt rambursați. Dacă Echipa1 pierde, pariul este pierzător.
14.6.1.2.13. Handicap *(-0.5)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul.
Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-0.5).
Dacă Echipa1 se impune, pariul este câștigător.
Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.
Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.
14.6.1.2.14. Handicap *(-0.75)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, pariul se împarte în două – o jumătate a mizei se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.
Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (-0.75), la o cotă de 2.00 Dacă Echipa1 se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.
Dacă Echipa1 se impune la exact un gol diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 LEI X2) iar cealaltă jumătate (50 LEI) din miză este rambursată, deci aveți un câștig total de 150 LEI.
Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.
Dacă Echipa1 pierde, pariul este pierzător.
14.6.1.2.15. Handicap *(-1)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de un gol, miza pariată vi se returnează.
Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa 1 (-1.0).
Dacă Echipa 1 se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.
Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență, miza este rambursată Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.
Dacă Echipa 1 pierde, pariul este pierzător.
14.6.1.2.16. Handicap *(-1.25)*

Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență Dacă câștigă la diferență de un gol, pierdeți jumătate din miza pariată.
Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (-1.25).
Dacă Echipa1 se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.
Dacă Echipa1 se impune la exact un gol diferență, pierdeți 50 LEI iar ceilalți 50 LEI sunt rambursați. Dacă meciul se termină la egalitate, pariul este pierzător.
Dacă Echipa1 pierde, pariul este pierzător.
14.6.1.2.17. Handicap *(-1.50)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin două goluri diferență.
Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-1.50).
Dacă Echipa1 se impune la minim două goluri diferență, pariul este câștigător.
Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență , termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.
14.6.1.2.18. Handicap *(-1.75)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pariul se împarte în două – o jumătate se consideră câștigătoare, iar cealaltă jumătate este rambursată în contul dumneavoastră.
Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-1.75), la o cotă de 2.00 Dacă Echipa1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.
Dacă Echipa1 se impune la exact două goluri diferență, jumătate din pariu este câștigător (50 LEI X2), iar cealaltă jumătate (50 LEI) de miză este rambursată, ceea ce înseamnă un câștig total de 150 LEI. Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență , termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.
14.6.1.2.19. Handicap *(-2)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, miza pariată va fi returnată.
Exemplu: Pariați pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-2.0).
Dacă Echipa1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.
Dacă Echipa1 se impune la exact două goluri diferență, miza este rambursată integral.
Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență , termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.
14.6.1.2.20. Handicap *(-2.25)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență. Dacă câștigă la diferență de două goluri, pierdeți jumătate din miza pariată.
Exemplu: Pariați 100 LEI pe meciul Echipa1 - Echipa2, opțiunea Echipa1 (-2.25).
Dacă Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.
Dacă Echipa 1 se impune la exact două goluri diferență, primiți 50 LEI înapoi iar ceilalți 50 LEI sunt pierduți.
Dacă Echipa 1 se impune la exact un gol diferență , termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.
14.6.1.2.21. Handicap *(-2.50)*
Câștigați dacă echipa pe care ați pariat câștigă meciul la cel puțin trei goluri diferență.
Exemplu: Pariați pe meciul Echipa 1 – Echipa 2, opțiunea Echipa 1 (-2.50).
Dacă Echipa 1 se impune la minim trei goluri diferență, pariul este câștigător.

Dacă Echipa 1 se impune la 1 sau 2 goluri diferență, termină la egalitate, sau pierde, atunci pariul este pierzător.

14.6.1.2.22. CINE ARE AL "n" – LEA CORNER– variante:

1 – echipa gazda;

X – nu se va mai executa nici un corner;

2 – echipa oaspete;

14.6.1.2.23. URMATORUL CARTONAS ROSU – variante:

1– echipa gazda;

2– echipa oaspete

14.6.1.2.24. VICTORIE– pariul de tip V (în caz de egalitate, miza se returnează) – variante: 1 – câștigă echipa gazdă;

2– câștigă echipa oaspete

14.6.1.2.25. SUB/PESTE"n"CARTONASE GALBENE– se refera la numarul de cartonase galbene care se acorda in timpul regulamentar de joc – variante:

1 – sub "n" cartonase galbene;

2– peste "n" cartonase galbene

14.6.1.2.26. CINE ARE PRIMUL PENALTY/URMATORUL– se refera la timpul regulamentar de joc – variante:

1– echipa gazda;

X – nici una dintre echipe;

2 – echipa oaspete

CARTONAS ROSU, PENALTY, AMBELE ECHIPE MARCHEAZA GOL, CAȘTIGĂ AMBELE REPRIZE GAZDA/OASPETE, GAZDELE MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, OASPETII MARCHEAZA GOL IN AMBELE REPRIZE, TOTAL CORNERE/ INTERVAL TOTAL CORNERE, ULTIMUL CORNER, CINE CASTIGA COMPETITIA, MERGE MAI DEPARTE, LOVITURA DE INCEPERE, PRONOSTIC/SCOR CORECT/URMATORUL GOL PE INTERVAL DE TIMP, SE DA GOL INTR-UN INTERVAL DE TIMP, CINE DA ULTIMUL GOL, PRIMUL/URMATORUL/ULTIMUL CARTONAS GALBEN, MARCHEAZA DIN PENALTY, ETC.

1& P- castiga gazdele si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri

1 & S- castiga gazdele si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

2 & P castiga oaspetii si se marcheaza peste 2,5/3,5 goluri

2 & S castiga oaspetii si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

X & P- rezultat de egalitate si se marcheaza peste 2,5 /3,5 goluri X

& S- rezultat de egalitate si se marcheaza sub 2,5/3,5 goluri

14.6.1.2.27. Șansă dublă și Total Goluri – variante:

1X & P 2,5 /3,5 – câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri

1X & S 2,5 /3,5 - câștigă gazdele ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri

X2 & P 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci peste 2,5 goluri/3,5 goluri

X2 & S 2,5 /3,5 - câștigă oaspeții ori rezultat de egalitate și se marchează în meci sub 2,5 goluri/3,5 goluri

14.6.1.2.28. Câștigă gazdele/oaspeții și ambele echipe marchează – variante:

1 și ambele echipe marchează – da

2 și ambele echipe marchează – da

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la FOTBAL.

14.7. BASCHET

14.7.1. **CINE CASTIGA MECIUL(timp regulamentar)** – variante:

1– victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2– Victoria echipei oaspete

14.7.2. **CINE CASTIGA MECIUL** – se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu–se cont si de eventualele prelungiri– variante:

1– victoria echipei gazda;

2– victoria echipei oaspete

14.7.3. **RESTUL MECIULUI** – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar punctele marcate dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:

1– victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2 – victoria echipei oaspete

14.7.4. SUB/PESTE "n" puncte/ in primul sfert/ al doilea sfert/in prima repriza/ etc – se refera la numarul de puncte care se vor marca in timpul regulamentar de joc/ in primul sfert/ al doilea sfert/in prima repriza/ etc – variante:

1 – sub "n" puncte;

2– peste "n" puncte

14.7.5. **HANDICAP**– poate fi de 0–N, N–0, etc– variante:

1, X, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

14.7.6. **HANDICAP** – poate de 0–N,5; N,5–0; etc– variante:

1, 2 (se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

14.7.7. **VICTORIE** – pariul de tip V (in caz de egalitate, miza se returneaza) – variante: 1 – castiga echipa gazda;

2– castiga echipa oaspete

(se poate aplica pentru primul sfert, al doilea sfert, prima repriza, al treilea sfert, al patrulea sfert, finalul timpului regulamentar)

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.3) BASCHET.

14.8. HOCHEI/FLOORBALL/HOCHEI PE STRADA

14.8.1. **CINE CASTIGA MECIUL (timp regulamentar)** – variante:

1– victoria echipei gazda;

X – egalitate;

2– victoria echipei oaspete;

14.8.2. **CINE CASTIGA MECIUL**– se pariaza pe cine castiga meciul, tinandu–se cont si de eventualele prelungiri sau de loviturile de penalitate – variante:

1– victoria echipei gazda;

2– victoria echipei oaspete

14.8.3. **RESTUL MECIULUI**– indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar

golurile inscrise dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante: 1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete

14.8.4. **URMATORUL GOL**– se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante:
1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar; 2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol

14.8.5. SUB/PESTE "n" goluri/ in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc / in prima perioada/ a doua perioada/in prima repriza/ etc – variante: 1 – sub "n" goluri;
2 – peste "n" goluri

14.8.6. **HANDICAP**– poate fi de 0–1, 0–2, 1–0, 2–0, etc– variante:1,x,2
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la capitolul III.4) HOCHEI.

