REGULAMENT DE JOC PRIVIND

PARIURI ȘI CAZINOU - LA DISTANȚĂ

CUPRINS:

CAPITOLUL I DISPOZIȚII GENERALE 4
CAPITOLUL II DESCRIEREA AMĂNUNȚITĂ A JOCURILOR OFERITE PARTICIPANȚILOR 4
A. REGULI DE PARIERE - GENERALITĂȚI 5
B. REGULI SPECIFICE SPORTURILOR 32
FOTBAL AMERICAN 32
ATLETISM 32
REGULI AUSTRALIENE (FOTBAL AUSTRALIAN) 33
BASEBALL 33
BASCHET 34
VOLEI PE PLAJĂ 38
Bile-Bowls 38
Badminton 38
BOX/MMA/ALTE SPORTURI DE CONTACT 39
CRICKET 40
CURLING 44
CICLISM / CICLOCROSS 44
DARTS 45
POLO 45
SPORTURI ELECTRONICE (ESPORTS) 47
STARCRAFT II 48
CS:GO (COUNTER STRIKE) 48
DOTA2/League of Legends 48
PARIURI SPECIALE 50
PARIUL DUEL 50
FLOORBALL 51
FOTBAL / FOTBAL DE SALA / MINI-FOTBAL 51
GOLF 64
HANDBAL 66
HOCHEI PE GHEAȚĂ / BANDY / IN-LINE HOCKEY / HOCHEI PE IARBA / HOCHEI PE STRADA 67

SPORTURI CU MOTOR 69
FORMULA 1 70
SPEEDWAY 72
MOTOCICLISM 72
RUGBY 73
SNOOKER 73
TENIS DE MASĂ 74
TENIS 74
VOLEI 82
SPORTURI DE IARNĂ 83
CURSE DE CAI - REGULI GENERALE 84
SPORTURI OLIMPICE / MINORE 99
C. PARIURI SPORTIVE PE EVENIMENTE VIRTUALE 99
D. PARIURI PE LOTERII INTERNAȚIONALE 113

CAPITOLUL I DISPOZIȚII GENERALE

Art. 1 Regulamentul de joc privind pariurile în cotă fixă la distanță (denumit în continuare "Regulamentul") este proprietatea Hattrick Online S.R.L. (denumită în continuare Hattrick) este înregistrată în românia, cu sediul social în Splaiul Unirii, Nr. 165, Ap. Cladirea Tn Offices 2. Etaj 5, București, Sector 3, având cod unic de identificare fiscală 50878823.

CAPITOLUL II DESCRIEREA AMĂNUNȚITĂ A JOCURILOR OFERITE PARTICIPANȚILOR

Art. 1 În scopul și înțelesul prezentului regulament, o tranzacție de jocuri de noroc plasată în cadrul unui eveniment (sportiv, și/sau de alt gen), se consideră a fi un "pariu". Regulile pentru pariurile sportive sunt aplicabile evenimentului/evenimentelor sportiv/sportive, specifice la care ați plasat un astfel de pariu. Aceste Reguli sunt parte integrantă din prezentul Regulament de joc privind pariurile în cotă fixă la distanță (online).

Art. 2 HATTRICK nu permite plasarea unui pariu sportiv online prin intermediul agenților de pariuri) și / sau prin împuterniciți.

Art. 3 Anterior plasării unui Pariu, fiecare jucător/participant are responsabilitatea de a se asigura că a luat complet la cunoștință de toate regulile jocului ce au legătură cu pariul sportiv respectiv. În situația în care un jucător plasează un pariu sportiv pentru orice fel de eveniment, se va considera implicit faptul că acel jucător/participant a acceptat necondiționat toate regulile jocului legate de pariul sportiv/evenimentul respectiv, precum și de faptul că fiecare jucător cunoaște regulile jocului pe care pariază.

Art. 4 În eventualitatea în care un jucător cunoaște rezultatul de la un anumit eveniment sportiv și/sau de alt gen, la momentul la care plasează pariul, **HATTRICK** își rezervă dreptul de a anula/invalida pariul, indiferent de faptul că jucătorul/participantul este cel care câștigă sau cel care pierde.

Art. 5 La momentul plasării unui pariu, fiecare jucător/participant va putea stabili limita maximă zilnică a sumei propriei mize pe care va paria, în funcție de următoarele aspecte:

a) fiecare jucător va putea paria numai până la limita sumei depuse/existente în contul său de joc și/sau în contul său de participare la momentul respectiv (**HATTRICK** nu operează conturi de creditare). Atunci când un astfel de pariu se plasează și este acceptat, suma corespunzătoare se va percepe din contul pe care îl deține jucătorul/participantul. În cazul în care miza pentru pariu

este acoperită numai parțial de suma ce apare în cont la momentul respectiv, pariul nu va fi acceptat;

b) **HATTRICK** impune anumite restricții în ceea ce privește câștigurile, așa după cum se va prezenta și în continuare în cadrul secțiunii de față din prezentul Regulament de joc și din Termenii și Condiții;

c) dacă un jucător va încerca să plaseze un pariu a cărui miză ar depăși orice limite maxime impuse de către lege sau de către **HATTRICK** din când în când, respectivul pariu se va considera ca fiind invalid și nu va fi acceptat.

ART . 6 REGULI DE PARIERE

A. REGULI DE PARIERE - GENERALITĂȚI

Există reguli specifice de pariere în ceea ce privește fiecare sport individual detaliat în capitolele specifice sportului precum și reguli generale de pariere care se aplică tuturor pariurilor sportive:

Reguli Generale

1. Prin deschiderea unui cont se consideră că ați citit, înțeles și acceptat regulile site-ului.

2. **HATTRICK** își rezervă dreptul de a refuza total sau parțial orice solicitare de pariu din orice motiv.

3. Ne rezervăm dreptul de a închide orice cont fără obligația de a menționa un motiv.

4. **HATTRICK** își rezervă dreptul de a modifica orice reguli publicate în orice moment fără o notificare prealabilă, doar cu aprobarea prealabilă a Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc, în conformitate cu prevederile legale. Este responsabilitatea deținătorului contului de a fi complet conștient de toate regulile înainte de a pune un pariu.

5. Plasarea de pariuri se poate face numai pe site-ul **HATTRICK** http://casapariurilor.ro/; https://efortuna.ro/ pe acele Evenimente de pariere pentru care cotele au fost publicate în Oferta de pariere. În sensul prezentului regulament, pariurile de tip AKO, SOLO, MAXIKOMBI și DOMINO sunt definite la Art. 6 pct. 39.1 **TIPURI DE PARIURI CU COTE ONLINE,** de mai jos.

6. Nu sunt permise pariuri pe evenimente de pariere care au fost deja începute (cu excepția pariurilor live și a pariurilor sportive pe termen lung). În cazul în care o eroare tehnică sau o altă eroare duce la posibilitatea de a plasa pariul online, un astfel de pariu va fi anulat.

7. **HATTRICK** are dreptul de a suspenda (*pentru anlizarea situatiilor de potentiala fraudare a evenimentului sau de fraudare a pariurilor, precum si pentru potentiale operatiuni de spalare a banilor si orice alte situatii in care interesul organizatorului poate fi prejudiciat*) în orice moment primirea de pariuri pe evenimente de pariere, precum și să limiteze într-o anumită măsură evenimentul de pariere (de exemplu, cuantumul pariului acceptând numai pariurile AKO sau numai pariurile SOLO, numărul de evenimente de pariere în pariuri AKO etc.), fără a oferi nici o justificare. **HATTRICK** poate favoriza Cotele sub forma unei majorări procentuale, prin care câștigul posibil va fi mărit. Condițiile în care acest avantaj este furnizat trebuie să fie publicate în prealabil de HATTRICK și acest avantaj trebuie specificat în bilet și înregistrat în sistemul central HATTRICK.

8. **HATTRICK** nu va fi obligată să furnizeze jucătorilor informații suplimentare despre evenimentele de pariere (de exemplu, informații despre tipurile de suprafețe de joc, accidentări ale jucătorilor, etc.).

9. Prin punerea/plasarea unui pariu la **HATTRICK**, deținătorul contului înseamnă că acceptă regulile noastre, chiar dacă persoana a citit sau nu aceste reguli sau dacă le-a înțeles sau nu.

10. i) Toate cotele sunt supuse modificărilor și sunt făcute disponibile până la ora oficială de începere a evenimentului specific în cauză;

ii) În cazurile în care ora oficială de începere nu este anunțată, pariurile sunt acceptate până la ora de începere publicată

iii) Orice pariu care este acceptat după ora de începere oficială sau cea publicată – altele decât cele live – va fi declarat nul.

11. Pentru evenimentele unde ora oficială de începere nu a fost declarată sau a fost declarată eronat, ora de începere publicată ulterior se va considera ora de începere în ceea ce privește orice pariu.

12. Pariurile pe Internet sunt legale în România și pe site-ul http://casapariurilor.ro/; https://efortuna.ro/ în condițiile în care **HATTRICK** se angajează să își mențină licența de organizare și autorizația de exploatare a jocurilor de noroc la distanță în condițiile legislației în vigoare privind jocurile de noroc.

Sunteți responsabil pentru verificarea și respectarea legislației din jurisdicția dvs. înainte de a pune un pariu pe website-ul nostru – http://casapariurilor.ro/., https://efortuna.ro/.

HATTRICK nu poate fi făcută responsabilă, în nici un fel, de nici o acțiune și/sau inacțiune care rezultă/ar rezulta din utilizarea acestui website –http://casapariurilor.ro, https://efortuna.ro/ în teritoriile unde pariurile sunt ilegale.

13. i) Este responsabilitatea fiecărui jucător să ne informeze imediat dacă apar erori la contul de joc al acestuia, la orice fel de pariu plasat sau la orice altă tranzacție prin mijloacele puse la dispozitie de către siteul http://casapariurilor.ro/, https://efortuna.ro/.

ii) Orice fonduri/câștiguri creditate în cont în mod eronat nu sunt disponibile pentru utilizare și **HATTRICK** își rezervă dreptul de a anula și/sau invalida orice tranzacție care implică astfel de fonduri.

14. i) **HATTRICK** nu poate fi făcută responsabilă de defectarea oricărui echipament (oriunde ar fi el localizat fizic) care poate afecta plasarea de pariuri online sau contactarea birourilor noastre.

ii) Toate cererile de pariere online sunt confirmate prin mesajul "Pariu acceptat" sau "Pariul dumneavoastră a fost plasat" iar pariul relevant este imediat arătat la secțiunea "Contul meu".

iii) **HATTRICK** nu-și asumă nici o responsabilitate pentru pariurile care sunt trimise și nu sunt confirmate de către software-ul nostru în maniera mai sus menționată

15. **HATTRICK** va accepta pariuri care sunt făcute cu fondurile existente, disponibile în contul jucătorului la momentul pariului.

16. i) Atunci când se naște o dispută care nu poate fi soluționată de către serviciul de Asistență al nostru, cererea va fi înaintată managementului superior pentru o decizie. Disputele care nu pot fi soluționate pe cale amiabilă vor fi trimise Oficiului Național pentru Jocuri de Noroc (O.N.J.N.).

ii) Atunci când există dovezi de măsluire a meciurilor sau a cotelor, ne rezervăm dreptul de a invalida pariurile sau de a nu plăti câștigurile până la sosirea rezultatului oricărei investigații.

iii) Nici o cerere cu pretenții nu va fi luată în considerare la mai mult de 90 de zile după data tranzacției inițiale.

17. **HATTRICK** încearcă să asigure o precizie totală în ceea ce privește anunțarea, publicarea și afișarea de cote și alte informații de pariere. Totuși, dacă are loc o eroare, nu ne putem asuma responsabilitatea. Ne rezervăm dreptul de a corecta erorile evidente. Dacă un pariu va fi acceptat cu erori, el va fi fie anulat, sau va fi validat, în termenii dați de cota pieței. Dacă orice pariuri

pentru evenimente aflate în desfășurare (live) sunt acceptate cu erori, toate aceste pariuri vor fi anulate.

18. Nu ne asumăm nici o responsabilitate pentru erorile de scriere, transmitere și/sau evaluare în legătură cu orice Pariu pus. De asemenea nu ne asumăm nici o responsabilitate pentru incorectitudinea sau imprecizia sau incompletitudinea informațiilor furnizate prin intermediul Website-ului inclusiv (dar nu limitat la) scorurile și rezultatele live. Nu suntem responsabili pentru defectarea oricărui echipament care împiedică punerea unui Pariu.

19. La stabilirea pariurilor duble each-way, triple sau ale pariuri multiple, pariurile individuale sunt calculate ca pariuri distincte.

20. În cazurile în care este solicitată valoarea unei mize, acea miză se va aplica pentru toate pariurile din cuponul de pariere.

21. Atunci când mai mulți participanți termină la egalitate (dead-heat), miza jucătorului va fi împărțită la numărul de participanți implicați în rezultatul de egalitate. Jucătorul va fi plătit la cotele întregi pentru această miză redusă. Restul banilor din miza jucătorului vor fi pierduți.

22. Pariurile multiple conexe nu sunt permise. Orice astfel de pariuri care sunt acceptate eronat vor avea miza împărțită în mod egal între selecții în scopul deciderii pariului.

23. Pariurile cu șanse sporite sunt oferite pentru anumite sporturi. Cotele combinate ale selecțiilor vor fi sporite și prezentate cu o singura cotă.

i. Dacă una sau mai multe selecții implicate în pariul cu șanse sporite nu este validă sau un eveniment este anulat, pariul va fi valabil pentru selecțiile rămase și va fi decis la cota evenimentelor disponibile la momentul la care pariul a fost pus.

ii. Doar dacă cote speciale sunt menționate pe acest website, **HATTRICK** nu acceptă pariuri multiple unde rezultatul unei părți ale pariului contribuie la rezultatul altuia. De exemplu, un scor corect ca Chelsea să câștige cu 3-0 și un pariu pe meci ca Chelsea să câștige meciul – dacă scorul corect va fi exact, atunci al doilea pariu va fi în mod automat corect. Dacă un astfel de pariu este luat ca o eroare, miza jucătorului va fi împărțită egal între pariurile singulare separate.

iii. În cazul în care, la plasarea unui pariu multiplu online, cuponul dvs conține o serie de selecții sau tipuri de pariuri conexe atunci pariurile multiple neconexe nu vor putea fi plasate. Dacă aveți îndoieli cu privire la faptul ce selecții sunt conexe, vă rugăm contactați echipa noastră de

Asistență pentru o explicație completă. Mizele nu pot fi rambursate pentru pariurile plasate ca erori.

vi. În cazul în care în doua echipe joacă în aceeași zi se desfășoară mai multe meciuri, obiectul pariului este mereu doar primul meci.

Pariul pentru clasare sau câștigător se consideră pierdut dacă echipa abandonează sau este descalificată în timpul competiției.

24. Toate pariurile acceptate vor fi decise în baza rezultatului oficial doar dacă nu se specifică altfel. Organizatorul va considera pierzătoare pariurile tip câștigător în care jucătorul alege mai multe evenimente de pariere care se anulează reciproc.

25. Cotele pentru pariuri conexe pot fi disponibile pentru unele evenimente. Acestea vor fi afișate pe website-ul nostru. Toate pariurile speciale vor fi decise conform cu regulile unice stabilite pentru acel pariu specific.

26. Nu putem garanta plata sau corectarea erorilor dacă acestea ne sunt semnalate la 6 luni după rezultatul oficial al ultimei selecții de pe pariu.

27. Pariurile pot fi făcute numai prin intermediul website-ului nostru **HATTRICK**. Pariurile prin telefon, email sau poștă nu sunt acceptate

28. Atunci când există dovezi de trișare în ceea ce privește cota, cursa, meciul sau evenimentul, ne rezervăm dreptul de a nu efectua plata care se află în așteptarea deciziei oricărei investigații ulterioare și în cele din urmă să declarăm pariurile invalide pentru acel eveniment.

29. Atunci când există dovezi de trișare sau dacă există dovezi de o serie de pariuri care conțin fiecare aceleași selecții, care au fost plasate de sau pentru aceeași persoană sau de un grup de persoane, ne rezervăm dreptul să pretindem trimiterea unei atenționări departamentului Antifraudă al societății.

30. **HATTRICK** își rezervă dreptul de a invalida orice tranzacție în care persoanele sunt suspectate de o conspirație sau de o înțelegere; de exemplu grupuri organizate, reprezentanți ai cluburilor sportive sau angajații/agenții altor case de pariuri.

31. În eventualitatea unei anchete oficiale în legătură cu activități suspicioase de pariere referitoare la un eveniment, putem divulga informațiile confidențiale către forul care guvernează

acel sport sau reprezentanților acestuia cu condiția acordului acestora de a păstra aceste informații confidențiale.