14.9. TENIS

14.9.1. **CINE CAȘTIGĂ MECIUL**– variante:
1 – câștigă jucatorul 1;
2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.2. **CINE CAȘTIGĂ GAME–UL URMATOR**– variante:
1 – câștigă jucatorul 1;
2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.3. **CINE CAȘTIGĂ SETUL 1 (2, 3, 4, 5)** – variante:
1 – câștigă jucatorul 1;
2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.4. **RESTUL MECIULUI**– indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar punctele realizate dupa acceptarea pariului – variante:
1 – câștigă jucatorul 1;
2 – câștigă jucatorul 2;

14.9.5. **TOTAL GAME–URI**/SETURI– **sub/peste** N,5 – variante:
1 – sub N,5;
2– peste N,5 (se poate aplica pe numar total game–uri in meci, pe numar game–uri in seturi); 14.9.6. **HANDICAP** GAME-URI – poate fi de 0–N, N–0, etc– variante:
1, X, 2 (se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci,etc);

14.9.7. **HANDICAP** GAME-URI – poate fi de 0–N,5; N,5–0; etc– variante:
1, 2 (se poate aplica pentru primul set, al doilea set, final meci,etc);

14.9.8. **HANDICAP SETURI** – variante:
1,2;
CINE CASTIGA URMATORUL PUNCT (IN CADRUL GAME-ULUI), SE AJUNGE LA 40-40?, ETC.

14.10. HANDBAL

14.10.1. **CINE CASTIGA MECIUL** – in timp regulamentar – variante:
1– victoria echipei gazda;

X – egalitate;
2– Victoria echipei oaspete;
14.10.2. **RESTUL MECIULUI** – indiferent de rezultatul inregistrat la momentul parierii, se pariaza ca si cum atunci ar fi scorul de 0–0, fiind luate in considerare doar golurile marcate dupa acceptarea pariului, in timpul regulamentar de joc – variante:
1 – victoria echipei gazda;
X – egalitate;
2 – victoria echipei oaspete
14.10.3. **URMATORUL GOL** – se pariaza pe echipa care inscrie urmatorul gol in meci – variante: 1 – echipa gazda inscrie urmatorul gol;
X – nici una dintre echipe nu mai inscrie pana la finalul timpului de joc regulamentar;
2 – echipa oaspete inscrie urmatorul gol;
14.10.4. **SUB/PESTE "n" goluri** – se refera la numarul de goluri care se vor marca in timpul regulamentar de joc – variante:
1 – sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri;
14.10.5. **SUB/PESTE "n" goluri prima repriza** – se refera la numarul de goluri care se vor marca in prima repriza – variante:
1 – sub "n" goluri;
2– peste "n" goluri
Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor de la HANDBAL.

In oferta de **PARIURI LIVE** se pot introduce si alte discipline sportive.

CAPITOLUL XV Pariuri pe evenimente nonsportive

15.1. Pariuri pe evenimente nonsportive

15.1.1. Pariul pe evenimente nonsportive este tipul de pariu realizat de jucatori pe orice fel de eveniment de interes general care nu are un caracter sportiv (de natura sociala, politica, economica, etc.).
15.1.2. **HATTRICK** va lua in considerare rezultatele inregistrate la locul desfasurarii evenimentului.
15.1.3. Eventualele investigatii ulterioare realizate de catre autoritatile competente vor fi luate in considerare la validarea rezultatului doar daca sunt realizate in aceeasi zi cu cea a finalizarii evenimentului. Orice investigatie realizata ulterior nu va fi luata in considerare.
15.1.4. In cazul in care un eveniment este amanat, se va astepta pana la desfasurarea lui.
15.1.5. In cazul in care un eveniment este anulat, **HATTRICK** va acorda cota 1.00.

CAPITOLUL XVI Pariuri pe curse de câini virtuale

16.1. Pariuri pe curse de caini – Greyhound Races

16.1.1. Pariurile pe curse de caini – Greyhound Races sunt tipuri de pariuri realizate de catre jucator pe evenimente constand in curse difuzate de catre **HATTRICK** – si anume - curse de caini preinregistrate si care se difuzeaza pe monitoarele instalate in agentii/puncte de lucru.

16.1.2. Cursele de caini sunt transmise simultan pe monitoarele aflate in punctele de lucru **HATTRICK**.

16.1.3. Cursele de caini Greyhound Races preinregistrate vor rula pe toata durata de desfasurare a programului **HATTRICK**, la un interval de 5 minute fiecare, sub formă de rundă.

16.1.4. Inregistrarile curselor de caini sunt identificate printr-un numar de ordine al rundei si vor fi transmise in pe monitoarele aflate in punctele de lucru, fara interventia **HATTRICK**. Alegerea curselor va fi facuta in mod aleatoriu de catre programul software utilizat de **HATTRICK**. In acest sens, **HATTRICK** nu poate influenta in niciun fel alegerea cursei, rezultatul cursei sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.

16.1.5. Programul de gestionare a activitatii de pariere, care contine inregistrarile curselor difuzate, este pus la dispozitia **HATTRICK** de catre Furnizori autorizati metrologic in Uniunea Europeana.

16.1.6. Inregistrarile curselor de caini nu constau in evenimente personalizate (avand inscrise data si locul evenimentului, locatia, denumirea cursei, etc.), fiind identificate doar printr-un numar de ordine al rundei si contin efectiv desfasurarea evenimentului dintre momentul startului cursei si finalul acesteia.

16.1.7. Cursele preinregistrate (inregistrari ale unor curse de caini desfasurate anterior) sunt stocate intr-un sistem computerizat special (hardware securizat) de unde programul software utilizat de **HATTRICK** alege in mod aleator (dupa numar) o cursa pe care o va transmite in pe monitoarele aflate in Agentii.

16.1.8. La fiecare 5 (cinci) minute, persoanele aflate in Agentie sunt informate despre cotele de pariere, iar in minutele preliminare fiecarei curse, se afiseaza, pe monitoarele aflate in punctele de lucru setul cotelor de pariere pentru cursa respectiva.

16.1.9. In minutele preliminare cursei se accepta si se efectueaza pariurile pentru runda respectiva.

16.1.10. Dupa fiecare cursa jucatorii sunt informati despre rezultatele rundei.

16.1.11. Pariul este efectuat in momentul tiparirii biletului, iar biletul poate fi schimbat sau stornat pana la momentul inceperii cursei, cu maximum 10 secunde inainte de start.

16.1.12. Achitarea Castigurilor se realizeaza numai in punctul de lucru in care a fost facut pariul dupa terminarea cursei. **HATTRICK** va achita castigul pe curse de caini in termen de 15 (cincisprezece) zile de la momentul terminarii rundei.

16.1.13. Cursele de caini se desfasoara cu un numar de 6 (sase) caini. La fiecare cursa de caini participa sase caini, avand inscrise numerele de concurs de la 1 la 6.

16.1.14. Tipurile de pariere sunt urmatoarele:

a) **PARIUL PE CASTIGATOR** – pariul pe victoria unuia dintre cainii participanti la cursa;
b) **PRIMII DOI ORDINE EXACTA** - pariul pe doi caini, care, potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire, se claseaza pe primul, respectiv al doilea loc;
c) **PARIUL COMBINAT** – pariul efectuat in sistem de combinatii ordine exacta;
d) **LOCUL 1-2** - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se claseaza pe unul din primele doua locuri;
e) **PRIMII DOI ORICE ORDINE** – pariul pe 2 caini care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se plaseaza pe primele doua locuri, indiferent de ordinea clasarii;

f) **LOCUL 1-2-3** - pariul pe un singur caine, care potrivit ordinii de trecere a liniei de sosire se claseaza pe unul din primele trei locuri;

g) **PARIUL PAR/IMPAR** – pariul pe numerele pare/impare de concurs ale cainilor care castiga cursa;

Pariul par este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numere de concurs pare: 2, 4, 6;

Pariul impar este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numare de concurs impare: 1, 3, 5;

h) **PARIUL MIC/MARE** – pariul pe numerele mici/mari de concurs ale cainilor care castiga cursa;

Pariul mic este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numare de concurs mici: 1, 2, 3;

Pariul mare este acel tip de pariu ce consta in alegerea cainilor cu numare de concurs mari: 4, 5, 6;

16.1.15. In ultimele 10 secunde preliminare inceperii rundei nu se mai pot efectua pariuri. Pe bilete se pot juca mai multe pariuri, combinatii.

16.1.16. Suma maximă câștigată de un jucător pe durata unei singure zile este stabilită în așa fel încât câștigul din cota indicată să nu poată depași câstigul maxim de 500.000 LEI, atât pentru un Bilet simplu, cât și pentru un Bilet combinat.

16.1.17. Daca produsul dintre cota si miza pariată depaseste, prin aceste reguli, valoarea maxima a posibilelor castiguri, **HATTRICK** va limita plata castigului la suma maxima de 500.000 lei stabilita in acest regulament.

16.1.18. Castigul minim poate fi mai mic decat valoarea insumata a taxei administrative si a mizei puse in joc, in situatiile in care au fost jucate anumite pariuri combinate.

16.2. Pariuri pe curse de caini preinregistrate – la terminal

16.2.1. Pariurile pe curse de 6 caini, la terminalul de pariere, sunt tipuri de pariuri pe evenimente constand in curse de caini preinregistrate si selectate aleatoriu de sistemul informatic, transmise de catre Organizator prin difuzarea lor pe monitoarele terminalelor sau TV instalate special in acest scop in agentie/punct de lucru.

16.2.2. Aceeasi cursa este transmisa simultan pe toate sistemele TV dedicate din agentiile Organizatorului.

16.2.3. Jucatorul are posibilitatea de a paria pe maxim doua curse pe acelasi bilet.

16.2.4. Cursele de caini se desfasoara cu un numar de 6 (sase) caini. La fiecare cursa de caini participa sase caini, avand inscrise numerele de concurs de la 1 la 6.

16.2.5. Tipurile de pariere sunt urmatoarele:

a) CASTIGATOR: Pentru acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul cainelui) care va trece primul linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata)

b) PRIMII DOI: La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul sau al doilea linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata).

c) PRIMII TREI: La acest tip de pariu, se va preciza cainele (numarul caineului) care va trece primul, al doilea sau al treilea linia de sosire (pariul poate fi plasat pentru mai multi caini deodata).

d) EXACTA: : La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul si al doilea linia de sosire, in ordinea aleasa (pariul poate fi plasat pentru mai multe ordini deodata).

e) TRIFECTA: La acest tip de pariu se va preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire, in ordinea aleasa (pariul poate fi plasat pentru mai multe ordini deodata).

f) COMBINATIE 1-2 : La acest tip de pariu se vor preciza cainii (numarul cainilor) care vor trece primul si al doilea linia de sosire, indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi plasat pentru mai multe combinatii deodata).

g) COMBINATIE 1-2-3: La acest tip de pariu se vor preciza care caini (numarul cainilor) vor trece primul, al doilea si al treilea linia de sosire, indiferent de ordinea in care au trecut (pariul poate fi plasat pentru mai multe combinatii deodata).

16.2.6. Toate pariurile primite dupa inceperea cursei vor fi anulate. Organizatorul poate, la libera sa alegere, sa nu mai primeasca pariuri pentru cursa inainte de inceperea acesteia, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii.

16.2.7. Organizatorul nu este raspunzator pentru orice paguba sau pierdere a Jucatorului care poate aparea din cauza unor defectiuni ale sistemului de comunicatii sau echipamentelor din cauza unor circumstante exceptionale (de forta majora, etc.). Pentru orice circumstante eventuale care nu intra sub incidenta prezentului articol, se aplica celelalte dispozitii ale normelor jocurilor de noroc ale Organizatorului pariurilor.

16.2.8. La cursele de caini, deseori este dificil de stabilit vizual ordinea exacta la terminarea cursei, din cauza lipsei luminii pe pista sau a unghiului de filmare a camerei care inregistreaza cursa. Ca si rezultate finale se vor lua in considerare numai rezultatele oficiale publicate in ziua cursei, care sunt stocate pe un suport electronic al Organizatorului.

16.2.9. Organizatorul ofera Jucatorilor care pariaza la cursele de 6 caini (la terminal), indiferent daca au un bilet castigator sau nu, sansa unui castig suplimentar, astfel:

a) Jackpot Local este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de catre Organizator intr-o anumita agentie de pariere.

b) Jackpot Global este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de catre Organizator in agentiile sale de pariere. Valorile acumulate ale Jackpot-urilor (Jackpot Local si Jackpot Global), precum si ultimul Jackpot extras, vor fi afisate pe monitor. Valoarea Jackpot-ului este afisata pe monitor; in momentul extragerii Jackpot-ului, vor fi afisate urmatoarele informatii: valoarea castigului, ID-ul si numele terminalului pe care a fost inregistrat biletul, precum si adresa locatiei. In situatia in care exista mai multi castigatori ai Jackpot-ului, valoarea castigului se va imparti in mod egal intre acestia. Castigurile suplimentare sunt acordate din fondurile proprii ale Organizatorului.

CAPITOLUL XVII Pariuri pe Virtual Soccer

17.1. Virtual Soccer reprezintă un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent.

17.2. Evenimentele constau în meciuri de fotbal virtual care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici Organizatorul nici o terță persoană nu pot interveni în niciun

fel. Meciurile de fotbal virtual pot fi vizualizate pe monitoarele din agențiile Organizatorului în care se acceptă aceste pariuri. Câștigurile sunt determinate de aplicarea unor cote fixe.

17.3. Jucătorii au posibilitatea de paria pe rezultatele a cel mult 3 meciuri în avans, cotele acestora inmulțindu-se, cu mențiunea că există o limită și anume un pariu pe un meci. De asemenea, este posibil, de exemplu, pariul doar pe meciul 2 sau 3.

17.4. Tipurile de pariu disponibile sunt: rezultatul final, prima repriza, suma golurilor și rezultatul exact.

17.5. Pariul este considerat câștigator în cazul în care toate evenimentele de pe bilet au fost indicate corect.

17.6. Sistemul de pariere pe meciuri de fotbal virtual este un sistem computerizat dedicat (hardware și software securizat), având la baza un program (software) specializat, care alege in mod aleator meciurile virtuale si cotele aferente acestora, pe care le afișează în sistemul TV al Organizatorului.

17.7. Nu există posibilitatea de a schimba cota pe durata meciului.Meciurile de fotbal virtual sunt identificate printr-un număr de ordine și vor fi transmise în sistemul TV fără intervenția Organizatorului. Alegerea Meciurilor de fotbal virtual va fi făcută în mod aleatoriu de către programul software utilizat de Organizator. De asemenea, organizatorul nu poate influența în niciun fel alegerea meciurilor de fotbal virtual, rezultatul meciului sau orice alte elemente care ar putea afecta caracterul aleatoriu.

17.8. Procentul de returnare la jucător aplicabil pentru acest produs este de 90%.

17.9. O rundă de pariere cuprinde următoarele 3 etape:

1. *Perioada de pariere*: perioada în care pot fi plasate pariurile pe următorul meci și care durează aproximativ 3:45 minute.

2. *Afișarea fazelor importante*: perioada de pariere este succedată de afișarea unui rezumat al meciului, în care sunt prezentate cele mai importante faze ale meciului, acțiunea și golurile, care poate dura de la 30 la 90 de secunde.

3. *Afișarea rezultatului meciului*: perioada în care este prezentat rezultatul meciului.

Pariurile pot fi plasate pe următoarele 2 meciuri în perioadele de afișare a fazelor importante și de afisare a rezultatului meciului curent.

Pariul este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul poate fi schimbat sau stornat până la începerea primului meci virtual inscris pe bilet.

Intervalul de timp până la începerea următorului meci virtual este afișat pe ecran.

17.10. Tipurile de pariere pentru jocul VSoccer sunt:

Rezultatul final:

- 1 - Victoria gazdelor
- 2 - Victoria echipei în deplasare

- X - Egalitate
- 1X - Victoria gazdelor sau egalitate (în acest caz jucătorul pierde doar dacă câștigă oaspeții)
- X2 - victoria echipei oaspete sau jocul terminat la egalitate (în acest caz jucătorul pierde doar dacă câștigă gazdele).

Pariu pe rezultatul de la sfârșitul primei reprize:

- 1 - Avantajul gazdelor
- 2 - Avantajul echipei în deplasare
- X - Egalitate
- 1X - Avantajul gazdelor sau egalitate
- X2 - Avantajul echipei oaspete sau jocul terminat la egalitate.

Suma golurilor – la acest tip de pariu jucătorul pariază dacă suma golurilor la sfârșitul unui meci va fi mai mica sau mare decât numerele definite dinainte

- -1.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 1.5)
- -2.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 2.5)
- -3.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 3.5) • -4.5+ (suma golurilor mai mică sau mai mare de 4.5).