32. Pentru orice tipuri de pariuri care sunt pare/impare, o (zero) întotdeauna va fi considerat un număr par.

33. Dacă, pentru orice partidă listată, locația este schimbată cu terenul inițial al echipei aflate în deplasare, Pariurile plasate pe listarea inițială vor fi anulate. Dacă locația este schimbată oriunde altundeva în afară de terenul echipei aflate în deplasare, Pariurile vor fi valabile cu condiția dacă echipa de acasă este desemnată tot ca echipa de acasă. 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.

34. Dacă orice selecție dintr-un pariu multiplu (acumulator) fie este abandonată, anulată, amânată sau declarată nulă, selecția va fi decisă la cota de 1.0 în timp ce restul de selecții de pe pariu vor rămâne valabile. Dacă orice selecție, în cadrul unui pariu multiplu cu șanse sporite, este abandonată, anulată, amânată sau declarată nulă, pariul total va fi considerat nul, iar miza va fi rambursată.

35. Pentru pariurile cu cote fixe, câștigurile sunt calculate conform cu mizele sau cotele prescrise afișate la momentul când pariul este acceptat de către noi

36. Câștigurile în urma pariurilor decise vor fi creditate în contul dvs. Câștigurile nu pot fi transferate, înlocuite sau rambursate pentru orice alte premii.

TIPURI DE EVENIMENTE PENTRU PARIERE

37. **HATTRICK** va crea cotele pentru evenimentele de pariere, în special pentru:

(i) Evenimente de pariere cu două rezultate posibile (de exemplu, meciuri de tenis, avansarea în competiție, pariuri spotrive ”care este mai bun”);

(ii) Evenimente de pariere cu trei rezultate posibile (de ex. Meciuri de fotbal, meciuri de hochei);

(iii) victoria sau clasamentul persoanelor (echipe etc.) în competiții pe termen lung și pe termen scurt;

(iv) Evenimente de pariere legate direct de rezultatul unui eveniment de pariere (de exemplu, pentru rezultatul exact al meciului selectat, victoria unei echipe cu o anumită diferență de goluri,

pentru golgheterul golurilor, pentru numărul de goluri din competiție sau din meci , rezultat dintr-o repriză a meciului);

(v) Pariuri Live cu Cote (așa-numitele Pariuri LIVE): În cadrul evenimentului de pariere relevant, **HATTRICK** poate primi Pariuri Online cu Cote, de asemenea, la Evenimentele de Pariuri care sunt stabilite în prealabil și denumite în mod special ca "LIVE" (așa-numitele Pariuri Live cu Cote). Cotele evenimentului individual de pariere vor fi ajustate în timpul evenimentului de pariere și vor fi valabile la momentul în care este plasat pariul. Pariurile live nu pot fi anulate.

(vi) Pariuri pe evenimente sportive virtuale.

TIPURI DE PARIURI CU COTE ONLINE

38.1. În sensul prezentului regulament, pariurile de tip AKO, SOLO, MAXIKOMBI și DOMINO sunt definite dupa cum urmeaza:

(i) Pariul SOLO reprezinta pariurile plasate online cu cote pe un eveniment singular, inregistrat intr-un singur bilet. Intr-un singur bilet nu se pot inregistra mai multe pariuri de tip SOLO.

(ii) Pariul AKO reprezinta pariurile plasate online cu cote acumulate pe doua sau mai multe evenimente de pariere inregistrate pe un singur bilet de pariere. Biletul de pariere este considerat castigator cand toate evenimentele au fost declarate castigatoare.

(iii) 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 SOLO și AKO. 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.

(iv) Pariul DOMINO reprezintă pariurile de tip cascadă, alcătuit din mai multe bilete de pariuri SOLO și/sau AKO. Mecanismul acestui tip de pariu constă în selectarea unei mize pentru primul

grup selectat iar în funcție de validarea acestui grup, se va stabili miza următorului grup și câștigurile posibile ale acestuia. În situația în care primul grup este câștigător, câștigul rezultat din multiplicarea cotei totale a grupului cu miza aleasă de jucător va fi divizat astfel: jumătate din miză va fi alocată în soldul contului de joc garantat la validarea întregului bilet de pariuri iar a doua jumătate va fi alocată ca miză pentru următorul grup existent pe biletul de pariuri. În situația în care unul dintre grupuri este necâștigător, biletul va fi considerat încheiat iar jumătate din câștigurile aferente grupelor anterioare vor fi atribuite soldului contului de joc. Același mecanism este aplicat tuturor grupurilor din cadrul biletului de pariuri până la finalizarea acestuia.

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

38.3. Pariurile SOLO și Pariurile AKO se numără printre tipurile de bază ale pariurilor online. Pariurile SOLO sunt Pariuri Online cu Cote pentru un singur eveniment de pariere care este selectat din oferta de pariere. Pariurile AKO sunt pariurile on-line pe două sau mai multe evenimente de pariere, care sunt selectate din oferta totală de cote. Cotele totale ale pariurilor AKO sunt egale cu produsul cotelor de prognosticuri individuale pentru evenimentele de pariere, cotele totale fiind în același timp rotunjite în sus sau în jos cu două zecimale, în conformitate cu regulile matematice.

39. Pariurile sportive cu cote "MAXIKOMBI" sunt create printr-o combinație de două sau mai multe pariuri AKO și /sau Pariuri SOLO care sunt grupate într-un singur bilet pentru a simplifica și accelera parierea pe evenimentele de pariere. Pariurile individuale AKO și / sau Pariurile SOLO incluse într-un singur Bilet vor fi evaluate întotdeauna în conformitate cu prevederile aplicabile ale acestui Regulament. Pentru a compila defalcarea de pariuri on-line "MAXIKOMBI", jucătorul trebuie să selecteze mai întâi evenimentele de pariere pentru care dorește să plaseze un pariu și apoi să combine evenimentele de pariere selectate în grupuri. Din grupurile astfel selectate, toate combinațiile admise matematic care corespund setării jucătorului vor fi generate din sistem, din care jucătorul va alege personal un tip (sau tipuri) de combinații alese și suma pariului pe tipul individual de combinație. **HATTRICK** are dreptul de a stabili limitele numărului de evenimente de pariere și de grupuri din care defalcarea pariului sportiv poate fi compilată.

40. De asemenea, jucatorii pot plasa, așa-numitele pariuri speciale, în legătură cu care jucătorii pot obține un avantaj sau un bonus special. Aceastea se referă la următoarele pariuri sportive:

40.1. Pariuri Combinate

Pentru pariurile combinate, pariurile sunt plasate pe faptul că, în alt pariu AKO al său compus din "N" evenimente de pariere, jucătorul va identifica în mod corect mai puțin decât "N" evenimente de pariere (de ex. "N-1 „). Aceste pariuri combinate vor fi întotdeauna indicate împreună cu pariul AKO asociat și un pariu independent va fi întotdeauna plătit pentru aceste pariuri combinate. Cotele pariurilor combinate vor fi întotdeauna fixate de **HATTRICK** în prealabil. Pariurile combinate pot fi plasate de către jucător numai dacă s-au îndeplinit condițiile stabilite în prealabil de către organizator, de ex. (i) cel puțin Cotele minime pentru Pariul AKO au fost atinse; (ii) Cotele maxime pentru evenimentele individuale de pariere nu au fost depășite; (iii) cel puțin un număr minim determinat de evenimente de pariere a fost pariat.

PARIURI MULTIPLE

41. În scopul deciderii oricărui Pariu multiplu care este plasat, Pariurile individuale sunt calculate ca pariuri distincte.

42. Dacă un rezultat de egalitate (dead-head) are loc pentru orice eveniment sportiv, miza jucătorului va fi împărțită de numărul total de selecții care sunt implicate în rezultatul de egalitate. Miza redusă va fi apoi utilizată pentru a calcula Pariul jucătorului la cotele întregi. Restul mizei va fi pierdut.

43. Dacă aceeași selecție este pariată pentru a câștiga două sau mai multe evenimente într-un Pariu acumulator, indiferent de orice cote individuale fixate, se va aplica un preț combinat special. Dacă nu este disponibil nici un preț combinat special atunci deciderea pariului se va baza pe primele cote disponibile după ce fiecare manșă s-a terminat.

44. Pentru o varietate de diferite sporturi, se pot oferi pariuri multiple cu șanse sporite. Cotele combinate vor fi sporite din eventualul câștig în mod normal și vor fi prezentate ca un singur preț

45. Dacă orice selecție este fie abandonată, anulată, amânată sau declarată nulă, pariul total va fi considerat nul iar miza va fi rambursată

46. În scopul parierii, dacă orice număr de selecții care sunt implicate într-un pariu multiplu cu șanse sporite este nul, pariul va rămâne pentru selecțiile rămase iar pariurile vor fi decise la cotele respective care erau disponibile la momentul plasării pariului.

47. Nu acceptăm Pariuri multiple dacă rezultatul unei părți ale unui Pariu poate contribui la rezultatul altui pariu doar dacă sunt acordate cote speciale. Dacă un astfel de Pariu este preluat ca o eroare, miza va fi împărțită în mod egal între Pariurile separate singulare aferente.

48. Dacă plasați un Pariu pe website iar cuponul dvs conține selecții sau tipuri de pariu conexe, numai pariurile multiple neconexe vor fi plasate. Acest lucru se va reflecta în miza totală a pariurilor dvs. Numai câștigurile pariurilor valide și neconexe pot fi pretinse. Dacă aveți îndoieli în legătură cu selecțiile dvs dacă sunt sau nu conexe, vă rugăm contactați serviciul nostru clienți pentru explicații complete. Mizele oricăror Pariuri plasate ca erori nu vor fi rambursate.

PARIURI DE TIP HANDICAP

49. Un handicap este alocat unei echipei sau unui jucător în baza punctelor forte sau slăbiciunilor percepute

50. Valoarea handicapului poate fi pozitivă sau negativă

51. Perioada de joc pentru care se aplică handicapului va fi indicată în numele sau în descrierea tipului de pariuri (adică, goluri într-o partidă, puncte într-un sfert, game-uri într-un set).

52. La finalul perioadei pentru care handicapul este oferit, cifra handicapului este aplicată scorului final. De exemplu:

• Unei echipe superioare (favorită) de fotbal îi este acordat un handicap de goluri de (-n) împotriva unei echipe inferioare. Aceasta trebuie să câștige meciul la cel puțin n+1 goluri pentru pariurile plasate pe aceștia pentru a fi acordat un câștig echipei favorite.

Exemplu Pariu: Echipa A să bată Echipa B cu un handical de goluri de (-2) (meciul pornește de la 0-2)

Variante posibile:

• Rezultat final: Echipa A câștigă cu 1-0, rezultă un scor de 1-2

• Rezultat final: Echipa A câștigă cu 2-0, rezultă un scor de 2-2 (semn X)

• Rezultat final: Echipa A câștigă cu 3-0, rezultă un scor de 3-2

•Rezultat final: orice scor de egalitate, rezultă o victorie a oaspeților

53. Dacă un rezultat de egalitate nu este oferit ca rezultat iar ajustarea handicapului generează un rezultat de egalitate, atunci pariurile vor fi nule.

54. Acolo unde se aplică reguli de handicap specifice sportului, acestea vor fi descrise în secțiunile care urmează.

B) Handicap asiatic – Total Goluri/Total Goluri Prima Repriză

Peste 0.5 goluri (aceleasi reguli si pentru 1.5, 2.5, 3.5 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Pariul va fi castigat daca se va marca minim un gol.

Pariul va fi pierdut daca nu se va marca niciun gol.

Sub 0.5 goluri (aceleasi reguli si pentru 1.5, 2.5, 3.5 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Pariul va fi castigat daca nu se va marca niciun gol.

Pariul va fi pierdut daca se va inscrie.

Peste 0.75 goluri (aceleasi reguli si pentru 1.75, 2.75, 3.75 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Daca se vor marca minim doua goluri pariul va fi castigat; Daca se va marca un gol, jumatate din miză va fi castigata (înmultita cu respectiva cota), cealalta jumatate fiind rambursata; Daca nu se va marca niciun gol miza va fi pierduta.

Sub 0.75 goluri (aceleasi reguli si pentru 1.75, 2.75, 3.75 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Daca nu se va marca, pariul va fi castigator; Daca se va marca un gol, jumatate din miza este rambursata, iar cealalta jumatate pierduta; Daca se vor marca doua sau mai multe goluri pariul va fi pierdut.

Peste 1 gol (aceleasi reguli si pentru 2, 3, 4 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Daca se vor marca minim doua goluri pariul este castigator; Daca se va marca doar un gol miza va fi rambursata; Daca nu se va marca pariul va fi pierdut.

Sub 1 gol (aceleasi reguli si pentru 2, 3, 4 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Daca nu se va marca pariul va fi castigator; Daca se va marca un gol miza va fi rambursata; Daca se vor marca minim doua goluri miza va fi pierduta.

Peste 1.25 goluri (aceleasi reguli si pentru 2.25, 3.25, 4.25 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Daca se inscriu minim doua goluri, pariul e castigator; Daca se inscrie un gol, jumatate din miza este pierduta, cealalta jumatate fiind returnata; Daca nu se marcheaza miza va fi pierduta.

Sub 1.25 goluri (aceleasi reguli si pentru 2.25, 3.25, 4.25 etc., doar ca numarul golurilor se mareste cu 1 de fiecare data) - Daca nu se marcheaza pariul este castigator; Daca se marcheaza un gol,

jumatate din miza este castigata si jumatate returnata; Daca se marcheaza mai mult de un gol pariul este pierdut.

Mai multe detalii cu privire la Handicapurile tip Asiatic se regaesc in tabelul de mai jos: „TABEL EXPLICATIV PENTRU PARIURILE DE TIP HANDICAP ASIATIC – TOTAL GOLURI".

Tabel explicativ pentru pariurile de tip Handicap Asiatic – Total Goluri

Pariere pe 'Totalul de goluri'	**Totalul de goluri**	**Stabilirea pariului**	**Pariere pe 'Totalul de goluri'**	**Totalul de goluri**	**Stabilirea pariului**
Peste 0.5	0	Pierdut	Sub 0.5	0	Castigat
Peste 0.5	1	Castigat	Sub 0.5	1	Pierdut
Peste 0.75	0	Pierdut	Sub 0.75	0	Castigat
Peste 0.75	1	Castig pe jumatate	Sub 0.75	1	Pierdere pe jumatate
Peste 0.75	2+	Castigat	Sub 0.75	2+	Pierdut
Peste 1	0	Pierdut	Sub 1	0	Castigat
Peste 1	1	Miză returnată	Sub 1	1	Miză returnată
Peste 1	2+	Castigat	Sub 1	2+	Pierdut
Peste 1.25	0	Pierdut	Sub 1.25	0	Castigat
Peste 1.25	1	Pierdere pe jumatate	Sub 1.25	1	Castig pe jumatate
Peste 1.25	2+	Castigat	Sub 1.25	2+	Pierdut
Peste 1.5	0 & 1	Pierdut	Sub 1.5	0 & 1	Castigat
Peste 1.5	2+	Castigat	Sub 1.5	2+	Pierdut
Peste 1.75	0 & 1	Pierdut	Sub 1.75	0 & 1	Castigat

Pariere pe 'Totalul de goluri'	Totalul de goluri	Stabilirea pariului	Pariere pe 'Totalul de goluri'	Totalul de goluri	Stabilirea pariului
Peste 1.75	2	Castig pe jumatate	Sub 1.75	2	Pierdere pe jumatate
Peste 1.75	3+	Castigat	Sub 1.75	3+	Pierdut
Peste 2	0 & 1	Pierdut	Sub 2	0 & 1	Castigat
Peste 2	2	Miză returnată	Sub 2	2	Miză returnată
Peste 2	3+	Castigat	Sub 2	3+	Pierdut
Peste 2.25	0 & 1	Pierdut	Sub 2.25	0 & 1	Castigat
Peste 2.25	2	Pierdere pe jumatate	Sub 2.25	2	Castig pe jumatate
Peste 2.25	3+	Castigat	Sub 2.25	3+	Pierdut
Peste 2.5	0, 1 & 2	Pierdut	Sub 2.5	0, 1 & 2	Castigat
Peste 2.5	3+	Castigat	Sub 2.5	3+	Pierdut
Peste 2.75	0, 1 & 2	Pierdut	Sub 2.75	0, 1 & 2	Castigat
Peste 2.75	3	Castig pe jumatate	Sub 2.75	3	Pierdere pe jumatate
Peste 2.75	4+	Castigat	Sub 2.75	4+	Pierdut
Peste 3	0, 1 & 2	Pierdut	Sub 3	0, 1 & 2	Castigat
Peste 3	3	Miză returnată	Sub 3	3	Miză returnată
Peste 3	4+	Castigat	Sub 3	4+	Pierdut
Peste 3.25	0, 1 & 2	Pierdut	Sub 3.25	0, 1 & 2	Castigat

Pariere pe 'Totalul de goluri'	Totalul de goluri	Stabilirea pariului	Pariere pe 'Totalul de goluri'	Totalul de goluri	Stabilirea pariului
Peste 3.25	3	Pierdere pe jumatate	Sub 3.25	3	Castig pe jumatate
Peste 3.25	4+	Castigat	Sub 3.25	4+	Pierdut
Peste 3.5	0, 1, 2 & 3	Pierdut	Sub 3.5	0, 1, 2 & 3	Castigat
Peste 3.5	4+	Castigat	Sub 3.5	4+	Pierdut

PARIURI „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".