Pariul pe un rezultat exact al unui meci – jucătorul pariază pe unul din rezultatele oferite ale meciului, iar acestea sunt:

- 1:0
- 2:0
- 2:1
- 0:1
- 0:2
- 1:2
- 1:1
- 2:2
- 0:0
- Altele : Dacă jucătorul dorește să parieze pe un rezultat exact dar nu dorește să aleagă una dintre variantele de rezultate enumerate, poate selecta opțiunea de a paria pe celelalte rezultate (opțiunea Altele). Această opțiune cuprinde rezultatele care nu sunt enumerate anterior și, având în vedere acest lucru, jucătorul nu poate selecta un rezultat la întâmplare (de exemplu 3:1) ci va alege opțiunea "Altele".

CAPITOLUL XVIII Pariuri virtuale pe numere

18.1. Win&Go Premium

Win&Go Premium este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea **HATTRICK**, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent. Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici **HATTRICK**, nici o terta parte nu pot interveni in vreun fel.
Extragerile sunt redate live, putand fi vizualizate pe monitoarele TV instalate special pentru acest scop/ecranul de sus al Terminalelor de pariere.

18.2. DESCRIEREA JOCULUI

Win&Go Premium este organizat in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aprox. 5 minute. In fiecare runda a jocului sunt afisate 35 numere din intreaga baza de numere cuprinse intre 1 si 48. Jucatorul trebuie sa indice corect 6 dintre cele 35 de numere afisate pentru a castiga.
Rundele de afisare sunt independente una de alta (numerele afisate si ordinea acestora intr-un ciclu, nu influenteaza ciclul urmator). Numerele afisate nu pot fi stabilite sau alterate in vreun fel de catre **HATTRICK**, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa **HATTRICK** sau a angajatilor sai.

18.3. PARIUL SIMPLU

Afisarea numerelor este facuta de catre sistemul video de pariere pe numere afisate. Pariul este castigator daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc intre cele 35 de numere afisate in cadrul rundei, castigul fiind calculat inmultind suma pariata cu cota determinata.
Valoarea cotei este determinata de numarul de afisari efectuate de catre sistem, in cadrul unei runde, pana la momentul in care toate cele 6 numere alese de Jucator sunt afisate, astfel:
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 6 bile afisate, castigul este 10.000,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 7 bile afisate, castigul este 7.500,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 8 bile afisate, castigul este 5.000,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 9 bile afisate, castigul este 2.500,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 10 bile afisate, castigul este 1.000,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 11 bile afisate, castigul este 500,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 12 bile afisate, castigul este 300,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 13 bile afisate, castigul este 200,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 14 bile afisate, castigul este 150,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 15 bile afisate, castigul este 100,00x suma pariata;

-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 16 bile afisate, castigul este 90,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 17 bile afisate, castigul este 80,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 18 bile afisate, castigul este 70,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 19 bile afisate, castigul este 60,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 20 bile afisate, castigul este 50,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 21 bile afisate, castigul este 40,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 22 bile afisate, castigul este 30,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 23 bile afisate, castigul este 25,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 24 bile afisate, castigul este 20,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 25 bile afisate, castigul este 15,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 26 bile afisate, castigul este 10,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 27 bile afisate, castigul este 9,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 28 bile afisate, castigul este 8,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 29 bile afisate, castigul este 7,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 30 bile afisate, castigul este 6,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 31 bile afisate, castigul este 5,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 32 bile afisate, castigul este 4,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 33 bile afisate, castigul este 3,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 34 bile afisate, castigul este 2,00x suma pariata;
-Daca toate cele 6 numere indicate de catre Jucator se regasesc in primele 35 bile afisate, castigul este 1,00x suma pariata.
In alegerea numerelor pariate jucatorul are, de asemenea, urmatoarele posibilitati de alegere a acestora:
-Numere Aleatorii - Jucătorul are posibilitatea de a paria pe 6 numere alese aleatoriu de catre sistemul de pariere cu optiunea de pariere rapida.

-Culoarea bilelor – exista posibilitatea alternativa de pariere pe culoarea bilelor, alegand unul dintre cele 8 grupuri de numere de o anumita culoare.
Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe de culori , de cate 6 bile fiecare. Grupele de culori sunt: rosu, verde, albastru, mov, maro, galben, portocaliu si negru.
In cazul pariurilor pe o anumita culoare, biletul este castigator atunci cand toate cele 6 bile, avand culoarea pariata, se regasesc intre cele 35 de bile afisate in cadrul rundei de pariere.

18.4. PARIUL SISTEM

Ofera posibilitatea de a juca, pe un bilet, cel mult 10 numere dintre care cel putin 6 trebuie sa se regaseasca intre cele 35 afisate in cadrul unei runde. Pentru bilete sistem, minimul posibil de plata creste. Pariuri sistem posibile: - 6/7 cu 7 combinatii posibile;
- 6/8 cu 28 combinatii posibile; -
6/9 cu 84 combinatii posibile; -
6/10 cu 210 combinatii posibile.

18.5. ALTE TIPURI DE PARIERE

Jucatorul are la dispozitie si urmatoarele tipuri de pariere:
1.Culoarea primei bile - Jucătorul poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur bilet.
Cotele sunt de 7.20 daca jucatorul pariaza pe 1 culoare, 3.60 daca jucatorul pariaza pe 2 culori si 1.80 daca jucatorul pariaza pe 4 culori.
2. Primul numar (par/impar) – Jucatorul are posibilitatea de a paria daca prima bila extrasa in cadrul rundei va fi un numar par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par cat și pentru impar.
3. Par/Impar in primele 5 bile – Jucatorul poate paria daca in primele cinci bile afisate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este castigator atunci cand cel putin 3 dintre cele 5 bile afisate au calitatea indicata de pariu (par/impar).
Cotele pentru acest tip de pariu sunt de 1.80 pentru par si 1.80 pentru impar.
4. Pariul pe un numar in primele 5 bile – Jucatorul poate paria ca numarul ales de el va fi afisat in primele 5 bile extrase. Cota pentru acest tip de pariu este 8.00.
5. Primul numar afișat mai mare (Peste) sau mai mic de 24.5 (Sub) - Jucătorul poate paria ca primul numar afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5.
Cotele sunt de 1.80 pentru mai mare si 1.80 pentru mai mic.
6. Suma numerelor (sub /peste 122.5) – Jucătorul are posibilitatea de a paria că suma primelor 5 bile extrase să fie mai mică sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cât și pentru peste.

18.6. TRIFOI CASTIGATOR

In tabelul numerelor sunt afișate, de asemenea, 2 simboluri “trifoi”, care determina un posibil castig suplimentar, astfel:
-In cazul in care toate cele 6 numere pariate se regasesc intre cele 35 de numere afisate, iar unul dintre cele 6 numere se afla in unul dintre cele doua campuri marcate cu simbolul “trifoi”, castigul este inmultit cu 2.
-In cazul in care toate cele 6 numere pariate se regasesc intre cele 35 de numere afisate, iar doua dintre cele 6 numere jucate se afla in cele doua campuri marcate cu simbolul trifoi, castigul este inmultit cu 3.
Simbolurile trifoi nu se regasesc intotdeuna in acelasi camp si nu pot fi prezise in avans.

18.7. PARIURI PE RUNDE CONSECUTIVE

Jucatorul poate utiliza acelasi pariu pentru 2 pana la 10 runde de afisare consecutive.

18.8. MULTITICKET

Jucatorul are posibilitatea de a juca pe un singur bilet mai multe grupe de pariuri. Pe un bilet Multiticket pot fi jucate, atat grupe de 6 numere, caz in care se vor aplica cotele corespunzatoare pariului simplu, grupe de 7 – 10 numere pentru care se aplica cotele si miza minima corespunzatoare pariului sistem, cat si alte pariuri (culoare, par/impar, mai mic/ mai mare, etc.). Cotele se aplica fiecarei grupe de numere jucate in parte. Miza minima reprezinta suma mizelor minime pentru fiecare tip de pariu inclus pe multiticket.

18.9. JACKPOT WIN & GO Premium

Jackpot Win & Go Premium se aplica doar la pariurile de tip simplu sau sistem efectuate pe minim 6 numere. Jackpot-ul nu este eligibil pentru tipul de pariuri speciale: Culoarea primei bile, Primul numar par/impar, Pariul pe un numar in primele 5, Par/impar in primele 5 bile, Primul numar afisat este mai mare (Peste) sau mai mic de 24,5 (Sub) si Suma numerelor (sub/peste 122,5).