HATTRICK 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", "Politica", "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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 numar 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".

MULTIPLICATOR

Avantajul promoțional reglementat prin prezentul articol poate fi promovat și comercializat sub denumiri comerciale diferite, în funcție de platforma de joc pe care este oferit, fără ca această diferență de denumire să afecteze natura juridică, mecanismul de acordare sau condițiile de aplicare ale acestuia.

1. Definiție și mecanism

Operatorul poate acorda, în cadrul ofertelor promoționale distincte, un avantaj promoțional aferent pariurilor sportive, sub forma unei majorări a cotei totale a anumitor bilete de pariere, denumit în continuare „Multiplicator".

Multiplicatorul reprezintă un avantaj promoțional acordat participantului prin majorarea cotei totale inițiale a unui bilet de pariere care îndeplinește toate condițiile de eligibilitate stabilite prin prezentul Regulament și prin condițiile specifice ale campaniei aplicabile. Multiplicatorul nu reprezintă un sold bonus distinct, o sumă creditată separat în contul de joc sau un premiu independent de biletul de pariere, ci produce efecte exclusiv asupra cotei totale și, implicit, asupra câștigului potențial aferent biletului eligibil.

Majorarea cotei se realizează prin aplicarea procentului de majorare sau a coeficientului de multiplicare prevăzut în condițiile campaniei asupra cotei totale inițiale a biletului, rezultând o cotă finală majorată.

Câștigul aferent biletului de pariere este calculat prin înmulțirea mizei plasate cu cota finală afișată și acceptată de participant la momentul plasării pariului.

Acordarea Multiplicatorului este condiționată de îndeplinirea cumulativă a tuturor cerințelor aplicabile campaniei.

2. Caracterul promoțional și condițiile specifice

Câștigurile suplimentare prevăzute la prezentul articol au caracter promoțional și se acordă exclusiv în cadrul campaniilor promoționale organizate de Operator în cadrul unor campanii distincte, în limitele prezentului Regulament și cu respectarea legislației aplicabile.

Condițiile specifice aplicabile fiecărei campanii vor cuprinde, după caz:

- denumirea și perioada campaniei;
- categoriile de participanți eligibili și criterii de eligibilitate;
- procentul de majorare sau coeficientul de multiplicare aplicabil;
- tipuri de bilete și pariuri eligibile, sporturile, competițiile și evenimentele eligibile sau excluse;
- cerințe privind numărul minim sau maxim de selecții, cota individuală minimă sau maximă și cota totală minimă sau maximă a biletului, dacă este cazul (ex. număr de selecții, cote minime),

- limitări valorice sau alte restricții;
- eventuale incompatibilități cu alte campanii, bonusuri, cote majorate sau mecanisme promoționale;
- consecințele anulării, invalidării sau soluționării la cota 1,00 a uneia sau mai multor selecții;
- orice alte condiții sau restricții necesare pentru aplicarea campaniei.

Aceste condiții vor fi stabilite de Operator, în limitele prezentului Regulament și cu respectarea legislației aplicabile, și vor fi aduse la cunoștința participanților prin publicare pe site-ul oficial și/sau prin alte canale de comunicare, anterior participării.

Condițiile specifice ale campaniei completează prezentul Regulament numai în privința elementelor variabile ale respectivei campanii și nu pot înlătura sau modifica drepturile aferente unui bilet deja acceptat.

În cazul unei neconcordanțe între materialele publicitare și condițiile specifice publicate ale campaniei, vor prevala condițiile specifice ale campaniei, cu condiția ca acestea să fi fost puse la dispoziția participantului în mod clar și accesibil anterior plasării pariului și să nu contravină prezentului Regulament sau legislației aplicabile.

Condițiile specifice ale fiecărei campanii vor preciza dacă Multiplicatorul poate fi cumulat cu alte bonusuri, promoții, cote majorate, oferte speciale sau mecanisme de recompensare. În lipsa unei prevederi exprese care să permită cumularea, Multiplicatorul nu poate fi cumulat cu o altă ofertă care determină majorarea cotei, majorarea câștigului sau acordarea unui câștig suplimentar pentru același bilet.

3. Aplicarea, calculul și rotunjirea

Cota totală inițială și cota finală rezultată în urma aplicării Multiplicatorului se afișează cu două zecimale și se rotunjesc conform regulilor matematice.

Eventualele diferențe între procentul nominal al câștigului suplimentar și cel efectiv rezultat sunt generate exclusiv de procesul de rotunjire și nu constituie o abatere de la condițiile ofertei.

Determinarea câștigului final se realizează exclusiv pe baza cotei finale afișate și acceptate de participant la momentul plasării pariului.

4. Dreptul de modificare și încetare

Operatorul își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau înceta o campanie în cadrul căreia se acordă Multiplicatorul, cu respectarea legislației aplicabile și, după caz, a formalităților de aprobare sau publicitate aplicabile.

Modificările vor produce efecte numai pentru participările ulterioare aducerii la cunoștință a acestora prin publicare pe site-ul oficial și/sau alte canale de comunicare.

Biletele acceptate anterior comunicării modificării, suspendării sau încetării campaniei vor fi soluționate

potrivit condițiilor aplicabile la momentul plasării acestora.

5. Principii de aplicare

Mecanismul de acordare a bonusurilor este aplicat în mod automat, uniform și nediscriminatoriu tuturor participanților eligibili, în conformitate cu condițiile fiecărei campanii.

Prin plasarea pariului, participantul confirmă că a avut posibilitatea efectivă de a consulta atât prezentul Regulament cât și condițiile specifice campaniei aplicabile si ca accepta miza, cota finala si castigul potential afisate.

In cazul in care, dupa acceptarea biletului, una sau mai multe selectii sunt anulate, declarate nule, invalidate ori solutionate la cota 1.00, cota totala initiala a biletului va fi recalculata potrivit regulilor generale aplicabile tipului de pariu respectiv.

PARIUL ULTRA ȘANSĂ

Pariul ULTRA 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 bonus.

Biletele plasate care conţin Meciul Zilei sau Oferta Plus nu beneficiază de **Pariul ULTRA ȘANSĂ**.

Cele 5 niveluri:

ȘANSĂ **7** – nivelul **Pariului ULTRA ȘANSĂ** care acordă **7%** din eventualul câștig împărţit 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 ULTRA ȘANSĂ** se exclude câștigul suplimentar "Multiplicator".

ȘANSĂ **8** – nivelul **Pariului ULTRA ȘANSĂ** care acordă **8%** din eventualul câștig împărţit 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 ULTRA ȘANSĂ** se exclude câștigul suplimentar "Multiplicator".

ȘANSĂ **9** – nivelul **Pariului ULTRA ȘANSĂ** care acordă **9%** din eventualul câștig împărţit 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 ULTRA ȘANSĂ** se exclude câștigul suplimentar "Multiplicator".

ȘANSĂ **10** – nivelul **Pariului ULTRA 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 ULTRA ȘANSĂ** se exclude câștigul suplimentar "Multiplicator".

ȘANSĂ **11** – nivelul Pariului ULTRA 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 ULTRA ȘANSĂ** se exclude câștigul suplimentar "Multiplicator".

Dacă un bilet este eligibil pentru mai multe niveluri ale **Pariului ULTRA 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.

Pentru fiecare nivel, disponibilitatea câștigului trebuie verificată și câștigul activat și aplicat pe bilet înainte de plasarea pariului, Orice reclamație ulterioară cu privire la neacordarea câștigului **Pariului ULTRA ȘANSĂ** nu va fi luată în considerare.

MECIUL ZILEI

Meciul zilei este un pariu cu o cotă mărită asupra evenimentelor alese de HATTRICK. Evenimentele încadrate în Meciul zilei se pot combina între ele.

Exemplu: Meciul zilei – evenimentul nr. 101 Echipa 1 - Echipa 2:

Cote normale: 1 (1,40), X (4,00), 2 (7,00).

Cote mărite Meciul Zilei: 1 (1,50), X (4,50), 2 (9).

Acest tip de pariu nu poate fi utilizat în combinație cu alte tipuri de pariuri cu multiplicare de cotă sau bonusuri.

OFERTA PLUS

Oferta PLUS este o cotă mărită pentru anumite evenimente în cazul în care sunt plasate în cadrul unor pariuri de tip SIMPLU cu mai multe selecții. Cota Oferta PLUS va crește cu cât creșterea

numărului de evenimente aferente pariului SIMPLU cu mai multe selecții este mai mare.

Evenimentele de tip Oferta PLUS pot fi adăugate la biletul tău de pariuri dacă acesta îndeplinește concomitent următoarele condiții:

(i) biletul tău de pariuri conține minimum 4 evenimente;

(ii) pentru eligibilitate, jucătorul trebuie să adauge numărul minim de evenimente indicat în denumirea tipului de pariu ale căror cote să fie mai mari sau egale cu 1.10 (O+4, O+7, O+11);

(iii) ai ales un pariu de tip SIMPLU cu mai multe selecții sau MAXIKOMBI.

Acest tip de pariu nu poate fi utilizat în combinație cu alte tipuri de pariuri cu multiplicare de cotă sau bonusuri.

FOTBAL 6

HATTRICK stabilește periodic o listă de 6 meciuri de fotbal, prestabilite în Oferta de Pariere, ale căror cote vor fi mărite față de oferta curentă. Opțiunile de pariere sunt 1, X si 2 pentru fiecare eveniment.

Se acceptă doar bilete tip SIMPLU. Cele 6 evenimente propuse se pot juca doar împreună și nu pot fi combinate cu alte evenimente din ofertă.

În cazul suspendării, întreruperii sau anulării unui eveniment din FOTBAL 6 se aplică regulile generale de validare din fotbal pentru acel eveniment.

Dacă au fost acceptate pariuri după ora de începere a oricărui eveniment din FOTBAL 6, toate cele 6 evenimente vor fi anulate pentru pariurile respective și miza va fi restituită. Ne rezervăm dreptul de a limita parierea pe anumite variante ale jocului, temporar sau definitiv.

REZULTATE OFICIALE

56. (i) 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.

(ii) 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 specificația evenimentului de pariere.

(iii) 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 on-line cu cote, 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).

(iv) Dacă un eveniment de pariere (de exemplu meci, cursă, competiție și altele asemenea) fără un timp regulamentar stabilit nu este terminat, și în ciuda faptului că un rezultat este anunțat oficial, Câștigurile vor fi plătite în conformitate cu un rezultat oficial (de exemplu, Formula 1, baseball), dacă nu se prevede altfel în acest Regulamentul de joc. Pentru a fi valabil, rezultatul obținut în acest mod va fi condiționat numai de faptul că concurenții au început meciul.

57. Limite de plată maxime.

Câștigul maxim aferent biletelor 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 Organizator. Biletele duplicate, respectiv bilete de pariuri care conțin strict aceleași evenimente și pronosticuri, sunt permise de Organizator, dar, în cazul in care câștigul cumulat al tuturor biletelor duplicate la nivelul Organizatorului este mai mare decât câștigul maxim, atunci Organizatorul își rezerva dreptul de a plăti câștigul maxim defalcat la numărul de bilete duplicate.

Această limită va fi mai mică în funcție de sportul specific, liga și tipul de ofertă de pariere. **HATTRICK** își rezervă dreptul de a refuza total sau parțial orice solicitare de pariere din ratiuni ce au la baza principiile jocului responsabil, prevenirii spalarii banilor si combatarea tentativelor de fraudare ale sistemului organizatorului

Avem dreptul de a aplica aceste limite la discreția noastră. Doar dacă se cade de acord altfel, câștigurile mai mari de limitele listate aici nu vor fi luate în considerare. Clientul este responsabil pentru a se asigura că el/ea rămâne în limita menționată sau a celei pentru fiecare sport/eveniment/categorie.

Toate limitele plătibile maxime se aplică pentru orice client sau grup de clienți care acționează împreună care au plasat pariuri care conțin aceleași selecții inclusiv atunci când sunt plasate într-o serie de pariuri, la o gamă de prețuri, pe parcursul unui număr de zile folosind conuri diferite de pariuri și/sau pe diferite platforme de pariere. Dacă avem motive să credem că un număr de pariuri a fost plasat în acest fel, plata totală a tuturor acele pariuri combinate va fi limitată la o plată maximă singulară. Pentru pariurile ante-post făcute pentru un eveniment, ziua în care evenimentul s-a încheiat este cea care determină suma maximă care poate fi câștigată.

Atunci când un pariu multiplu plasat care implică evenimente cu limite diferite maxime plătibile, atunci limita care se va aplica pariului multiplu în ansamblu va fi cea mai mică limită.

Limitele variază în funcție de sport, tipul competiției și tipul ofertei de pariere. Dacă un pariu conține o combinație de oferte din diferite sporturi/categorii/partide și/sau tipuri de ofertă, plata va fi limitată la cel mai mic nivel inclus în combinație așa cum se specifică mai jos.

Nu suntem responsabili în nici un fel de orice pierdere de profit percepută. Responsabilitatea raportărilor câștigurilor și pierderilor la autoritățile locale fiscale este a clientului. De asemenea, este responsabilitatea lui/ei de a plăti orice taxe/impozite datorate în urma oricăror câștiguri conform prevederilor legale.

58. 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.

59. 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.

60. Pariuri multiple cu șanse sporite
Dacă orice selecție într-un pariu multiplu cu șanse sporite este abandonat, amânat, anulat sau declarat nul, pariul complet va fi declarat nul iar miza va fi returnată.

61. Opțiunea *"Early Cashout"*

Cu opțiunea Early Cashout se poate încasa un pariu aflat în desfășurare înainte ca rezultatul să fie decis, fapt care permite asigurarea unei părți din câștiguri sau reducerea pierderilor. Opțiunea Early Cashout oferă posibilitatea de a închide pariul, doar atunci când ea este disponibilă. Pariul se poate închide înainte de terminarea evenimentului, în timp ce acesta este în desfășurare. Optiunea Early Cashout se aplica și pentru desktop, și pentru dispozitive mobile!

ATENȚIE! Organizatorul nu poate garanta faptul că opțiunea de "Early Cashout" va fi disponibilă pentru anumite evenimente sau pentru anumiți clienți.

In acest sens, Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu acorda aceasta optiune clientilor ce prezinta risc de fraudare ale intereselor acestuia ori celor care prezinta risc de a dezvolta o dependenta fata de jocurile de noroc.

Organizatorul își rezervă dreptul, la propria discreție, de a activa și dezactiva opțiunea de "Early CashOut" în orice moment, pentru orice eveniment sau oferta de pariere - în acest caz, orice pariu plasat de către jucător va respecta modul inițial de plasare.

Dezactivarea poate avea loc atunci când cotele pariurilor deja plasate au fost modificate, atunci când opțiunea a fost acordată eronat, precum și în situațiile în care jucatorii abuzează de această opțiune, dar și în orice alte situații similare ce afectează participarea la joc cu șanse egale sau interesele organizatorului.

Optiunea de Early Cashout este, așa cum indică și denumirea, doar o opțiune, și ea reprezintă o facilitate oferită de Organizator, care se acordă utilizatorilor doar în anumite momente. Pentru ca utilizatorul să beneficieze de opțiunea Early Cashout trebuie ca toate evenimentele disponibile pe biletul de pariere să se regăsească în oferta de pariuri live a site-ului în momentul în care se dorește închiderea pariului. Astfel, opțiunea Early Cashout nu mai este activă în cazul în care unul din evenimente nu mai e disponibil pentru pariere.

În cazul în care în cadrul desfășurării unui eveniment sportiv, se petrec, alte evenimente, independente de evenimentul sportiv pe care s-a pariat, care pot modifica rezultatul final al evenimentului sportiv, opțiunea Early Cash Out devine indisponibilă pentru biletul pariat.