Jackpot Win&Go Premium – este un castig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul incasarilor realizate de **HATTRICK** in agentiile sale de pariere in care acest joc este disponibil.
La terminarea extragerii, numarul Jackpot-ului Win&Go este afisat pe ecranul de sus. Jackpot-ul este castigat daca numarul afisat pe ecran corespunde cu cel de pe biletul printat, din dreptul Jackpot-ului Win&Go.

18.10. ALTE PREVEDERI

Pariul este efectuat in momentul efectuarii biletului. Acceptarea pariurilor se opreste la inceperea rundei.
HATTRICK poate, la libera sa alegere sa nu mai primeasca pariuri pentru runda inainte de inceperea acesteia, in cazul defectiunii sistemului sau a echipamentelor de comunicatii.
HATTRICK nu este raspunzator pentru orice paguba sau pierdere a Jucatorului care poate aparea din cauza unor defectiuni ale sistemului de comunicatii sau echipamentelor din cauza unor circumstante exceptionale.
Pentru orice circumstante eventuale care nu intra sub incidenta prezentului articol, se aplica celelalte dispozitii ale Regulamentului de Joc si / sau Ghidului de pariere al **HATTRICK** de Joc. Ca si rezultate finale se vor lua in considerare, numai rezultatele stocate pe suportul electronic al
HATTRICK.

18.11. LUCKY SIX

Pariul Lucky Six este un pariu in cota fixa, bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea **HATTRICK**. Evenimente sunt generate aleatoriu de un sistem complet independent si separat de sistemul de pariere utilizat de **HATTRICK**.

Lucky Six constă in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aproximativ 5 minute. La fiecare runda a jocului sunt afișate 35 numere din intreaga baza de numere cuprinse intre 1 si 48. Pentru a castiga, Jucatorul trebuie sa indice corect 6 dintre cele 35 de numere afisate.
Rundele de afisare sunt independente una de alta (numerele afisate si ordinea acestora intr-un ciclu, nu influenteaza ciclul urmator). Numerele afisate nu pot fi stabilite sau alterate in vreun fel de catre **HATTRICK**, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa **HATTRICK**.

18.12. Pariul simplu

Afisarea numerelor se realizeaza prin intermediul sistemului video de pariere pe numere afisate. Pariul este castigator daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc intre cele 35 de numere afisate in cadrul rundei, castigul fiind calculat inmultind suma pariata cu cota determinata.
Valoarea castigului este determinata de numarul de afisari efectuate de catre sistem in cadrul unei runde, pana la momentul in care toate cele 6 numere alese de jucator sunt afisate. Astfel, daca toate cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc in primele 6 bile afisate, castigul este cota maximă x suma pariata. De asemenea, daca cele 6 numere indicate de catre jucator se regasesc la a 35-a bila afisata, castigul este de 1,00 x suma pariata;
In alegerea numerelor pariate, jucatorul poate alege numere aleatorii, respectiv alegerea a 6 numere generate aleatoriu de catre sistemul de pariere.
Alte tipuri de pariuri de tip simplu:
Culoarea bilelor – exista ca si alternativa de pariere, parierea pe culoarea bilelor, alegand unul dintre cele 8 grupuri de numere de o anumita culoare.
Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe de culori, de cate 6 bile fiecare. Grupele de culori sunt: rosu, verde, albastru, mov, maro, galben, portocaliu si negru.
In cazul pariurilor pe o anumita culoare, biletul este castigator atunci cand toate cele 6 bile, avand culoarea pariata, se regasesc intre cele 35 de bile afisate in cadrul rundei de pariere.

18.13. Pariul sistem:

Ofera posibilitatea jucatorului de a juca, pe un bilet, cel mult 10 numere dintre care cel putin 6 trebuie sa se regaseasca intre cele 35 afisate in cadrul unei runde. Pentru biletele de tip sistem, castigul minim creste. Pariuri sistem posibile: - 6/7 cu 7 combinatii posibile;
- 6/8 cu 28 combinatii posibile; -
6/9 cu 84 combinatii posibile; -
6/10 cu 210 combinatii posibile.
Culoarea primei bile - Jucatorul poate paria pe culoarea primei bile afișate. Poate juca 1, 2 sau 4 culori din posibilul de 8, pe un singur bilet.
Primul numar (par/impar) – Jucatorul are posibilitatea de a paria daca prima bila extrasa in cadrul rundei va fi un numar par sau unul impar.
Par/Impar in primele 5 bile – Jucatorul poate paria daca in primele cinci bile afisate vor fi mai multe numere pare sau mai multe numere impare. Pariul este castigator atunci cand cel putin 3 dintre cele 5 bile afisate au calitatea indicata de pariu (par/impar). *Pariul pe un numar ales dintre primele 5 bile afisate* – Jucatorul poate paria ca numarul ales de el va fi afisat in primele 5 bile extrase.
Primul numar afișat - mai mare sau mai mic de 24.5 - jucatorul poate paria ca primul numar afișat va fi mai mare sau mai mic de 24.5.
Suma primelor 5 (cinci) numere (sub / peste 122.5) – Jucatorul are posibilitatea de a paria ca suma primelor 5 bile extrase sa fie mai mica sau mai mare de 122.5.
Pariuri pe runde consecutive - jucatorul poate repeta acelasi pariu pentru doua pana la zece runde de afisare consecutive.

Exceptie: In cazul pariului sistem de tip 6/9, jucatorii au posibilitatea de a repeta acelasi sistem in cel mult 5 runde consecutive, iar in cazul sistemului 6/10 jucatorii au posibilitatea de a repeta acelasi sistem in cel mult 2 runde consecutive.
Suma maxima castigata de un jucator pe durata unei singure zile este stabilita în asa fel încât câstigul din cota indicată sa nu poata depasi câstigul maxim de 500.000 LEI, atat pentru un Bilet simplu, cat si pentru un Bilet combinat.
Daca produsul dintre cota si suma pariata depaseste valoarea castigului maxim mentionat mai sus, **HATTRICK** va limita plata castigului la valoarea sumei maxime menționată mai sus, respectiv de 500.000 lei.
Castigul minim poate fi mai mic decat valoarea insumata a taxei administrative si a mizei puse in joc, in situatiile in care au fost jucate anumite pariuri de tip sistem.
Valoarea cotei este determinata de numarul de afisari efectuate de catre sistem, in cadrul unei runde, pana la momentul in care toate cele 6 numere alese de jucator sunt afisate, astfel:

Număr bile extrase	Cotă	Număr bile extrase	Cotă	Număr bile extrase	Cotă
6	25,000	16	70	26	10
7	7,500	17	60	27	9
8	5,000	18	50	28	8
9	2,000	19	40	29	7
10	1,000	20	35	30	6
11	500	21	30	31	5
12	300	22	25	32	4
13	200	23	20	33	3
14	100	24	13	34	2
15	80	25	11	35	1

Dreptul pariorului la ridicarea premiului expiră după 15 zile calendaristice de la data terminării tragerii.
18.14. Programul software utilizat de **HATTRICK** poate acorda, in mod aleatoriu, pe biletele la cursele de caini si (sau) la și (sau) Lucky Six premii suplimentare, astfel: „Jackpot Local" – la nivel de agentie si „Jackpot Global" – la nivel national. Premiul Jackpot Global si premiul Jackpot Local se poate acorda la biletele efectuate la cursele de caini si (sau) la cele efectuate la Lucky Six. Premiul Jackpot Global poate fi divizat, conform criteriilor **HATTRICK**, in doua sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate in mod aleatoriu jucatorilor, in baza selectiei realizate de programul software. Fiind acordate in mod aleatoriu, premiile nu au o valoare minima sau maxima prestabilita de catre **HATTRICK**. **HATTRICK** isi rezerva dreptul de a elimina acordarea premiilor „Jackpot Global" si „Jackpot Local" în orice moment, cu condiția anunțării in prealabil a jucatorilor, respectiv cu 48 de ore înainte de eliminare si cu informarea si aprobarea in prealabil a Comitetului de Supraveghere al Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc.

18.15 Ruleta Virtuală

Ruleta Virtuală este un pariu în cotă fixă, pe rezultatele unor evenimente care se desfășoară fără implicarea **ORGANIZATORULUI**, prin extragere aleatorie de către un sistem acreditat independent (RNG).

Extragerile, denumite **„RUNDE"** sunt transmise în timp real în **Agențiile ORGANIZATORULUI**. În fiecare rundă este extras un singur număr, care va fi considerat numărul câștigător. Fiecare număr corespunde unei culori, deci numărul câștigător va genera culoarea câștigătoare.