Opțiunea Early CashOut este disponibilă doar pentru biletele de pariuri deschise care au fost plasate și care sunt neomologate. Aceasta optiune se poate regăsi, , direct pe biletul de pariuri plasat pe platforma de joc, la secțiunea bilete deschise sau in sectiunea Contul meu – Lista de pariuri. Pentru varianta mobilă a website-ului, aceasta optiune se poate vizualiza în meniul principal - Istoric Pariuri.

Dacă opțiunea Early CashOut devine indisponibilă, până la finalizarea procesului de închidere a pariului, atunci biletul plasat va rămâne deschis și va fi validat la finalizarea evenimentelor conform cotelor disponibile la plasarea biletului de pariuri.

Opțiunea Early Cashout poate fi disponibilă pentru evenimente din diferite sporturi. Organizatorul poate decide să nu ofere această facilitate dacă pe bilet se regăsesc bonusuri sau câștiguri suplimentare.

Dacă opțiunea Early Cashout este oferită eronat din cauza, dar fără a ne limita la, întârzieri ale transmiterii datelor, înregistrări eronate ale scorurilor/statisticilor, omisiuni în contabilizarea unor evenimente din desfășurarea meciurilor, cum ar fi cartonașe roșii, goluri anulate, penalty-uri acordate, pariurile încheiate prin opțiunea Early Cashout vor fi anulate și mizele returnate.

Închiderea unui pariu folosind opțiunea Early Cash Out anulează automat orice drept în a solicita câștigul inițial de pe bilet.

PARIUL SPORTIV NUL ȘI REFUZAREA PARIULUI

62. Orice pariu sportiv poate fi declarat de către **HATTRICK** nul si sa aplice, dupa caz, cota 1.00, sau sa anuleze cu totul pariul, conform acestui Regulament de joc, precum și în următoarele cazuri:

(i) Evenimentul de pariere a fost greșit stabilit din vina HATTRICK și / sau setarea și-a pierdut sensul din cauza unui eveniment de forță majoră (modificarea regulilor de concurență și altele asemenea). Această situație nu se aplică în cazul cotelor pentru pariuri încasate, în acest caz se va

aplica cota 1.00.

(ii) în cazul în care o eroare tehnică sau o altă eroare are drept rezultat o situație în care cotele oferite pentru un eveniment de pariere permit jucătorului așa-numitele câștiguri sigure (de exemplu, într-o distribuție corectă a unui pariu pentru evenimente individuale de pariere a pariului online cu cote în cauză, ar da oportunitatea câștigului mai mare decât suma pariurilor relevante de la momentul plasării pariului online cu cote, chiar dacă pentru un eveniment de pariere al pariului online cu cote în cauză), în acest caz se va aplica cota 1.00.

(iii) în cazul în care o eroare tehnică din partea **HATTRICK** (de exemplu, ca urmare a erorii software-ului de pariere) sau altă circumstanță are ca rezultat posibilitatea de plasare a unui pariu, pentru care nu au fost îndeplinite condițiile impuse de acest regulament (de exemplu, lipsa fondurilor din contul jucătorului în scopul plății pariului) și / sau pariul nu corespunde unui pariu real stabilit în conformitate cu acest regulament, situatie in care se anuleaza pariul, fara returnarea mizei.

(iv) din vina **HATTRICK**, pariul a fost plasat la un eveniment de pariere, în legătură cu care rezultatul a fost cunoscut în prealabil și / sau există îndoieli rezonabile că evenimentul de pariere a fost influențat de organizatorul evenimentului de pariere, de către alte persoane, cu condiția să se confirme astfel de îndoieli rezonabile, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(v) pariul a fost plasat în mod demonstrabil în timpul desfășurării evenimentului de pariere sau, după caz, după ce acesta s-a încheiat (cu excepția cazului în care este un pariu live și sau un pariu pe un eveniment de pariere pe termen lung) , în acest caz se va aplica cota 1.00;

(vi) Pariul live a fost primit la un eveniment de pariere, rezultatul fiind cunoscut deja în momentul plasării pariului, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(vii) Evenimentul de pariere (meci și altele asemenea) a fost anulat în totalitate și / sau nu a fost finalizat prin declarație oficială. Acest lucru nu se aplică pariurilor on-line cu cote la evenimentele de pariere, ale căror rezultate oficiale sunt cunoscute, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(viii) la pariurile on-line cu cote pe clasamentele mai bune ale unuia dintre cei doi concurenți, dacă nici unul dintre ei nu este clasat în competiție, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(ix) Evenimentul de pariere (de exemplu meciul) cu timp regulamentar stabilit în avans nu este pornit sau este început din nou și se terminat până la ora stabilită de HATTRICK (de regulă în termen de 2 zile calendaristice) indiferent de momentul și sub ce punctaj Evenimentul de Pariere neterminat a fost întrerupt. Acest lucru nu se aplică pariului on-line cu cote la

(x) evenimentele de pariere, al căror rezultat este stipulat fără ambiguitate, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(xi) meciul a fost jucat invers, adică echipa specificată în Evenimentul de pariere ca echipa în deplasare a avut un avantaj ca echipa de acasă. Această regulă nu se aplică meciurilor jucate într-un loc neutru, meciurilor din turneu într-un loc determinat în avans și evenimentelor în care terenul / suprafața adversarului este ales în mod voluntar ca loc în care are loc meciul, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(xii) propunerile de concurs au fost schimbate sau meciul a fost terminat mai devreme, astfel încât realizarea rezultatului precis a fost imposibilă, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(xiii) meciul de baseball nu a avut loc în ziua în care a fost stabilit inițial, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(xiv) meciurile pentru care au fost plasate pariuri on-line cu cote pe numărul de goluri din competiție sau repriză, nu vor avea loc, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(xv) în cazul unei accidentări într-un meci de tenis. Acest lucru nu se aplică pariului on-line cu cote pentru evenimentele de pariere, al căror rezultat este stipulat fără ambiguitate în momentul accidentării, în acest caz se va aplica cota 1.00;

(xvi) alte cazuri prevăzute în și / sau luate în considerare în acest regulament.

63. Dacă au fost îndeplinite condițiile prevăzute la Art. 63 din prezentul regulament, dupa caz, pariul va fi returnat jucătorului, în cazul pariurilor SOLO, iar in cazul Pariurilor AKO acestea vor fi considerate nule dacă toate evenimentele de pariere conținute în acestea sunt anulate. In cazul in care doar unele dintre evenimentele dntr-un pariu AKO sunt anulate, acestea vor fi declarate nule în conformitate cu Art. 63 si li se va acorda Cota 1, iar celalalte pariuri AKO vor ramane valabile.

B. REGULI SPECIFICE SPORTURILOR

FOTBAL AMERICAN

1. Doar dacă nu se menționează altfel, perioadele de prelungiri nu sunt incluse pentru toate pariurile plasate înainte de începerea partidei

2. Pariuri de handicap

În cazul în care scorul final este egal după scăderea handicapului, toate mizele pariurilor totale și

separate în cadrul altui pariu vor fi returnate

3. Pariuri speciale

a. Evenimentul trebuie să se încheie pentru ca pariurile să fie valabile doar dacă deciderea pariurilor nu a fost deja determinată

b. Dacă un jucător nu participă în joc atunci pariurile pe acesta vor fi nule. Jucătorii trebuie listați ca activi în baza registrului oficial al NFL.

c. Pauza/Final – Pronosticați rezultatul la pauză și la final în timpul regulamentar de joc (prelungirile nu sunt incluse)

d. Marcatorul primului eseu – Jucătorii trebuie să fie listați ca activi în baza registrului oficial NFL

e. Yarzii paselor înainte ale atacantului (passing yards) se bazează pe yarzi groși (12 duzini)

5. Pentru orice întâmplări care nu sunt acoperite aici, se vor aplica Regulile Las Vegas.

ATLETISM

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

2. Pentru disciplinele sportive ale atletismului putem avea urmatoarele tipuri de pariu: pariul castigator disciplina, pariul castigator competitie, clasare, duel concurenti etc.

3. 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.

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

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

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

REGULI AUSTRALIENE (FOTBAL AUSTRALIAN)

1. Deciderea unui pariu se bazează pe rezultatele oficiale, iar condițiile se pot aplica tipurilor specifice de pariuri (de exemplu, finalul timpului normal de joc, inclusiv timpul de prelungire etc).

2. Atunci când se oferă opțiunea de egalitate, pariul este decis în baza rezultatului de la finalul timpului normal de joc (adică, prelungirile nu sunt incluse)

3. Pentru opțiunile câștigătorii meciului și cei care au prima lovitură de start, toți jucătorii trebuie să fie în echipa de start pentru ca pariurile să fie valabile, doar dacă se specifică altfel. Statisticile utilizate de către website-ul oficial AFL (www.afl.com.au) vor fi statisticile utilizate pentru câștiguri.

4. Pentru tipurile de pariuri medalia Brownlow și Coleman, câștigătorul și locul vor fi plătite pentru locul întâi, doi și trei. Numai pariurile all-in. În cazul unui rezultat de egalitate între doi sau mai mulți jucători se vor aplica regulile în caz de egalitate (dead heat).

5. Pentru tipurile de pariuri Premier State, plățile vor fi determinate de statul gazdă care câștigă Marea Finală

BASEBALL

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.

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.

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.

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

5. Putem oferi pariul trei variante de pariuri (1 – castiga echipa gazda, x – egalitate, 2 – castiga echipa oaspete) pentru evenimentele sportive mentionate special in oferta.mereu doar primul meci.

BASCHET

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

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

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.

4. 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.

5. 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

6. 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

7. 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

8. Primul sfert

Variante:

1 – castiga echipa gazda primul sfert

X – rezultat de egalitate in primul sfert
2 – castiga echipa oaspete primul sfert

9. 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

10. Prima repriza

Variante:

1 – castiga echipa gazda prima repriza

X – rezultat de egalitate la sfarsitul primei reprize

2 – castiga echipa oaspete prima repriza

11. 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. 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

13. Pauza sau final

Variante:

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

1-2X-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

14.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,

15. Daca un eveniment este contramandat, amanat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat până la finalul următoarei zile, pariul pentru acest eveniment , si derivatele care nu au fost deja determinate este nul și se calculeaza cota 1.00

16. 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.

VOLEI PE PLAJĂ

1. Dacă un meci se termina cu abandonul unuia dintre competitori, evenimentului se va acorda cota 1 . Rezultate partiale care au fost la momentului abandonului deja determinate vor fi validate normal conform rezultatelor oficiale .

2. Câștigător set. Acest pariu se referă la câștigătorul unui set specific. Setul respectiv trebuie să fie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile.

Bile-Bowls

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

2. Acest sport se joaca pe seturi, pana la desemnarea castigatorului, neexistand posibilitatea ca evenimentul sa se termine la egalitate.

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

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.

5. Daca evenimentul se reia până la finalul următoarei zile, se iau în considerare cursurile jucate.

6. Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.Pariul privind câștigătorul de set se referă la câștigătorul unui set specific. Setul respectiv trebuie finalizat pentru ca pariul să fie considerat valabil.

Badminton

1. Dacă un meci se termina cu abandonul unuia dintre competitori, dar este anunțat rezultat oficial, câștigurile vor fi platite conform rezultatului oficial (nu se acorda cota 1). Pentru a fi valabil, rezultatul obținut în acest mod, ambele echipe trebuie să înceapă meciul.

2. Pariul privind câștigătorul de set se referă la câștigătorul unui set specific. Setul respectiv trebuie finalizat pentru ca pariul să fie considerat valabil.

BOX/MMA/ALTE SPORTURI DE CONTACT

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

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

3. În 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

4. 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.

5. 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.

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

7. 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.

8. În cazul în care o luptă este amânată, pariurile vor fi valabile până la finalul următoarei zile.

CRICKET

1. Pariurile singulare și multiple sunt accepate pentru meciurile de cricket

2. Pentru ca pariurile să fie valabile, cel puțin o bilă trebuie jucată în cadrul jocului după un pariu efectuat.

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.

4. Pariurile pe meci

a. 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, ne rezervăm dreptul de a invalida pariurile.

b. În cazul în care orice formă de meci este la egalitate iar rezultatul final este apoi 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 decise ca necâștigătoare în cazul acestui rezultat. Pariurile pe cele două echipe vor fi decise în baza regulii rezultatului la egalitate (dead heat).

c. In cazul unui meci de o zi (One Day) sau unui meci Twenty20 amânat, pariurile vor fi valabile numai dacă meciul este reluat în aceeași locație până la finalul următoarei zile. În toate celelalte circumstanțe, pariurile vor fi nule.

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

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

6. Pariuri pe meci – liga națională

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

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

c. La **HATTRICK** nu oferim cote pentru un egal la astfel de meciuri. Orice meci care este la egalitate, amânat sau abandonat va fi considerat nul în scopul deciderii pariurilor

7. Cel mai bun batsman

a. 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.

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

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

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

8. Cel mai bun bowler

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.

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

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

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

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.

9. Pariurile pe cel mai bun batsman din meci

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

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

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

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

10. Pariurile pe cel mai bun bowler din meci

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

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

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

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

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. 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 over-uri. Numărul total de over-uri specificate trebuie jucat pentru ca pariurile să fie valabile,

doar dacă inning-urile 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 6-lea over și scorul cel mai mare la al 15-lea over vor fi decise după regulile dead heat.

13. Total run-uri batsman

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

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

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.

15. Numărul total de fours sau sixes

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

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

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

17. Handicap

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

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

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

18. Scorul la primul wicket

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

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

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

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

CURLING

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.

2. Dacă apare un rezultat nul (în care nici o echipă nu înscrie) toate pariurile pe câștigătorul end-ului vor fi nule

CICLISM / CICLOCROSS

1. Pariuri câștigător Tur (Competiție, etc)

a. Până la începutul primei etape, toți cicliștii vor fi considerați participanți fie dacă participă sau nu.

2. Pariuri pe clasare duel (dueluri)

a. Ambii cicliști trebuie să ia startul la cursă pentru ca pariurile să fie valabile

b. Poziția de finishing oficială în competiție va determina câștigătorul

c. Dacă unul din cicliști nu termină cursa, oricare ciclist care a luat parte la cele mai multe etape va fi considerat câștigător în scopul deciderii pariurilor

d. Dacă ambii cicliști nu termină cursa și amândoi au finalizat același număr de etape, atunci rezultatul este un dead-heat

3. Pariuri pe etapă

a. Ambii cicliști trebuie să pornească în etapă pentru ca pariurile să fie valabile

b. Pozițiile de finish oficial în cadrul etapei vor determina câștigătorul în scopul deciderii pariurilor

c. Dacă unul din cicliști nu termină etapa, celălalt ciclist va fi considerat ca victorios, indiferent de poziția lor de finish.

DARTS

1. Toate pariurile pe câștigători vor fi valabile dacă jucătorul ia parte la competiție

2. Dacă un meci începe dar nu este terminat, jucătorul care se califică în cealaltă rundă va fi considerat ca victorios în scopul deciderii pariurilor

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

5. 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

6. 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.

POLO

1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri.

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

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.

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.

5. Pariul Total goluri

Variante:

S - Se inscriu sub "n"goluri in timpul regulamentar

P - Se inscriu peste "n"goluri in timpul regulamentar

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

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

8. Pariuri speciale

a) castigator competitie

b) Clasare in competitie

c) Etc.

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.

SPORTURI ELECTRONICE (ESPORTS)

Deciderea pariurilor se va baza pe rezultatul oficial declarat de către forul relevant de reglementare al competiției specifice. Nu se poate paria pe cei care nu participă.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este este reluat până la finalul următoarei zile ,se va calcula cota 1.00.

Pariurile vor fi nule dacă jocul este listat incorect.

Dacă un meci este jucat înaitne de data/ora de start programată, atunci toate pariurile plasate după ora actuală de start vor fi nule. Toate pariurile plasate înaitne de ora actuală de start vor fi valabile.

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.

Dacă un meci sau o hartă este rejucată datorită 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.

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

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.

Să câștige cel puțin o hartă – În cazul în care un meci începe dar se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

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.

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 1 x 0 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

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 se termină, pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul final nu a fost deja determinat.

Toate posibilele turnee - Meci 1 x 2- 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 câștigător-La acest tip de pariu se considera câștigător cel care își adjudecă Harta 1.

Variante:

1 – harta 1 este câștigată de jucătorul trecut primul în ofertă

2 – harta 1 este câștigată de al doilea jucător în ofertă

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

Variante:

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

2 – harta 2 este câștigată de al doilea jucător în ofertă

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

Variante:

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

2 – harta 3 este câștigată de al doilea jucător în ofertă

Handicap la hărți (-1,5 , - 1,5)-Harta 1-Harta 2- Pariul Handicap la hărți.