Rundele sunt împărțite în **3 segmente**:

Numărătoarea inversă: include instrucțiunile de pariere împreună cu statisticile jocului.

Rotirea: vizualizarea extragerii.

Rezultatele: rezultatul rotirii împreună cu tipurile de pariuri câștigătoare.

Roata ruletei este marcată cu numere de la **0 la 36**.

Statisticile extragerilor sunt prezentate în partea dreaptă a ecranului, în cadrul segmentului „Numărătoarea inversă". Aceste statistici sunt disponibile atât pentru fiecare număr separat, cât și pentru diverse tipuri de pariuri. Frecvența de apariție a fiecărui număr este reprezentată atât numeric, cât și grafic, prin culori care variază de la albastru la roșu. Albastru reprezintă numerele reci (cu frecvență mai mică de apariție), iar roșu reprezintă numerele fierbinți (cu frecvență mai mare de apariție).

Tipuri de pariuri:

PARIURI INTERIOARE:

Pariul EXACT (Straight Up) : Se plasează pe numere individuale, inclusiv zero (0).

Pariul COȘ (Baschet) : Acoperă numerele 0, 1, 2 și 3.

Pariul SEPARAT (Split) : Acoperă două numere adiacente (pe verticală sau pe orizontală).

Pariul STRADĂ (Street) : Acoperă 3 numere pe o linie verticală.

Pariul TRIO (Trio) : Permite jucătorului să parieze pe 0, 1 și 2 sau pe 0, 2 și 3.

Pariul COLȚ (Corner) : Acoperă 4 numere învecinate care se ating toate între ele (descriu un pătrat).

Pariul STRADĂ DUBLĂ (Double Street) : Acoperă două linii succesive pe verticală (echivalent cu selecția a două pariuri STRADĂ).

PARIURI EXTERIOARE:

Pariul Coloană (2 to 1): O coloană conține 12 numere, iar la capătul ei apare notația ,,2 to 1". Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

Pariul MARE/MIC (1 to 18 / 19 to 36): Se plasează pe numerele mici (de la 1 la 18), sau pe numerele mari (de la 19 la 36 Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

Pariul PAR/IMPAR (Even/Odd): Se plasează pe numerele PARE (EVEN), sau pe numerele IMPARE (ODD). Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

Pariul ROȘU/NEGRU (Red/Black): Se plasează pe numerele roșii (selecția ROSU/ RED), sau pe numerele negre (selectia NEGRU/ BLACK). Dacă rezultatul este numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.

Pariul DUZINĂ: Se plasează pe pe grupuri de 12 numere (duzini), fie șirul de la 1 la 12, fie șirul de la 13 la 24, fie șirul de la 25 36.

Pariurile se plasează în mod individual, cotele nu se pot cumula (nu se înmulțesc între ele).

Pe un bilet de pariere pot exista mai multe pariuri individuale cu câștiguri aferente.

Pariurile vor fi suspendate cu 5 minute înainte ca runda de joc să înceapă.

Durata unei runde de joc este de 02:30 minute însă poate fi ajustată.

Stornarea/anularea biletelor de joc, pentru acest tip de pariu, este posibilă până înainte de începerea primului eveniment conținut de acestea.

Pariu	Plată	Cotă
Pariu EXACT (Straight Up)	35 : 1	36
Pariu COȘ (Baschet)	8 : 1	9
Pariu SEPARAT(Split)	17 : 1	18
Pariu STRADĂ(Street)	11 : 1	12
Pariu TRIO(Trio)	11 : 1	12
Pariu COLȚ(Corner)	8 : 1	9
Pariu STRADĂ DUBLĂ (Double Street)	5 : 1	6

ONJN ROMANIA +18

Pariu COLOANĂ (2 to 1)	2 : 1	3
Pariu MARE / MIC (1 to 18 / 19 to 36)	1 : 1	2
Pariu PAR / IMPAR (Even / Odd)	1: 1	2
Pariu ROȘU / NEGRU	1: 1	2
Pariu DUZINĂ	2 : 1	3

Procentajul de returnare la jucător este de 97.30%.

18.16 Ruleta VIP

1. Descrierea jocului

Ruleta VIP (sau ROULETTE VIP) este un pariu în cotă fixă bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea ORGANIZATORULUI, evenimente generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

Evenimentele constau în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici ORGANIZATORUL și nici o terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

Extragerile sunt redate în timp real în Agențiile ORGANIZATORULUI și poartă denumirea de

„RUNDE". Pe parcursul unei runde este extras un singur număr care va fi considerat numărul câștigător. Fiecărui număr îi corespunde o culoare, care, în funcție de numărul extras, va fi considerată culoarea câștigătoare.

Rundele sunt împărțite în 3 etape:

Numărătoarea inversă – include instrucțiunile de pariere împreună cu statisticile jocului

Rotirea – vizualizarea extragerii

Rezultatele – rezultatul rotirii împreună cu tipurile de pariuri câștigătoare Roata ruletei este marcată cu numere care variază de la 0 la 36.

2. Tipuri de pariuri

A) PARIURI INTERIOARE

- Pariul EXACT:
Se plasează pariuri pe numere individuale, inclusiv zero (0).
Cota: x36

- Pariul COȘ
Cu acest pariu sunt acoperite numerele 0, 1, 2 si 3.
Cota: x9

- Pariul SEPARAT
Cu acest pariu sunt acoperite două numere adiacente (pe verticală sau pe orizontală).
Cota: x18

- Pariul TRIPLU
Pariul acoperă 3 numere pe o linie verticală.
Cota: x12

- Pariul TRIO
Trio permite JUCĂTORULUI să parieze pe 0, 1 și 2 sau pe 0, 2 și 3.
Cota: x12

- Pariul COLȚ
Pariul acoperă 4 numere învecinate care se ating toate între ele (descriu un pătrat).
Cota: x9

- Pariul LINIE
Pariul acoperă două linii succesive pe verticală (echivalent cu selecția a două pariuri TRIPLE).
Cota: x6

B) PARIURI EXTERIOARE

- Pariul Coloană (2 to 1)
O coloană conține 12 numere, iar la capătul ei apare notația „Col.1 , Col.2 , Col.3”
Col.1: 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34
Col.2: 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35
Col.3: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36
În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
Cota: x3

- Pariul MIC/MARE (de la 1 la 18 / de la 19 la 36)
Se plasează pariuri pe numerele mici sau pe numerele mari.
În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
Cota: x2

- Pariul PAR/IMPAR (Even/Odd)
Se plasează pariuri pe numerele pare sau pe numerele Impare.
În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
Cota: x2

- Pariul ROȘU/NEGRU(Red/Black)
Se plasează pariuri pe numerele roșii (1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36) sau pe

numerele negre (2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35).
În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
Cota: x2

- Pariul DUZINĂ
Se plasează pariuri pe grupuri de 12 numere (duzini).
Prima Duzină: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
A Doua Duzină: 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
A Treia Duzină: 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36
În cazul în care este extras numărul zero (0), pariul este validat ca necâștigător.
Cota: x3

Miza pentru fiecare pariu este reprezentată de un jeton. Fiecare jeton are o valoare specifică și o culoare corespunzătoare pentru o identificare ușoară.

Nota 1: Pariurile se plasează în mod individual, cotele nu se pot cumula (nu se înmulțesc între ele).
Nota 2: Pe un bilet de pariere pot exista mai multe pariuri individuale cu câștiguri aferente.

3. Programul extragerilor

Rundele au program 24/7.

4. Rezultate

Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

5. RTP

Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 97.3%.

6 Alte cazuri

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor primi cota 1.

18.17 Rocket Jet

Rocket Jet reprezintă un pariu în cotă fixă, bazat pe rezultatele unor evenimente care se produc fără implicarea Organizatorului. Evenimentele sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

Evenimentele constau în extrageri de numere care se efectuează de către un server independent, asupra căruia nici Organizatorul, și nicio terță persoană nu pot interveni în niciun fel.

Evenimentele sunt redate în timp real în agențiile Organizatorului și poartă denumirea de runde. Pe parcursul unei runde este extras un singur multiplicator care va fi considerat câștigător. Runda se încheie în momentul în care nava se prăbușește.

Jucătorul își alege multiplicatorul dorit iar pariurile se plasează înainte ca nava să decoleze. Multiplicatorul câștigului începe de la 1x și crește din ce în ce mai mult, pe măsură ce nava decolează.