Variante:

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

2 – echipa oaspete câștigă meciul cu handicapul de ”1,5” hărți

Total hărți (2,5)-S – sub;P -peste;Pariu Total Hărți.

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 - 2:0 2:1 1:2 0:2 - Se indică scorul corect, pe hărți, la finalul meciului:

Varinate:

2x0, 2x1,1x2,0x2

Minim 1 Harta câștigător prima echipă- Prima echipă cîștigă minim o hartă în meci

Minim 1 Hartă câștigător a doua echipă- 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

1. Clasare in competitie

2. Castigator competitie

3. Cine merge mai departe

HATTRICK isi rezervă dreptul de a introduce si alte tipuri de pariuri speciale, ce vor fi explicate in oferta.

PARIUL DUEL

Reprezinta acel tip de pariu considerat intre doua ligi, echipe (sau grupuri de echipe) sau marcatori.

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

FLOORBALL

1. Toate pariurile vor fi decise la finalul timpului regulamentar. Prelungirile nu sunt luate în considerare

2. Dacă locația inițială este modificată, pariurile vor fi valabile numai dacă echipa gazdă inițială își păstrează acest statut

FOTBAL / FOTBAL DE SALA / MINI-FOTBAL

1. Generalități

a. In cazul in care meciul nu se joaca in conditiile standard 2x40, 45, 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).

b. Toate tipurile de pariuri pe meciurile de fotbal vor fi considerate ca avand loc numai in timpul regulamentar (inclusiv orice timp suplimentar), doar daca nu se mentioneaza altfel pe website. Daca un meci inceput este abandonat inainte de expirarea timpului regulamentar de 90 de minute, vor ramane valabile numai pariurile ce pot fi validate pana la momentul abandonului. Orice alte pariuri vor fi declarate nule.

c. Pentru validarea rezultatelor nu se ia in considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii (incluzand deciziile ulterioare ale arbitrului sau la masa verde)

d. Cu excepția pariurilor în timpul jocului (live), pariurile vor fi acceptate până la momentul de început al jocului

e. În cazul meciurilor amicale, toate pariurile vor fi validate în funcție de rezultatul consemnat la momentul în care s-a încheiat jocul efectiv (exceptând orice prelungiri), indiferent dacă s-au jucat sau nu 90 de minute.

2. Pariurile de tipul "minutul la care"

Pariurile de tipul "minutul la care" (cum ar fi minutul primului corner sau minutul primului gol înscris) vor fi decise conform cu minutele indicate de televiziunea care transmite meciul. Minutul primului corner va fi decis la momentul la care cornerul a fost bătut și nu când a fost acordat, iar minutul primului cartonaș va fi decis ca minutul la care cartonașul a fost arătat jucătorului. În cazul unei dispute, decizia forurilor sportive cu reputație va fi considerată finală

Definiția timpului

45 de minute se referă la perioada de la începutul unui meci până la pauză inclusiv orice timp suplimentar. 90 de minute se referă la perioada de la începutul primei reprize până la final inclusiv orice timp suplimentar, dar excluzând prelungirile

La momentul la care jocul începe, se consideră a fi primul minut. Din acest motiv, un eveniment care are loc după 73 de minute și 1 secundă este considerat că a avut loc în minutul 74.

Dacă un meci este abandonat după ce primul gol a fost marcat, toate pariurile sunt valabile. Dacă un meci este abandonat înainte de marcarea primului gol, toate pariurile acceptate pentru perioadele de timp care au fost finalizate vor fi considerate pariuri pierzătoare și orice altă perioadă de timp care a inclus perioada de timp în care s-a produs abandonul va fi nulă și tratată care neparticipantă

3. Scorecasts (predicții marcatori)

a. Acesta este un pariu dublu care implică predicția marcatorului primului gol din joc și a scorului final. Deoarece două părți din acest pariu sunt conexe, sunt oferite cote specifice pentru pariu

b. Miza jucătorului este automat modificată pentru un pariu singular pe scor corect dacă marcatorul ales nu a intrat pe teren înainte ca primul gol să fi fost marcat

c. Dacă se înscrie un autogol pariul este decis în baza scorului corect și a următorului marcator. Dacă nu mai există un următor marcator, pariul va fi decis ca un pariu singular pentru scor corect.

d. În cazul în care un meci este abandonat, pariul va fi nul dacă nu s-a înscris nici un gol până în momentul abandonului. Dacă s-a înscris un gol, pariul va fi decis ca un pariu singular pentru primul marcator

4. Wincast

a. Acesta este un pariu dublu care implică prezicerea dacă un jucător va marca în orice moment al jocului și ce scor final se va înregistra.

b. Jucătorul ales trebuie să înceapă meciul, altfel pariurile pe acel jucător sunt nule, iar miza este transferată către un pariu singular pe scor corect

c. În cazul în care un meci este abandonat după ce jucătorul numit a marcat, pariul va fi decis la cota de marcator în orice moment

d. În cazul în care un meci este abandonat iar jucătorul numit nu a marcat, pariul va fi nul

Notă: Pentru ambele tipuri de pariuri scorecast și wincast, dacă nu este listată nici o echipă lângă scor, scorul din stânga este considerat ca scorul echipei gazdă iar cel din dreapta al echipei oaspete. **HATTRICK** încearcă să asigure că toate permutările necesare de scor sunt disponibile

pentru pariere. Dacă scorul final al jocului nu este listat atunci acesta va fi considerat ca scorul câștigător iar pariurile pe alte permutări sunt pierdute.

5. Primul/ultimul marcator – marchează oricând

a. Pariurile pe primul/ultimul marcator sunt predicții pe jucătorul care înscrie primul/ultimul gol în joc. Pariurile pentru marchează oricând sunt predicții că un anumit jucător va marca în orice moment în timpul jocului

b. Pariurile vor fi valabile până la fluierul de final și nu vor cuprinde prelungirile doar dacă se menționează altfel

c. **HATTRICK** încearcă să se asigure că cotele sunt disponibile pentru toți jucătorii participanți dar alți jucători care nu sunt afișați vor fi considerați ca și câștigători dacă vor înscrie primii/ultimii sau oricând în timpul jocului

d. Pariurile pe jucători care nu iau parte la joc vor fi nule

e. dacă jucătorul nu a fost titular, toate pariurile pentru marcator oricand/primul/ultimul, vor fi nule, daca nu se menționează altfel.

f. Autogolurile nu sunt luate considerate pentru tipurile de pariuri pentru primul și ultimul marcator și pentru marchează oricând. În cazul în care primul gol este un autogol, următorul marcator va fi considerat ca primul marcator

g. Se va oferi o cotă pentru "Nici un marcator" în meci

h. În cazul unei dispute referitor la acordarea unui gol pentru primul și ultimul marcator și marchează oricând, deciderea pariurilor se va face în baza marcatorului raportat oficial de către forul organizator

6. Total goluri – par sau impar

Un pariu pe numărul total de goluri marcate în joc – par sau impar. De exemplu un scor de 2-2 oferă un total de 2+2=4 goluri și din acest motiv un rezultat par. În scopul deciderii pariurilor, o (zero) este considerat un număr par

7. Scor corect pauză/final

Un pariu pe scorul corect la pauză/final. Toate pariurile vor fi decise conform cu scorul oficial consemnat la pauză/final.

8. 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.

9. Goluri în prima repriză

Un pariu pe numărul total de goluri marcate în prima repriză (adică, până la pauză). De exemplu, dacă scorul la pauză este 2-1, golurile din prima repriză vor fi 2+1=3

10. Goluri în a doua repriză

Un pariu pe numărul total de goluri marcate în a doua repriză (adică, de la pauză până la final). De exemplu, dacă scorul final este 2-2 și scorul la pauză a fost 2-1, atunci golurile din repriza a doua va fi (2+2)-(2+1)=1

11. Să nu primească gol

Un pariu pe o echipă din cele două implicate în meci să nu primească gol.

12. Prima echipă care înscrie

Un pariu pe prima echipă care va marca în meci. În caz că nu există goluri, pariul va fi nul

13. Ultima echipă care înscrie

Un pariu pe ultima echipă care va marca în meci. Dacă rezultatul final este 1-0 atunci echipa care a marcat va fi considerată că a marcat și primul și ultimul gol în meci

14. Primul marcator al echipei

Acesta este un pariu pe cine va fi primul jucător care va marca un gol pentru echipa sa în meci. Marcatorul trebuie să fie primul marcator pentru echipa sa și nu trebuie să fie primul marcator din meci. Autogolurile nu se califică pentru acest tip de pariu și nu sunt luate în considerare.

15. Pariuri comparate – marcatori

Ambii jucători trebuie să înceapă jocul ca titulari pentru ca pariurile să fie valabile

16. Jucătorul să înscrie două sau mai multe goluri

Un pariu pe faptul că un anumit jucător va înscrie cel puțin două goluri în timpul jocului. Autogolurile nu se califică pentru acest tip de pariu și nu sunt luate în considerare.

17. Jucătorul să înscrie un hat-trick

Un pariu pe faptul că un anumit jucător va înscrie cel puțin trei goluri în timpul jocului. Autogolurile nu se califică pentru acest tip de pariu și nu sunt luate în considerare.

18. Meciurile amânate

Pariurile plasate pe meciurile amânate vor fi valabile atât timp cât jocul este reluat în până la finalul următoarei zile.

19. Spread-uri fixe pentru fotbal

a. Toate rezultatele se referă numai la cele 90 de minute regulamentare

b. Dacă un meci nu este terminat, toate pariurile sunt nule doar dacă rezultatul pariului este de nedisputat, adică limita superioară a fost atinsă

c. Pentru punctele de cartonașe, vezi regula 28

d. Autogolurile sunt luate în considerare pentru tipurile de pariuri cu spread fix

e. Rezultatele finale sunt calculate în baza rezultatelor afișat de forurile oficiale

20. Handicap asiatic

a. Handicapul asiatic este tipul de pariu de handicap special pentru jocurile de fotbal

b. În cazul în care un handicap asiatic este afișat incorect pe website, toate pariurile plasate pe linia incorectă vor fi nule. Vom încerca să notificăm clientul cât de curând posibil

21. 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.

22. Pariuri combinate

a. În cazul în care orice joc este amânat și nu este jucat în următoarea zi calendaristică în aceeași locație, pariurile vor fi decise pentru selecțiile rămase la cotele aferente

b. În cazul în care jucătorii nu iau parte în nici un moment la joc, pariurile vor fi decise pentru selecțiile rămase la cotele aferente

23. Pariuri live

a. Sunt disponibile o serie de tipuri de pariuri pentru jocurile "live", televizate. Cotele fluctuează rapid iar cotele afișate pe internet reprezintă un ghid și pot fi diferite la momentul plasării unui pariu. La momentele cruciale din joc, adică la acordarea unui penalty, cotele pot fi suspendate temporar. Sunt disponibile la pauză diferite tipuri de pariuri speciale pentru repriza a doua care au legătură numai cu repriza a doua.

b. Echipa care înscrie următorul gol: Autogolurile sunt luate în considerare iar câștigătoare va fi echipa acreditată cu golul

c. Următorul marcator

i) Pariurile pentru următorul marcator sunt decise în conformitate cu jucătorul numit de reprezentanții oficiali ai presei (tv)care participă la meci

ii) Se vor depune toate eforturile pentru a cota următorul marcator pentru toți jucătorii posibili. Totuși, jucătorii care nu sunt cotați inițial vor fi considerați câștigători dacă marchează următorul gol.

d. Pariurile pe jucători care nu iau parte la meci vor fi nule precum și pariurile pe "primul jucător care marchează" unde jucătorul intră în teren după ce s-a marcat primul gol. Toți jucătorii care au fost pe teren înainte de marcarea primului gol sunt considerați ca și participanți

e. Dacă, din orice motiv, nu există statistici oficiale privind numele marcatorilor pentru anumite jocuri, atunci deciderea pariurilor se va baza pe informațiile obținute de la ziarele naționale din țara unde s-au disputat partidele

f. Anchetele ulterioare de către forurile oficiale nu vor fi luate în considerare în scopul deciderii pariurilor

g. Autogolurile nu sunt considerate în deciderea pariurilor. În cazul în care un pariu specific pe gol este plasat live iar un autogol este marcat, toate pariurile vor fi automat nule

h. Handicapuri asiatice live

Toate pariurile live pe handicapuri asiatice sunt decise conform cu scorul restului partidei după ce pariul a fost pus, adică orice gol înainte de plasarea pariului este ignorat pentru deciderea pariului.

24. Total cornere

a. Acest pariu este pe numărul total de cornere care vor fi executate în timpul întregului joc, inclusiv orice timp suplimentar

b. Orice corner care este acordat, dar nu este bătut nu va fi inclus în total

c. Dacă un corner trebuie reluat, numai un singur corner va fi inclus în total

d. Dacă un meci este abandonat înainte de fluierul final, pariurile pe total cornere vor fi nule doar dacă rezultatul n-a fost deja determinat. De exemplu dacă un jucător pariază că vor fi peste 10 cornere în joc iar la momentul abandonului, au fost bătute 12 cornere, predicția jucătorului este deja corectă iar câștigurile vor fi plătite pe baza cotelor listate

25. Cornere în prima repriză

a. Acest pariu este pe numărul total de cornere bătute în prima repriză inclusiv orice timp suplimentar

b. Orice corner care este acordat dar nu este bătut nu va fi inclus în total

c. Dacă un corner trebuie reluat, numai un singur corner va fi inclus în total

d. Dacă un meci este abandonat înainte de prima repriză, pariurile pe total cornere vor fi nule doar dacă rezultatul n-a fost deja determinat.

26. Multi-cornere

a. Acesta este un pariu pe numărul total de cornere bătute în timpul primei reprize multiplicat cu numărul total de cornere bătute în repriza a doua

b. Orice corner care este acordat dar nu este bătut nu va fi inclus în total

c. Dacă un corner trebuie reluat, numai un singur corner va fi inclus în total

d. Dacă un meci este abandonat înainte de fluierul final, pariurile pe total cornere vor fi nule doar dacă rezultatul n-a fost deja determinat

27. Primul corner

Pentru acest pariu, jucătorul trebuie să prezică care echipă va bate primul corner din meci. Dacă nu este bătut nici un corner, toate pariurile sunt considerate nule

28. Total numere de pe tricouri marcatori

a. Acest pariu este pe totalul acumulat de numere de pe tricou ale marcatorilor dintr-un meci sau dintr-o serie de meciuri

b. Dacă este marcat un autogol, numărul de pe tricou al marcatorului autogolului va fi luat în considerare, iar numărul lui de pe tricou va fi numărat pentru echipa acreditată cu goluul

c. Dacă există o dispută privind marcatorului unui gol specific, se va apela la datele înscrise la forurile oficiale

d. Referitor la pariurile pe orice număr de pe tricou, numărul purtat de jucător la începutul jocului va fi considerat numărul lui pentru tot jocul

e. Dacă un jucător intră pe teren fără un număr pe tricou, numărul 12 va fi alocat acelui jucător

29. Avertismente și cartonașe

a. Pentru tipurile de pariuri "peste/sub", fiecare cartonaș arătat este numărat ca un singur cartonaș indiferent de culoare

b. Pentru acest pariu, un jucător trebuie să prezică dacă numărul total de puncte de avertisment este peste, sub sau în cadrul punctelor predefinite

c. Toate cartonase indicate de arbitru (si afara de terenului) se vor lua in considerare conform raportului oficial de meci, daca nu se specifica altfel.

30. Pariuri pe următorul cartonaș

Tipuri de pariuri oferite pentru a prezice care echipă va primi următorul cartonaș în joc. În scopul deciderii acestui pariu, dacă un cartonaș este arătat pentru doi jucători în cadrul aceluiași incident atunci echipa a cărui jucător a primit primul cartonașul va fi considerată câștigătoare.

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

-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)

-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)

Regula generala: Cartonasele acordate dupa finalul meciului sau cele acordate antrenorilor/staff-ului NU se iau in considerare.

31. Goluri x Cornere

În acest pariu, jucătorul prezice dacă totalul de goluri dintr-un joc multiplicat cu totalul de cornere bătute este mai mare decât, mai mic sau în cadrul unei interval de timp

32. Handicap meci

Pentru pariurile de handicap meci, un handicap specific este dat echipelor în baza punctelor forte/slăbiciunilor echipei. La finalul meciului, scorul handicapului este adăugat la scorul echipelor pentru a oferi rezultatul final de handicap. De exemplu, dacă Arsenal are un handicap de -1 și câștigă meciul 2-0, scorul de handicap va fi o victorie cu 1-0 pentru Arsenal.