Pariul este câștigător dacă nava se prăbușește după ce va ajunge sau va depăși multiplicatorul ales. Câștigul se calculează prin înmulțirea multiplicatorului ales cu miza pariată. Pariul este pierdut dacă multiplicatorul ales este mai mare ca cel afișat atunci când nava se prăbușește.

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/ software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate iar toate pariurile afectate vor primi cota 1.

Pariurile sunt plasate în mod individual, cotele nu se înmulțesc între ele.

Un bilet poate conține mai multe pariuri individuale cu câștiguri aferente.

Stornarea biletelor nu este posibilă.

Istoricul rundelor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul “Rezultate”.

Procentajul de returnare la jucător este de 97.00%.

18.18 Diamond X

Diamond X este un pariu în cotă fixă, bazat pe rezultatele unor evenimente ce se produc fără implicarea Fortuna. Evenimentele sunt generate aleatoriu de un sistem complet independent și separat de sistemul de pariere utilizat de Fortuna.

1. Cum se joacă

Jucătorul are posibilitatea de a alege un diamant sau mai multe diamante din totalul de 10 diamante. Jucătorul urmărește multiplicatorul care crește în interiorul diamantului ales.

2. Interval de multiplicare

Fiecare diamant are un interval de multiplicare în interior. În total sunt 10 intervale de multiplicare, fiecare asociat culorii unui diamant :

• Diamant Gri – x1.00 – 2.65

• Diamant Portocaliu – x2.66 – 6.64

• Diamant Verde – x6.65 – 16.58

• Diamant Albastru – x16.59 – 41.39

• Diamant Roz – x41.40 – 103.29

• Diamant Galben – x103.30 – 257.75

• Diamant Mov – x257.76 – 643.17

• Diamant Cyan – x643.18 – 1604.99

• Diamant Roșu – x1605 – 4005.27

• Diamant Multicolor – x4005.28 – 10000.00

Multiplicatorul crește de la x100 și urcă până se oprește în unul din cele 10 Diamante.

Intervalul minim care poate fi selectat este de x1.00 – 2.65 (Diamantul Gri), iar intervalul maxim este de x4005.28 – 10000.00 (Diamantul Multicolor).

3. Statusul Pariului

• Pariul este pierzător atunci când multiplicatorul afișat se regăsește în afara intervalului diamantului ales.

• Pariul este câștigător atunci când multiplicatorul afișat se oprește în interiorul intervalului de diamant ales. Câștigul reprezintă multiplicatorul afișat înmulțit cu miza.

4. Extragerile

Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.

5. Rezultate

Istoricul extragerilor (rundelor) este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau la secțiunea “Rezultate”.

6. RTP

Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 94-98%.

7. Alte Cazuri

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

18.19. Joker’s Luck

Jucătorul are posibilitatea de a alege un set de bile într-o extragere, de la 1 bilă până la maximum 20 de bile. Acesta urmărește simbolurile din interiorul fiecărei bile extrase și urmărește progresul curent în tabelul de cote. Câștigul vine atunci când jucătorul prinde setul de bile de-a lungul extragerii. Atenție, nu orice bilă este valoroasă. Există, de asemenea, un caz special de câștig numit Joker’s Luck, care este descris mai jos.

Există două tipuri de bilete: - primul tip conține simboluri valoroase în interiorul bilelor: Clopoțel, Stea și Potcoavă. - al doilea tip de simboluri speciale în interiorul bilelor: Joker multicolor, Joker roșu, Skip (omitere).

Primul tip de simboluri din bile are propria tabelă de cote. Tabelul de cote are trei niveluri:

- cotele bilelor cu Clopoțel: x9, x40, x100, x200, x350 - cotele bilelor cu Stea: x3, x8, x16, x29, x50 - cotele bilelor cu Potcoavă: x1, x2, x4, x7, x10

Caz special - Joker's Luck. Atunci când un nivel atinge cea mai mare cotă și următoarea bilă aduce un simbol de același nivel, acest nivel va fi marcat cu Joker's Luck, care va dubla cota maximă de la acel nivel (exemplu cu bara verde: x10 va avea câștigul Joker's Luck plus x10 câștigul standard pentru bara completată) și va garanta câștigul indiferent de ce se întâmplă în continuare. Următoarea bilă cu același simbol va dubla câștigul Joker's Luck, ceea ce înseamnă în exemplul cu bara verde: cota x20 va fi un câștig Joker's Luck (nu poate fi pierdut) plus câștig standard x10 pentru bara completată (poate fi pierdută), ca rezultat cota totală pentru acest nivel va fi x30. Notă! Dacă este o cotă dublată pe nivel și ulterior este extras Joker roșu, câștigul va fi calculat cu coeficientul Joker's Luck înmulțit cu cota maximă a rândului. (exemplu: coeficientul Joker's Luck este X2, coeficientul maxim de rând este x10, coeficientul garantat este x20). Al doilea tip de simboluri din bile are o semnificație specială. - Joker Multicolor - înseamnă trei simboluri deodată. - Skip (omitere) - simbol fără valoare. Nu este nici bine, nici rău, nu se întâmplă nimic. - Joker Roșu - întrerupe extragerea în orice moment și resetează cota totală la zero.

REGULI GENERALE Joc bazat pe extrageri - până la 20 de bile ce conțin simboluri. Fiecare extragere este predefinită la 15 secunde. Cota totală începe de la x0 și crește până la x6.560. FUNCȚII ALE JOCULUI

Pariul: Jucătorul pariază pe un set de bile într-o extragere, jucătorul poate paria de la 1 până la maximum 20 de bile.

Miza totală a pariului este împărțită la numărul de bile din set. Fiecare bilă din set contribuie la acumularea cotei totale.

Câștigul: fiecare miză per bilă din set contribuie la cumularea de cotă, miza per ultima bilă înmulțit la cota totală formează câștigul.

Pierzător sau Câștigător

Pariul este pierdut când setul complet de bile plasate de jucător nu este extras din cauza sfârșitului rundei (Joker roșu întrerupe extragerea), cu excepția cazului special al Joker's Luck. Pariul este, de asemenea, pierdut atunci când cota totală este x0, ceea ce înseamnă că setul de numere din acea extragere a fost doar simboluri fără valoare (Skip).

Pariul este câștigător atunci când setul de bile plasate de jucător a fost extras complet cu oricare dintre bilele valoroase (Clopoțel, Stea, Potcoavă) și extragerea nu a fost întreruptă de Jokerul roșu sau atunci când cel puțin un nivel este marcat cu Joker's Luck.

REZULTATE

Cota totală va crește pe parcursul extragerii și poate fi vizualizată tot timpul în caseta reprezentării vizuale. Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate". RTP

Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 94-98%.

ALTE CAZURI

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

18.20 Admiral of Mines

1. Cum se joacă

ALEGE unul din cele trei ranguri maritime - Rang 1 Topaz, Rang 2 Emerald sau Rang 3 Rubin.
COMPLETEAZĂ calea de navigație și avansează în grila de multiplicatori pe rangul ales.

URMĂREȘTE ce este ascuns în spatele fiecărei cutii selectate.

CÂȘTIGĂ oricând nimerești simbolul de rang selectat ori un simbol de rang mai înalt.

Dar ține minte, dacă în calea de navigare întâmpini mina navală sau un simbol de rang inferior celui ales - pariul este pierzător.

MAI MULTE DETALII

Total jocul are 3(trei) ranguri maritime, ordonate crescător, de la stânga la dreapta:

Rang 1 (unu) Topaz Rang 2(doi) Emerald Rang 3(trei) Rubin

Fiecare rang maritim are o grila de multiplicare. Un rang mai mic oferă cote de câștig mai mici cu șanse mai mari de înainta pe câmpul de joc și de a câștiga și invers un rang mai mare folosit în joc oferă cote mai mari de câștig cu șanse mai mici de câștig.

Grila de multiplicare pentru fiecare rang maritim și coloană de joc:

Rang	Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	Col 5	Col 6	Col 7	Col 8	Col 9
1 Topaz	x1.29	x1.72	x2.30	x3.07	x4.09	x5.45	x7.27	x9.69	x12.92
2 Emerald	x1.94	x3.88	x7.76	x15.52	x31.04	x62.08	x124.16	x248.32	x496.64
3 Rubin	x3.88	x15.52	x62.08	x248.32	x993.28	x3973.12	x15892	x63570	x254280

Mina Navală

Atenție! Mina Navală pune capăt mișcării în calea de navigare și resetează la zero progresul în grila de multiplicare pentru toți jucătorii care au pariat pe numărul ce conține mina.