33. Total goluri

În cadrul acestui pariu, jucătorii pot prezice dacă un într-un anumit meci se va înscrie un total de goluri sub sau peste o limită, sau într-un anumit interval

34. Echipa care câștigă la cel mai mare scor

Dintr-un grup de meciuri, jucătorii trebuie să prezică ce echipă va câștiga la cel mai mare scor. De exemplu, dacă Chelsea câștigă cu 3-0 și Blackburn câștigă cu 2-1, diferențele de câștig sunt 3-0=3 și 2-1=1, astfel Chelsea are cea mai mare diferență de câștig

35. Echipa să câștige ambele reprize

Jucătorii trebuie să prezică corect ce echipă va câștiga ambele reprize, va marca mai multe goluri în fiecare repriză a jocului decât adversara, pentru a câștiga acest pariu. Repriza a doua se consideră că pornește de la scorul de 0-0.

36. Cum va fi câștigat meciul

Pentru jocurile în care există posibilitatea de prelungiri și penalty, jucătorii pot face acest pariu pentru a prezice ce echipă va câștiga și dacă vor câștiga în cele 90 de minute ale timpului regulamentar, în prelungiri sau după penalty.

37. Penalty

În scopul deciderii pariurilor pe penalty-uri de departajare, toate penalty-urile vor fi luate în considerare. Dacă sunt necesare mai mult de 10 penalty-uri, atunci pariurile de asemenea vor fi valabile iar penalty-urile suplimentare vor fi incluse în totalul care decide pariul

Pariuri pe termen lung

38. Pariuri pe divizii

Soluționarea pariurilor pe divizii sunt determinate în baza clasamentului final al Ligilor (campionatelor) inclusiv orice deduceri de puncte făcute înainte de finalul sezonului. Meciurile de baraj nu sunt luate în considerare în scopul deciderii pariurilor

39. Retrogradare

Pariurile pe locurile de retrogradare se bazează pe faptul că o anume echipă trebuie să termine sezonul pe una din pozițiile de retrogradare din divizia lor. Orice echipă retrogradată din alte motive decât poziția din ligă va fi considerată pierzătoare pentru acest pariu

40. Pariuri pe poziția în clasament

Deciderea pariurilor se bazează pe pozițiile finale în ligă inclusiv orice deduceri de puncte. Meciurile de baraj nu vor fi luate în considerare. Pariurile multiple sunt permise

41. Pariuri pe grupele sezonului

Deciderea pariurilor se bazează pe indicarea corectă a componenţelor grupelor la tragerile la sorți

42. Pozițiile finale

Prin acest pariu, jucătorii pot prezice dacă poziția finală a unei echipă va fi deasupra, sub sau într-o categorie definită. Nu acceptăm pariuri multiple dacă echipele implicate sunt în aceeași divizie

43. Puncte scontate

Prin acest pariu, jucătorii pot prezice dacă totalul final de puncte din ligă este mai mare, mai mic sau într-o categorie definită de puncte. Aceste pariuri sunt restricționate la pariuri singulare pentru echipele din aceeași divizie

44. Pariuri pentru demiterea antrenorilor

Toate pariurile acceptate dupa aparitia informatiei vor fi nule.

Pentru acest pariu, jucătorii pot prezice faptul că un antrenor nu va antrena aceeași echipă la finalul sezonului. Pentru deciderea pariurilor, finalul sezonului este considerat sfârșitul listei obișnuite cu jocuri și nu include meciurile de baraj.

45. Pariuri conexe

Pariurile multiple conexe nu sunt permise și orice pariuri de acest fel care sunt acceptate ca erori vor avea miza împărțită în mod egal între selecţii în scopul deciderii pariurilor.

”Împrumutul unui jucător nu se ia în considerare în scopul validării pariurilor. Transferul unui jucător la un alt club trebuie să fie permanent.”

GOLF

1. Dacă un jucător de golf se retrage înainte de startul turneului atunci toate pariurile pe acel jucător vor fi nule

2. Orice jucător de golf care joacă prima gaură este considerat că a jucat și, astfel, pariurile pe câștigător și pentru 18 găuri vor fi valabile. Orice jucător care joacă prima gaură și apoi se retrage din turneu va fi considerat că a terminat ultimul în scopul deciderii pariurilor

3. În cazul unui rezultat de egalitate, jocurile de baraj vor fi considerate pentru a determina câștigătorul

4. Dacă un turneu este întrerupt din cauza vremii sau din alte motive, rezultatul oficial va fi folosit pentru a determina deciderea pariurilor. Dacă, după ce pariul a fost plasat, nu se mai joacă sau jocul ulterior nu afectează rezultatul oficial, pariurile vor fi nule

5. Găuri – pariuri pe două/trei mingi

a. Pentru pariurile pe două/trei mingi, jucătorii trebuie să prezică ce jucător din doi sau trei jucători care vor juca împotrivă vor termina ziua cu cel mai bun scor

b. Pentru pariurile pe trei mingi, se aplică regulile dead-heat în cazul în care doi jucători termină cu același scor

c. Pentru pariurile pe două mingi, se oferă cote pentru egalitate. Dacă survine un rezultat de egalitate între doi jucători, toate pariurile pe jucători vor fi pierzătoare

d. În cazul în care un jucător se retrage înainte de startul unei runde specifice de două sau de trei mingi, toate pariurile de tipul acesta vor fi nule

e. În scopul deciderii pariurilor, un jucător de golf este considerat că a jucat dacă joacă prima gaură indiferent de retragerile ulterioare

f. Dacă o rundă de două sau de trei mingi este rearanjată cu jucători diferiți față de cei programați inițial, pariurile plasate înainte de rearanjare vor fi decise în baza scorurilor relative ale jucătorilor inițiali

6. Pariuri pe meciurile cu 72 de găuri

a. În scopul deciderii pariurilor, jucătorul care termină cele mai multe găuri va fi considerat câștigător

b. În cazul în care doi jucători termină același număr de găuri, jucătorul cu cel mai mic scor va fi considerat câștigător

7. Pariuri pe cel mai bun jucător dintr-o grupă

a. Pentru acest pariu, jucătorul trebuie să prezică ce golfer este cel mai bine clasat dintr-o grupă de jucători

b. Câștigătorul va fi considerat a fi jucătorul cu cel mai mic scor din 72 de găuri

c. În scopul determinării câștigătorului, meciurile de baraj vor fi luate în considerare

d. În cazul unui rezultat de egalitate, se aplică regulile dead heat

8. Pariuri pe grupe – turneu

a. Pentru acest pariu jucătorii trebuie să prezică ce jucător de golf dintr-o grupă de jucători este cel mai bine clasat în cadrul turneului

b. Deciderea pariurilor se bazează pe jucătorul cel mai bine clasat la finalul turneului

c. Dacă un jucător se retrage înainte de începerea turneului atunci pariurile sunt nule

d. În scopul determinării câștigătorului, meciurile de baraj sunt luate în considerare

e. În cazul unui rezultat de egalitate, se aplică regulile dead heat

9. Doar dacă se menționează altfel, regulile pentru câștigarea meciului/turneului se vor aplica pentru a determina cine sunt câștigătorii în scopul deciderii pariurilor

10. Naționalitatea câștigătoare

a. În acest pariu, jucătorul trebuie să prezică naționalitatea câștigătorului meciului/turneului

b. Jocurile de baraj vor fi luate în considerare la determinarea câștigătorilor

c. În cazul unui rezultat de egalitate, se aplică regulile dead heat

HANDBAL

1. Toate jocurile trebuie jucate până la finalul următoarei zile pentru ca pariurile să fie valabile.

2. Dacă locația inițială s-a modificat, pariurile vor fi valabile doar dacă echipa gazdă inițială este încă considerată astfel

3. Toate pariurile vor fi decise la finalul timpului regulamentar. Prelungirile nu sunt luate în considerare, doar dacă se menționează altfel

4. Golgeter turneu – numai golurile marcate în timpul regulamentar și în prelungiri sunt luate în considerare. Golurile marcate din penalty+uri de departajare nu sunt luate în considerare

5. Jucătorii trebuie să joace în turneu pentru valabilitatea pariurilor

6. Pentru pariurile speciale toti jucătorii listați trebuie să joace ca pariurile să fie valabile

HOCHEI PE GHEAȚĂ / BANDY / IN-LINE HOCKEY / HOCHEI PE IARBA / HOCHEI PE STRADA

1. Toate tipurile de pariuri pe meciurile de hochei vor fi considerate ca având loc numai în timpul regulamentar, in afara de cazuri unde se menționează altfel.

2. Prelungirile si loviturile de departajare sunt luate în considerare pentru tipurile de pariuri tip câștigător meci

3. Prelungirile și loviturile de departajare nu sunt luate în considerare pentru pariurile pe a treia repriză

4. Reprizele trebuie să se încheie pentru perioada specifică pentru ca pariurile să fie valabile

5. 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

6. 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);

7. 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;

8. 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.

Exemplu:

- Timp regulamentar: Echipa A - Echipa B 0:0
- Timp suplimentar: Echipa A - Echipa B 0:0

- Lovituri de departajare:

Prima lovitura: Echipa A, Jucător 1 înscrie: 1:0 /Echipa B, Jucător 2 înscrie: 1:1

A doua lovitura: Echipa A, Jucător 3 înscrie: 2:1/Echipa B, Jucător 4 înscrie: 2:2

A treia lovitura: Echipa A, Jucător 5 înscrie: 3:2 /Echipa B, Jucător 6 înscrie: 3:3

A patra lovitura: Echipa A, Jucător 7 înscrie: 4:3/Echipa B, Jucător 8 ratează: 4:3

A cincea lovitura: Echipa A, Jucător 9 înscrie: 5:3

Al zecelea Jucător nu va mai executa lovitura de departajare deoarece nu poate influența rezultatul final al meciului. În acest caz, golul decisiv a fost marcat de Jucătorul 7.

9. European, internațional și amicale

Se aplică regulile americane de hochei pe gheață cu următoarele excepții:

a. Doar dacă se menționează altfel, pariurile vor fi decise numai în baza timpului regulamentar excluzând prelungirile și loviturile de departajare

b. Pentru tipurile de pariuri pe câștigători cu 2 variante, prelungirile și loviturile de departajare sunt luate în considerare

10. Daca un eveniment este contramandat, amanat sau suspendat, întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat până la finalul următoarei zile, pariul pentru acest eveniment, si derivatele care nu au fost deja determinate este nul și se calculeaza cota 1.00.

SPORTURI CU MOTOR

1. Toate pariurile vor fi decise în baza rezultatelor oficiale ale cursei

2. Pariuri pe echipă câștigătoare sau pilot câștigător campionat

Deciderea pariurilor va fi determinată de numărul de puncte acumulat în urma rezultatului oficial al ultimei curse din campionat. Anchetele ulterioare nu vor afecta deciderea pariurilor

3. Pariuri pe cursă individuală

a. Toate pariurile sunt valide dacă un pilot ia sau nu startul la o cursă

b. Semnalul pentru startul turei de încălzire este considerat a fi începutul cursei. Orice pilot de pe grilă în acest moment care nu se califică că a terminat cursa va fi considerat a fi un participant care nu a terminat

c. Prezentarea podiumului va determina deciderea pariurilor inclusiv în eventualitatea unei descalificări

4. Pariuri tip duel

a. Ambii piloți trebuie sa ia startul cursei pentru ca pariurile să fie valabile

b. In cazul in care cel putin unu dintre piloti nu a luat startul cursei pariurile vor fi anulate

c. În cazul în care nici un pilot nu termină cursa, pilotul care a terminat mai multe ture va fi considerat câștigător

d. În cazul în care nici un pilot nu termină cursa, și ambii piloți au terminat in aceasi tur , pariurile vor fi anulate doar in cazul in care au abandonat in aceasi moment , altfel castigator va fi cel care a patruns distanta mai lunga.

5. Pariuri pe calificări

a. Pariurile sunt decise în baza pilotului care stabilește cel mai rapid timp în sesiunea de calificări indiferent de penalizările de timp sau de retrogradarea pe grilă

b. Pariurile sunt nule dacă pilotul ales nu ia parte la sesiunea de calificări

c. Piloții care participă la sesiunea de calificări dar nu reușesc să stabilească un timp sunt considerați participanți iar pariurile vor fi valabile

6. Se califică în pole position

a. Toate pariurile sunt valide doar dacă pilotul ia start la cursă

b. Pariurile sunt decise în baza pilotului anunțat ca și calificat din pole position imediat după finalul sesiunii de calificări

c. Orice retrogradare, descalificare sau apel ulterior nu va afecta rezultatul

7. Cea mai rapidă tură

Pariurile vor fi decise conform cu pilotul care a fost declarat oficial că a efectuat cea mai rapidă tură

8. Podium/finish în puncte

Pariurile sunt decise pentru piloții care termină cursa pe podium/pozițiile de puncte indiferent de anchetele ulterioare.

FORMULA 1

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

2. 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).

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.

SPEEDWAY

1. Dacă o cursa este amânata , si nu este reluată până la finalul următoarei zile , pariurile vor fi anulate.

2. Pentru câștigătorii individuali de etapă, atunci când piloții sunt cotați, șoferii numiți trebuie să participe în caz contrar pariurile sunt nule

3. Pentru scor corect și echipă câștigătoare per etapă, cursele tactice nu sunt luate în considerare. În evaluarea pariurilor, toate etapele vor fi 3 puncte pentru câștigător, 2 pentru locul doi și 1 pentru locul trei indiferent de punctele bonus.

4. Pentru pariurile cap la cap și total, fiecare pilot trebuie să finalizeze cel puțin o cursă pentru ca pariurile să fie valide.

MOTOCICLISM

1. Orice pilot retras din cursa a doua după cursa întâi vor fi considerați pierzători pentru deciderea pariului pentru cursa a doua

Alte evenimente (evenimente non-sportive)

1. Din când în când oferim tipuri de pariuri speciale nesportive pentru evenimente cum ar fi show-uri TV, ceremonii de decernare, evenimente politice etc. Reguli speciale se vor aplica pentru aceste tipuri de pariuri și vor fi publicate pe website. Este responsabilitatea dvs să vă familiarizați cu aceste reguli înainte de a plasa orice pariu deoarece deciderea acestora va fi determinată de reguli unice

RUGBY

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.

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

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

SNOOKER

1. Pentru pariurile pe câștigători, pariurile vor fi valide doar dacă jucătorii participă 2. Pariuri pe meciuri

2. Pariuri pe meciuri

Dacă un meci se termina cu abandonul unuia dintre competitori, evenimentului se va acorda cota 1 . Rezultate partiale care au fost la momentului abandonului deja determinate vor fi validate normal conform rezultatelor oficiale .

3. Pariuri pe frame-uri, pariuri handicap și pariuri speciale pe break-ul maxim

a. Pentru ca pariurile să fie valide, trebuie realizat numărul complet de frame-uri necesar pentru a câștiga meciul

b. Dacă un meci îi este acordat unui jucător înainte de a se realiza numărul complet de frame-uri necesare, toate pariurile pe frame-uri, pariuri handicap și pariuri speciale pe break-ul maxim vor fi nule doar dacă jocul în continuare nu ar afecta rezultatul

4. Re-rack-uri

a. Tipurile de pariuri pentru prima bilă roșie introdusă regulamentara și prima bilă colorată introdusă regulamentar vor fi decise imediat indiferent dacă un frame este re-racked sau nu

2. Tipurile de pariuri pentru câștigător frame, câștigător frame în desfășurare și puncte total vor fi decise la finalul frame-ului re-racked. Numai jocul după re-rack va fi luat în considerare în scopul deciderii pariurilor

TENIS DE MASĂ

1. Dacă un meci se termina cu abandonul unuia dintre competitori, evenimentului se va acorda cota 1 . Rezultate partiale care au fost la momentului abandonului deja determinate vor fi validate normal conform rezultatelor oficiale .2. Câștigător set

Acest pariu se referă la câștigătorul unui set specific. Setul respectiv trebuie să fie finalizat pentru valabilitatea pariurilor

TENIS

1. Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre anunțurile oficiale.

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.

3. Daca evenimentul este contramandat înainte de începere din cauza abandonului unuia dintre jucatori, se acorda cota 1.00.

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.

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.

6. Tipuri de pariuri tenis

In cadrul acestei discipline sportive pot exista mai multe tipuri de pariuri:

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

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

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

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.

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 .

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

6.7. Primul jucator castiga cel putin un set - pariul este castigator daca primul jucator castiga minim un set in meci

6.8. Al doilea jucator castiga cel putin un set - pariul este castigator daca al doilea jucator castiga minim un set in meci

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

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

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.