2. Reguli generale

Extragerea: Câmpul de joc e format dintr-un set de numere unice, în intervalul 1(unu) - 36(treizeci și șase), situate în 9(nouă) coloane a câte 4(patru) rânduri. Numerele sunt ordonate crescător în coloană de sus în jos, după care crescător de la stânga la dreapta. Astfel coloana 1 (unu) conține numerele 1(unu), 2(doi), 3(trei), 4(patru), coloana 2(doi) conține numerele 5(cinci), 6 (șase), 7(șapte), 8(opt), tipul acesta de ordonare se respectă pentru celelalte coloane. Extragerea propriu-zisă se face crescător pe întregul interval de numere 1(unu) - 36(treizeci) și șase), fiecare simbol fiind populat de un simbol din cele patru posibile: 1 Topaz, 2 Emerald, 3 Rubin, mina navală. Extragerea are loc astfel încât fiecare coloană să conțină exact câte un simbol de cele patru posibile.

Pariul: Jucătorul își alege tipul de rang pe care vrea să parieze dintre cele 3 disponibile: 1(unu) Topaz, 2(doi) Emerald sau 3(trei) Rubin, după care alege un set de numere, în intervalul 1(unu) - 36(treizeci și șase) din câmpul de joc, începând de la stânga la dreapta, selectează câte un număr pe coloană, de la prima coloană la maxim 9(nouă) coloane.

Pierzător sau Câștigător

Pariul este pierzător atunci când în spatele cutiei selectate se regăsește Mina navală sau un rang mai mic decât cel pariat, acestea pun capăt mișcării în calea de navigare și resetează la zero progresul în grila de multiplicare al pariului dat.

Pariul este câștigător atunci când setul de numere selectat a completat grila de multiplicare în dreptul rangului ales și anume pe toate numerele pariate s-a regăsit doar rangul pariat sau un rang mai mare decît cel pariat.

Calcularea câștigului: Miza înmulțită la cota reprezentată deasupra câmpului de joc în ultima coloană a setului de numere selectat și pentru tipul de rang pariat.

3. Programul extragerilor

Runda începe la 15 secunde după încheierea rundei anterioare.

4. Rezultate

Istoricul extragerilor este disponibil în partea de jos a reprezentării vizuale a jocului sau în panoul „Rezultate”.

5. RTP

Rata totală teoretică de returnare către jucători este de 90%, 92%, 94%, 96%.

6. Alte cazuri

În cazul unei defecțiuni a părții hardware/software a jocului, toate pariurile și plățile afectate vor fi anulate și toate pariurile afectate vor fi rambursate.

CAPITOLUL XIX Cardul de membru HATTRICK

Cardul de membru poate fi emis în agențiile HATTRICK tuturor persoanelor care acceptă condițiie de eliberare.

Cardul de membru este unic, nominal și netransmisibil și reprezintă instrumentul de participare la condițiile Regulamentului. Cardul de membru se oferă în următoarele condiții:

a) sunt de acord și completează formularul de înscriere;
b) nume de utilizator;
c) furnizează angajatului din cadrul punctelor de lucru ale Organizatorului informații corecte despre numele, prenumele, codul numeric personal așa cum apar acestea în actul de identitate;
d) furnizează angajatului din cadrul punctelor de lucru număr de telefon mobil pentru verificare și o adresă de e-mail;
e) primesc SMS și validează cu succes codul destinat verificării numărului de telefon mobil ce urmează a fi folosit pentru cardul de membru;
f) isi seteaza un cod PIN de securitate.

6.. Cardul de membru este destinat clienților care utilizează serviciile de pariuri în cotă fixă tradiționale (pariuri sportive prematch sau live, loterii internationale) organizate de Organizator în oricare dintre punctele sale de lucru. Cardul de membru va fi utilizat pentru cumularea de puncte de loialitate.

6.. Cardul de membru nu va ține locul actului de identitate ca document de identificare, este necesar ca toți Participanții să aibă asupra lor documentele de identitate atunci când vizitează punctele de lucru.

Folosirea cardului de membru se poate face numai de către Participantul înrolat. Participantul își asumă întreaga responsabilitate privind orice problemă care poate să apară în legătură cu utilizarea necorespunzătoare sau înstrăinarea cardului de membru.

6.. Utilizarea unui card de membru de către o persoană are nu este titular duce automat la anularea cardului de membru.

6.. Fiecare Participant are dreptul la un singur card de membru activ și validat. În situația pierderii, furtului, deteriorării sau distrugerii cardului de membru, Participantul are obligația și dreptul de a cere Organizatorului, prin intermediul angajaților din punctele de lucru, înlocuirea cu un nou card în mod gratuit. Înlocuirea cardului de membru se face în baza actului de identitate oferit în original de Participant.

HATTRICK este îndreptățită să ia toate măsurile necesare în caz de tentativă de fraudă, abuz sau orice alte tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului și/sau colaboratorilor săi implicați în organizarea Campaniei.

Înregistrarea unui bilet de pariuri prin intermediul cardului de membru nu oferă dreptul titularului de card să încaseze contravaloarea câștigului decât dacă biletul de pariu este prezentat în original în agențiile HATTRICK.

HATTRICK nu își asumă răspunderea pentru;

- Pierderile, întârzierile sau orice alte probleme la înscrierea, cauzate de providerul de internet sau de conexiunea la internet din punctele de lucru;
- Întreruperile/disfuncționalitățile neanunțate ale providerului de internet sau blocarea accesului intern datorită aglomerarii rețelelor pe perioade de trafic intens;
- În cazul activităților de mentenanță care nu pot fi amânate, desfășurate de către operatorii serviciilor de internet, precum și a serverelor ce gazduiesc interfața campaniei promoționale, dacă prin acestea, interfața nu poate fi accesat pentru efectuarea înscrierilor;
- În caz de forță majoră;
- Dacă înscrierile în au fost efectuate pe bază de informații false, viciate, eronate, incomplete, inexacte sau incorecte.

- Toate datele personale furnizate de participantul la joc către HATTRICK sunt utilizate în conformitate cu Politica de confidențialitate privind prelucrarea datelor cu caracter personal, așa cum aceasta e modificată sau actualizată periodic pe site.

Glosar termeni proveniți din limba engleză

Batsman - În cricket, reprezintă orice jucător care lovește sau are abilitatea de a lovi mingea cu o bâtă pentru a înscrie și a preveni pierderea wicket-ului cuiva.
Bowler - Un jucător care aruncă mingea în cricket este cunoscut drept bowler.
Bowl Out - Într-un sport precum cricketul, dacă o echipă este scoasă la bătaie, fiecare jucător din acea echipă trebuie să se oprească din bătaie și să părăsească terenul și nu mai rămâne nimeni să bată. **Dead heat** - O situație în care doi sau mai mulți concurenți într-o cursă sunt exact egali. Dacă o cursă sau un concurs este un dead heat, doi sau mai mulți concurenți sunt câștigători în comun sau ambii câștigă la un anumit moment al cursei sau al concursului.
Four – O minge care depășește limita (demarcația) după ce întâi a atins pământul și care valoreaza patru puncte.
Golden Over - este disponibil pentru fiecare echipă de bătaie per meci. Disponibil pentru a fi luate între al șaptelea și al doisprezecelea over (inclusiv), toate run-urile într-un Golden Over vor conta dublu, inclusiv extra-urile.
Inning - Timpul petrecut la wicket de către un batsman, până când este eliminat.

Metoda Duckworth-Lewis - este o formulare matematică concepută pentru a calcula scorul țintă pentru echipa care bate al doilea într-un cricket limitat, meci întrerupt de vreme sau de alte circumstanțe.
Over-uri– Over – O serie de mingi consecutive, aruncate de către un bowler. Convenția internațională pentru un over este acum de șase mingi. Over-urile sunt aruncate alternativ de capetele opuse ale pitchului și niciun bowler nu poate arunca două overuri consecutiv.
One Day -Termen folosit de obicei pentru a face referire la cricketul jucat de echipele din prima ligă.
Runneri -Alergători
Run- Alergare
Six-Sixes – O minge care depășește limita (demarcația) după ce întâi a atins pământul și care valoreaza șase puncte.
Tie-break - un mijloc de a decide un câștigător dintre concurenții care au egalat, în special (la tenis) un joc special pentru a decide câștigătorul unui set atunci când scorul este de 6-6.
Wicket – O poartă mică amplasată pe teren in interior la cricket. Fiecare wicket este alcătuit din trei stâlpi de lemn verticali care sunt bătuți în pământ, acoperiți cu două traverse de lemn.

Versiune 27.08.2026