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

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

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

6.15. Total ași – 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

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

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

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

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

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

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

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

6.23. Total game-uri - pariul se referea la numarul total de game-uri din meci (daca va fii par sau impar)

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

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

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

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

6.28. Primul set scor corect - pariul se refera la scorul exact la game-uri din primul set

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

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

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)

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)

6.33. Tie-break in meci - - va fi sau nu tie-break in meci

6.34. Tie-break in set 1/2/3 - va fi sau nu tie-break in setul 1/2/3/

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

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.

6.37. Total game-uri set 2/ 3 - pariul se refera numarul total de game-uri din setul 2/3

6.38. Set 2/3 scor corect pariul se refera scorul exact la game-uri din set 2/3

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

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)

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

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.

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

6.44. Pentru tipul de pariu "Castigator turneu":

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

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

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

VOLEI

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

2. Pariul Rezultat final meci se refera la rezultatul final al partidei VARIANTE

1 – castiga prima echipa

2- - castiga echipa a doua

3. Total puncte – pariul se refera la numarul total de puncte din meci

4. Set 1 – pariul se refera la echipa care va castiga primul set

VARIANTE – 1 / 2

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

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

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

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

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

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

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. 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

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

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

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

16. Set 2 – handicap puncte – pariul se refera la echipa care va castiga setul 2 – in urma handicapului stabilit in oferta

17. Set 3 – pariul se refera la echipa care va castiga setul 3 VARIANTE – 1 / 2

18. Numar puncte in setul 3 – pariul se refera la numarul total de puncte din setul 3 VARIANTE – S (sub) / P (peste) – linia oferita.

19. Set 3 – handicap puncte – pariul se referă la echipa care va castiga setul 3 – în urma handicapului stabilit în ofertă.

SPORTURI DE IARNĂ

1. Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare întotdeauna clasamentele stabilite de catre primele anunțuri oficiale.

2. 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.

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

4. Daca evenimentul este reluat până la finalul următoarei zile pe aceeași pârtie, trambulina, traseu se iau în considerare cursurile jucate.

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.

6. Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariu: Castigator cursa /etapa/competitie/faza/turneu, clasare, duel, etc.

CURSE DE CAI - REGULI GENERALE

1. Datele referitoare la cursele de cai sunt furnizate de Autoritățile Britanice pentru Curse de Cai

2. Dacă un client are nelămuriri cu privire la erori atunci acele nelămuriri vor fi efectuate prin intermediul suportului clienți în maxim 14 zile de la soluționarea pariului disputat

3. Vă rugăm observați că pentru cursele selectate sunt disponibile numai pariurile pe câștigători

4. Plasarea pariurilor este acceptată dacă cel puțin o sumă egală este plasată pentru pariul pe câștigător. Orice sumă de bani acceptată eronat mai mare decât miza pentru câștig va fi nulă.

5. Dacă o cursă este amânată pentru o altă zi, pariurile singulare vor fi declarate nule și orice selecție implicată în pariurile acumulate va fi tratată ca neparticipant în următoarele circumstanțe:

Dacă cursa este abandonată

Dacă cursa este oficial declarată nulă

Dacă locația s-a modificat

Dacă suprafața locației s-a alterat (de exemplu, din iarbă în pământ sau vice versa)

6. Dacă un participant ales este declarat nul sau nu participă, mizele pariurilor singulare vor fi returnate. Pentru pariurile multiple, miza jucătorului va rămâne pentru selecțiile rămase

7. În cazul unui rezultat de egalitate (dead heat), miza plasată pe selecție va fi împărțită la numărul de participanți implicați în dead heat. Cotele totale vor fi atunci plătite la acea miză divizată, iar restul banilor mizei va fi pierdut.

8. Ne rezervăm dreptul de a corecta erorile evidente. Dacă o cotă greșită sau un termen este oferit ca eroare, ne rezervăm dreptul fie să anulăm pariul, fie să decidem pariul la cota corectă care era disponibilă la momentul plasării pariului

9. Pariurile vor fi decise în baza rezultatelor oficiale

Cotele de start

1. Cota de start (SP) este cota disponibilă la momentul în care începe cursa

2. Doar dacă jucătorul nu selectează un preț listat (show) sau unde este disponibil un preț inițial, toate pariurile pentru cursele de cai din Regatul Unit și din Irlanda vor fi decise la SP. În cazul în care nici un SP oficial nu este returnat sau dacă nu s-a luat nici un preț, atunci toate pariurile SP

vor fi decise conform cu ultimul preț listat declarat de industrie (show). Dacă nu este dat nici un preț listat declarat de industrie, pariurile vor fi decise conform cu ultimul preț disponibil **HATTRICK**.

Pariul Câștigă sau Each Way

1. Toate pariurile sunt decise pentru câștig, dacă nu se menționează each way (clasare în primii).

2. Un pariu each way este un pariu cu miza selectată dublată și conține un pariu de valoarea mizei dvs pentru o selecție "să câștige" și un pariu de valoarea selecției dvs pentru "să se claseze" conform cu termenii publicați pentru eveniment. Pentru aceasta trebuie să bifați casuța E/W de la rubrica Acumulatori/Multiple. Dacă nu bifați respectiva căsuță, pariul dvs contează doar pentru câștigătorul cursei.

3. Doar dacă se publică altfel, partea "să se claseze" pentru pariurile each way este decisă conform cu următorii termeni de plasare:

Număr participanți / Curse handicap / Curse fără handicap

2-4	Numai "Să câștige"	Numai "Să câștige"
5-7	Locurile 1-2 la ¼ cotă	Locurile 1-2 la ¼ cotă
8-11	Locurile 1-3 la 1/5 cotă	Locurile 1-3 la 1/5 cotă
12-15	Locurile 1-3 la ¼ cotă	Locurile 1-3 la 1/5 cotă
16+	Locurile 1-4 la ¼ cotă	Locurile 1-3 la 1/5 cotă

Pentru toate cursele, numărul de participanți va fi indicat de numărul de participanți care primesc ordinele de start

4. Tabelul de mai sus se aplică pariurilor efectuate la cota de start, la cota listată sau la cota inițială

5. Dacă există un număr insuficient de cai care termină cursa referitor la termenii de mai sus, numai participanții care au fost plasați oficial vor fi considerați ca selecții câștigătoare. Pariurile pe cei care nu termină cursa sunt pierzătoare.

6. În scopul deciderii pariurilor, pariurile each way duble, triple și acumulate se vor decide primul loc-primul loc și loc-loc.

7. Dacă puneți un pariu each way pentru o cursă sau eveniment care ia în considerare numai câștigătorul, miza totală va fi plasată pe pariul "să câștige"

8. Pariurile each way sunt acceptate pe favoriții nenominalizați la cota de start. Pariurile each way nu sunt acceptate pentru favoriții secundari

Pariuri forecast

1. Pentru un pariu tip forecast, trebuie să selectați în ordine corectă ce cai vor termina pe primul și al doilea loc în cursă

2. Pariurile forecast sunt acceptate pentru curse cu 3 sau mai mulți participanți

3. Pariurile sunt decise ca forecast-uri direct conform cu dividendele computerizate pentru forecast direct. În cazul în care nu sunt declarate dividende pentru forecast-ul direct, atunci acestea vor fi decise conform cu tabelul NSL de forecast-uri directe cu condiția ca 3 sau mai mulți cai să participe la cursă

4. Acolo unde este disponibil, puteți plasa pe cote inițiale sau cote de start în forecast-uri directe (un forecast cu preț fix). Dacă orice retragere din cursă rezultă într-o deducere în baza Regulii 4 de 10 din leu sau mai mult atunci un forecast la preț fix va fi decis la dividenul de forecast computerizat

5. Pariurile forecast care conțin favoriți nenominalizați nu sunt acceptate

6. Orice pariuri tip forecast care sunt acceptate ca erori pentru curse cu doi participanți vor decise ca un pariu singular "să câștige" pentru selecția plasată pentru a ieși pe primul loc

7. În cazul în care un cal termină singur cursa, pariurile tip forecast care au nominalizat calul care termină să fie pe primul loc vor fi decise ca un pariu singular "să câștige" la SP. Toate celelalte pariuri tip forecast pentru cursă vor fi pierdute

8. Dacă un neparticipant este selectat ca parte a unui pariu tip forecast, pariul va fi valid ca un pariu singular "să câștige" pentru calul selectat rămas. Pentru forecast-urile cu preț fixat, această selecție care rămâne va fi decisă la SP

9. Dacă un client pune o combinație de forecast-uri A B C iar mize pentru 6 pariuri, acest forecast va fi decis în baza următoarelor șase forecast-uri directe: AB, AC, BA, BC, CA, CB.

10. În cazul în care există un rezultat de egalitate (dead heat) între doi sau mai mulți cai, vor fi declarate și plătite câștiguri separate pentru fiecare forecast care se califică. Pentru forecast-urile cu prețuri fixate, mizele vor fi împărțite conform cu numărul de cai implicați în dead heat și vor fi plătite cotele întregi.

Pariuri pe curse de cai și curse de câini transmise în direct

1. Pariuri transmise pe curse transmise in direct

HATTRICK poate oferi, prin intermediul terminalelor de pariere, curse de cai si curse de caini transmise in direct.

2. Descrierea evenimentelor

Evenimentele pe curse de cai si caini vor fi transmise direct si vor contine o interfata grafica in care sunt prezentate informatii specifice precum numele, numarul, cotele, progresul cursei. De asemenea, interfata grafica va prezenta periodic informatii despre evenimentele desfasurate (incluzand cotele, clasamentul in urma curselor, schimbarile, cursele zilnice, ora si numele cursei) si va afisa o reluare de 20 de secunde pentru rezultatul obtinut in cadrul evenimentului.

3. Realizarea pariurilor

Jucatorii pot realiza pariuri pentru evenimente pe curse de cai si caini pana la momentul inceperii cursei.

4. Erorile tehnice

Pentru erorile tehnice ce nu tin de HATTRICK, pariurile plasate dupa momentul inceperii cursei vor fi anulate si se va acorda cota 1.

5. Anularea pariului

Jucatorul nu are posibilitatea de a anula pariul pe curse de cai si caini dupa plasarea acestuia.

6. Tipuri de pariuri acceptate

HATTRICK accepta urmatoarele tipuri de pariuri pentru curse de cai si caini transmise in direct prin intermediul terminalului:

6.1. Castigator: jucatorul va paria pe calul/cainele care a fost plasat pe primul loc dupa terminarea cursei.

6.2. Podium: jucatorul va paria pe calul/cainele care va finaliza cursa pe primul, al doilea sau al treilea loc, in functie de pronosticul mentionat pe biletul de pariere.

6.3. Exacta: jucatorul va alege doi cai/caini ce vor finaliza cursa exact in ordinea selectata. Primii doi: jucatorul va alege doi cai/caini ce vor finaliza cursa pe primele doua locuri, indiferent de ordinea selectata.

6.4. Trifecta: jucatorul va alege trei cai/caini ce vor finaliza cursa exact in ordinea selectata.

7. Numarul evenimentelor de pariere acceptate

HATTRICK accepta pariuri pe cel mult 2 (doua) evenimente pe acelasi bilet de pariere. In acest caz cotele vor fi multiplicate.

Toate pariurile inscrise pe bilet trebuie sa fie castigatoare pentru ca biletul de pariere sa fie considerat castigator.

8. Reguli speciale

Pentru evenimentele pe curse de cai si caini exista pariuri ce contin cote de start (denumite in continuare „SP"), iar, in masura in care castigul maxim nu poate fi calculat de la inceput, HATTRICK va acorda castigul maxim pentru biletul de pariere castigator, luand in considerare cotele stabilite pe eveniment cu cel mult 15 minute inainte de inceperea evenimentului.

Se considera participare la cursa atunci cand calul/cainele care a fost aliniat la poarta de start, indiferent de retragerile ulterioare. In cazul in care, inainte de inceperea evenimentului, un jucator se retrage din cursa de caini/cai, pariurile plasate pe respectivul jucator vor fi considerate necastigatoare. In situatia in care un jucator se retrage inainte de inceperea cursei de cai, cotele vor fi recalculate pentru restul jucatorilor.

Pariuri tip tricast

1. Atunci când este disponibil, puteți paria pe prețuri de start sau prețuri listate într-un tricast cu preț fixat.

2. Dacă o retragere rezultă în deduceri de 0.10leu în leu sau mai mult conform cu regula Tattersalls 4(c) atunci tricast-ul la preț fixat va fi decis la dividendele de tricast computerizate. Dacă nu este returnat un dividend de tricast computerizat atunci un tricast la preț fixat va fi decis

ca un forecast direct computerizat pe primele două selecții nominalizate indiferent de locul pe care-l ocupă selecția nominalizată a treia.

3. Dacă una din selecțiile dvs de tricast nu participă, pariul va fi decis ca un forecast direct la dividendele de forecast computerizate pentru restul de participanți. Dacă doi cai nu participă, pariul va fi decis ca un pariu singular la prețul de start pentru selecția rămasă.

4. Pariurile tip tricast care conțin favoriți nenominalizați nu vor fi acceptate.

5. În cazul unui rezultat de egalitate (dead heat) între doi sau mai mulți cai pentru primul, al doilea sau al treilea loc, vor fi declarate și plătite dividende separate pentru fiecare tricast care se califică. În tricast-urile cu preț fixat, miza este divizată conform cu numărul de cai implicați în dead heat iar cotele întregi vor fi plătite.

Favoriți

1. Pariurile cu prețuri de start vor fi acceptate numai de tipul "să câștige" și each way pentru primii favoriți nenominalizați

2. Calul cu cele mai mici cote este considerat favoritul

3. Dacă nominalizați favoritul iar două sau mai mulți participanți iau startul la cele mai mici cote, miza dvs va fi împărțită în mod egal între favoriții egali

4. Mizele vor fi returnate pentru pariurile singulare pe favoriți în cazul în care câștigul, indiferent de rezultat, fie este egal sau mai mic decât investiția inițială. Dacă acest lucru are loc cu doi favoriți într-un pariu multiplu, selecția va fi tratată ca un neparticipant.

5. Dacă favoritul este retras înainte de ordinele de start dar nu mai târziu de crearea unui nou tip de pariuri, proporția mizei dvs pe selecția retrasă va fi nulă iar miza rămasă va fi împărțită egal pentru selecțiile rămase.

Retragerile târzii

1. Dacă un cal este retras înainte de ordinele de start sau este considerat oficial de către arbitru că nu a luat parte la cursă, mizele vor fi returnate pentru calul retras și orice pariuri câștigătoare pentru acea cursă vor fi supuse deducerilor conform cu Regula 4(c) Tattersalls

Rata deducerii se va baza următoarea formulă:

Prețul calului retras la momentul retragerii Suma dedusă pentru câștiguri

1/9 sau cote mai mari la 90 bani în lei

2/11 la 2/17 85 bani în lei

1/4 la 1/5 80 bani în lei

3/10 la 2/7 75 bani în lei

2/5 la 1/3 70 bani în lei

8/15 la 4/9 65 bani în lei

8/13 la 4/7 60 bani în lei

4/5 la 4/6 55 bani în lei

20/21 la 5/6 50 bani în lei

Șanse egale

la 6/5 45 bani în lei

5/4 la 6/4 40 bani în lei

13/8 la 7/4 35 bani în lei

15/8 la 9/4 30 bani în lei

5/2 la 3/1 25 bani în lei

10/3 la 4/1 20 bani în lei

9/2 la 11/2 15 bani în lei

6/1 la 9/1 10 bani în lei

10/1 la 14/1 5 bani în lei

Peste 14/1 Nici o deducere

Totalul deducerilor nu va depăși 90 bani în lei dacă doi sau mai mulți cai sunt retrași înainte de ordinele de start.

2. Dacă un cal este retras și apoi se creează un nou tip de pariu, orice pariuri plasate la prețurile listate înainte de declararea noului preț listat vor fi supuse deducerilor din tabelul de mai sus. Dacă o retragere ulterioară este efectuată după re-formarea noului tip de pariuri, pariurile plasate la prețurile listate în tipul de pariu inițial vor primi o deducere ulterioară în baza prețului calului

retras în tipul de pariu inițial. Orice pariuri plasate în noul tip de pariu format vor fi supuse deducerilor în baza prețurilor curente.

3. Tabelul de mai sus cu deduceri se va aplica și în cazul neparticipanților pentru cursele cu prețuri inițiale

Prețurile listate și prețurile inițiale

1. Prețurile pentru toate cursele, evenimentele și tipurile de pariuri nu sunt fixe și sunt supuse fluctuațiilor

2. Prețurile listate sunt prețurile curente pentru o ofertă la o cursă în perioada imediat înainte de cursă

3. Cotele inițiale sunt oferite pe curse de cai cu aproximativ 15 minute înainte de startul cursei

4. Dacă doriți să pariați pe prețuri listate sau inițiale atunci trebuie să menționați acest lucru atunci când plasați pariul dvs prin selectarea opțiunii corespunzătoare din interiorul cuponului dvs de pariuri

5. Dacă un cal s-a retras și o deducere este apoi efectuată în baza Regulii 4(c) Tattersalls atunci pentru pariurile la alte prețuri decât prețurile inițiale, nu se poate paria pe nici un preț listat după momentul la care calul s-a retras doar dacă tipul de pariuri s-a reformat.

6. Dacă un cal s-a retras înainte de ordinele de start într-o cursă cu prețuri inițiale, miza pentru selecția retrasă va fi returnată. Pariurile pe restul de participanți la cursă vor fi supuse deducerilor în baza Regulii 4(c) Tattersalls iar aceste deduceri se vor baza pe primul preț publicat. Totuși, de îndată ce un tip de pariu a fost reformat, deducerile se vor baza pe primul preț publicat a neparticipantului din tipul de pariu reformat.

7. Dacă un preț inițial este oferit pentru o cursă care cuprinde participanți de rezervă, pariurile vor fi decise pe rezultate excluzând participanții de rezervă doar dacă un preț inițial este disponibil pentru participanții de rezervă. Dacă un preț inițial este disponbil pentru aceștia, pariurile vor fi decise conform cu rezultatul oficial.

Curse nule și victorii la masa verde

1. Cursele nule și victoriile la masa verde sunt considerate curse dar orice cal implicat va fi tratat ca un neparticipant în scopul deciderii pariurilor

Amânări și abandonuri

1. Dacă un program pentru cursă este abandonat sau amânat pentru următoarea zi, cu excepția pariurilor ante-post, toate selecțiile vor fi nule doar dacă se anunță altfel în cazuri excepționale. Dacă cursele sunt desfășurate mai devreme din cauza condițiilor meteorologice, deciderea pariurilor pentru cursă va fi guvernată de orele inițiale publicate pentru cursă.

Reluări

1. Dacă o cursă este reluată ca rezultat a unui start fals sau un alt eveniment de genul acesta, mizele vor fi returnate pentru caii care nu iau parte la reluare. Câștigurile pentru participanții rămași vor fi supuse Regulii 4(c) Tattersalls. Termenii de plasare a pariurilor se vor baza astfel pe numărul de participanți care iau parte la reluare

Ante Post

1. Pariurile Ante Post sunt acceptate pentru cursele selectate pe o bază all-in sau nu chiar dacă calul a intrat sau nu în competiție. Cu excepția cazurilor unde se specifică altfel, mizele vor fi pierdute pentru pariurile Ante Post dacă selecția dvs nu participă iar deducerile în baza Regulii 4(c) Tattersalls nu vor fi făcute pentru pariurile câștigătoare Ante Post.

2. În concordanță cu principiile Regulii pentru Curse Tattersalls, pariurile ante-post vor fi nule în baza următoarelor circumstanțe, în caz contrar pariurile sunt valide.

(a) Dacă cursa este abandonată sau declarată nulă

(b) Dacă locația cursei este alterată sau amânată la o dată ulterioară pe o pistă diferită

(c) Dacă cursa este amânată la o dată ulterioară pe aceeași pistă cu intrări redeschise și noi intrări adăugate cursei, toate pariurile sunt nule. Toate pariurile vor fi valide dacă o cursă este amânată la o dată ulterioară pe aceeași pistă cu aceleași intrări (adică nu sunt adăugate intrări suplimentare)

(d) În cazul în care calul este tras la sorți sau eliminat în baza regulilor Jockey Club, pariurile singulare vor fi nule. În orice astfel de cazuri, pariurile cumulative ante-post vor fi valide pentru manșele rămase, la prețurile stabilite pentru selecțiile acelor curse, un pariu dublu devenind singular, o triplă devenind o dublă etc

3. Pariurile ante-post sunt decise conform cu prețul și termenii dați la momentul la care pariul este acceptat.

4. Atunci când aceeași selecție este pariată pentru a câștiga două sau mai multe curse/evenimente în cadrul pariurilor ante-post, se aplică cote speciale. Aceste cote speciale vor înlocui cotele acumulate calculate din prețurile per eveniment individual indiferent de faptul dacă prețurile per eveniment individual au fost acceptate. Dacă nu sunt disponibile cote speciale, pariul multiplu este valid cu manșa primei curse a pariului rămânând la aceleași cote pariate atunci când s-a plasat pariul. Cotele pentru manșa a doua a pariului vor fi returnate la primul preț disponibil pentru acea manșă după ce prima parte a pariului a fost finalizată.

5. Pariurile ante-post încetează în ziua etapei de declarații de a doua zi iar toate pariurile plasate după acea etapă vor fi "neparticipant, fără pariu" unde Regula 4 Tattersalls se poate aplica.

Curse de cai de peste hotare

1. Toate cursele de cai din afara Irlandei și Regatului Unit sunt decise numai pe baza Regulilor de Curse de Cai. În țările unde agențiile de pariuri operează și un preț oficial de start este returnat, pariurile pe curse de cai sunt acceptate conform cu regulile noastre generale și orice reguli condiționale aplicabile țării implicate așa cum publică **HATTRICK**. În țările unde nu există prețuri de start, se pot accepta pariuri în următoarele circumstanțe acolo unde sunt disponibile:

a. Cotele **HATTRICK** sau cotele de start ale industriei SIS

b. Pentru cursele selectate atunci când un SP de industrie/SIS este în operare și este publicat, pariurile care nu sunt la un preț inițial sau listat (show) vor fi decise la SP-ul SIS/industrie și nu la câștiguri Pari-mutuel (se pot accepta pariuri pentru câștiguri pari-mutuel pentru cursele în care un preț SIS/industrie este în operare numai dacă afișăm această facilitate – în caz contrar, pariurile vor fi decise la SP-ul industriei)

c. Atunci când nu există SP al SIS/industriei în operare, pariurile care nu sunt plasate la prețurile inițiale sau listate (show) vor decise cu câștiguri pari-mutuel.

d. Există o limită de plată de 25.000 GBP pentru un singur client pentru o singură zi pentru cursele de câini din afara Irlandei și Regatului Unit

Cote garantate

1. Pentru cursele în care oferim "cote garantate" dacă pariați pe prețul inițial pentru un participant iar prețul de start este mai mare decât prețul dvs inițial, vom plăti câștigătorii la prețul de start

2. Pentru cursele în care oferim "cote garantate" dacă pariați pe prețul inițial pentru un participant iar prețul de start este mai mic decât prețul dvs inițial, vom plăti câștigătorii la prețul inițial

3. Această ofertă se aplică numai prețurilor inițiale și din acest motiv nu se aplică pentru prețurile de start (show).

Bonusuri și premii de consolare1. Bonusurile și premiile de consolare sunt plătite pentru pariurile de tip Lucky 15, Lucky 31 și Lucky 63 conform cu următorul tabel:

Tip pariu Nr de selecții Nr de pariuri Linii (x2 pt pariuri each way) Premiu de consolare Bonus

Lucky 15 4 15 (30 E/W) 4 singulare, 6 double, 4 triple, 1 multiplu de 4 Dublarea cotelor dacă numai o selecție este câștigătoare 10% adăugat la câștigurile totale dacă toate cele 4 selecții sunt câștigătoare

Lucky 31 5 31 (62 E/W) 5 singulare, 10 duble, 10 triple, 5 multiplu de 4, 1 multiplu de 5 Dublarea cotelor dacă numai o selecție este câștigătoare 20% adăugat la câștigurile totale dacă toate cele 5 selecții sunt câștigătoare

Lucky 63 6 63 (126 E/W) 6 singulare, 15 duble, 20 triple, 15 multiplu de 4, 6 multiple de 5, 1 multiplu de 6 Dublarea cotelor dacă numai o selecție este câștigătoare 10% adăugat la câștiguri dacă 5 selecții sunt câștigătoare 25% adăugat la câștigurile totale dacă toate cele 6 selecții sunt câștigătoare

2. Pentru a vă califica pentru bonusuri și premii de consolare toate selecțiile trebuie să se desfășoare

3. Pentru fiecare pariuri each way (E/W) numai părții câștigătoare a pariului

Pariuri speciale pe curse de cai

Pariul cu cote fixe pentru distanță agregată este disponibil la întâlnirile de curse de cai selectate în baza prezicerii totalului corect de distanțe câștigătoare pentru toate cursele acelei întâlniri.

Distanța maximă pentru o singură cursă este de 12 lungimi pentru cursele fără obstacole și 30 de lungimi pentru cursele cu obstacole (National Hunt).

În cazul unei victorii la masa verde sau dacă toți caii nu au terminat cursa, vor fi acordate 5 lungimi pentru o cursă fără obstacole și 12 lungimi pentru cursa cu obstacole

Dacă o întâlnire are una sau două curse abandonate sau nule, atunci pariurile vor fi decise printr-o distanță implicită utilizată pentru fiecare cursă nulă sau abandonată: 2 lungimi pentru cursa fără obstacole și 10 lungimi pentru cursa cu obstacole. Dacă trei sau mai multe curse sunt abandonate sau nule, atunci toate pariurile vor fi nule doar dacă cursele ulterioare nu vor afecta rezultatul.

Distanța va fi distanța declarată oficial la cântărire de către asociația de presă. Orice alterări ulterioare nu vor fi luate în considerare în scopul deciderii pariurilor. Următoarea listă reprezintă unitatea numerică care este utilizată în calcularea distanțelor mai mici de o lungime.

Nas > 0.05 Lungimi

Cap mic > 0.10 Lungimi

Cap > 0.20

¼ Lungimi > 0.25

Gât > 0.30

½ Lungimi > 0.50

¾ Lungimi > 0.75

Pariuri pe favorit la cote fixe

Un pariu la cote fixe este de asemenea disponibil la întâlnirile selectate și se bazează pe sistemul de puncte pentru pozițiile de finish a favoriților în fiecare cursă. Scopul este de a prezice corect numărul total de puncte pentru pozițiile de finish a favoriților în fiecare cursă la întâlnirea specificată. Dacă favoriții sunt retrași atunci sunt acordate 10 puncte pentru acea cursă. Dacă există mai mulți favoriți sau co-favoriți atunci selecția va fi cea cu cel mai mic număr de card de cursă.

În cazul unei victorii la masa verde sau dacă toți caii nu au terminat o cursă, se vor acorda 10 puncte pentru acea cursă. În cazul unui rezultat de egalitate (dead heat) atunci punctele pentru fiecare plasare vor fi adăugate și divizate de numărul de selecții la egalitate (dead heat).

Dacă o cursă este nulă sau abandonată atunci se vor acorda 10 puncte pentru acea cursă. Dacă două sau mai multe curse sunt abandonate atunci toate pariurile sunt nule doar dacă cursele ulterioare nu afectează rezultatul. Următoarea listă reprezintă numărul de puncte acordat pentru plasarea relevantă a favoriților.

Primul loc 25 puncte

Al doilea loc 10 puncte

Al treilea loc 5 puncte

Jockey Challenge

Un pariu la cotă fixă este oferit pentru întâlnirile selectate de curse de cai în baza prezicerii care jocheu listat va acumula cele mai multe puncte. Următoarea listă reprezintă numărul de puncte acordat pentru plasarea relevantă pentru jochei

Primul loc 25 puncte

Al doilea loc 10 puncte

Al treilea loc 5 puncte

O victorie la masa verde este considerată câștigătoare și i se alocă 25 de puncte.

Scorul se bazează pe urcările pe cal ale jocheului pe care le intenționează așa cum sunt publicate de Racing Post în ziua întâlnirii. Dacă, din orice motiv, jocheul menționat nu călărește câte urcări a intenționat, calul va fi luat în considerare pentru tipurile de pariuri Jockey Challenge ca și cum ar fi fost călărit de jocheul în cauză. Dacă un jocheu călărește alt cal care nu era programat să fie călărit conform cu Racing Post din ziua respectivă atunci acea cursă pe cal nu se ia în considerare la totalul de puncte al jocheului.

Dacă într-o cursă pentru care jocheul trebuia să călărească acesta devine neparticipant, punctele vor fi alocate după cum urmează în baza prețului calului la momentul retragerii:

Odds-on (cu șanse mari de câștig) – 15 puncte

Cu șanse egale de câștig până la 5/1 inclusiv – 10 puncte

Peste 5/1 – 5 puncte

Dacă o urcare pe cal a unui jocheu implicat într-un rezultat de egalitate (dead heat), totalul de puncte va fi împărțit în mod egal (adică, dead heat pentru primul loc = totalul de puncte 35 (primul și al doilea) care este apoi divizat în mod egal = puncte total alocate ca 17.5)

Dacă o întâlnire este abandonată înainte ca toate cursele în care jocheul numit este implicat să se fi desfășurat sau dacă una sau mai multe curse care implică jocheul numit este declarată nulă, atunci toate pariurile vor fi nule doar dacă rezultatul nu a fost deja determinat.

Pariuri pe meciuri curse de cai

Pariurile pe meciurile între cai sunt de forma meciului cap la cap sau un grup selectat cum ar fi un grup de trei. Câștigătoare este selecția care obține cea mai bună poziție de finish. Dacă toți caii nu reușesc să finalizeze cursa selecția care a finalizat cea mai lungă bucată de cursă este considerată câștigătoare. Dacă selecțiile cad sau refuză să sară același gard în cursele cu obstacole, se aplică regulile de egalitate (dead heat). Regulile dead heat se aplică în ceea ce privește pozițiile de finish

Caii de rezervă

În unele ocazii, unele curse pot avea cai de rezervă. Acestea pot fi oferite cu sau fără un Preț inițial. Poziția de finish pentru orice cal d rezervă va fi luată în considerare indiferent de faptul dacă prețul a fost oferit sau nu. Dacă unui cal de rezervă îi este oferit un preț inițial iar acesta devine neparticipant atunci nu se va aplica nici o deducere în baza regulii 4 în urma retragerii. Dacă un cal de rezervă este declarat ca participant oficial la cursă înainte de etapei de declarații și dacă apoi este retras ulterior, regulile normale ale Regulei 4 se vor aplica pentru calul de rezervă din acest moment.

Rezultat dublu

Rezultatul Dublu se aplică numai pentru cursele de cai în Irlanda și Regatul Unit.

Rezultat Dublu înseamnă dacă calul dvs "trece primul stâlpul" atunci sunteți plătit ca fiind câștigător, totuși, dacă calului dvs îi este acordată victoria unei curse sau promovat un loc, ca rezultat a unei Anchete sau Obiecții din partea Stewardului care este anunțată înainte de "cântărire", de asemenea vă vom plăti

Rezultatul dublu nu se aplică următoarelor pariuri sau circumstanțe:

1) Pentru toate pariurile ante-post eveniment;

2) Pentru orice cal descalificat care ia o rută greșită, care poartă o greutate incorectă sau dacă nu se califică la cântărire;

3) Cursele care sunt declarate nule;

4) Unde există o corectare oficială la rezultat făcută de un arbitru sau SIS înainte de "cântărire" și orice curse care sunt declarate nule înainte de "cântărire" pentru care se aplică Regulile Curselor de Cai;

5) Toate pariurile pe curse de cai din afara Irlandei și Regatului Unit sunt decise numai pe baza Regulilor Curselor de Cai.

SPORTURI OLIMPICE / MINORE

In general se poate paria pe castigator/meci . Alte marketuri ca si validarea lor sunt explicate in alte sporturi care folosesc acest market .

Aici este vorba despre Tir cu arc , Sah , Squash , Triatlon , Canotaj , Inot , si altele .

C. PARIURI SPORTIVE PE EVENIMENTE VIRTUALE

Evenimentele sportive virtuale sunt generate prin intermediul unui program electronic de pariuri furnizat de un furnizor specializat in domeniu. Evenimentele de pariere puse la dispozitie de Organizator sunt meciuri virtuale de fotbal, curse virtuale de tenis, cai și câini, curse virtuale de mașini și motociclete. Acesta nu este un sistem de pariere pe evenimente sportive reale ci o animatie computerizata a unui meci sau cursa, animatie selectata din baza de date de un generator de numere aleatoare testat si certificat de o autoritate independenta licentiata clasa a II-a pentru certificari de catre Oficiul National de Jocuri de Noroc.

Pariurile pe evenimente sportive virtuale sunt accesibile prin intermediul Internetului. Cu excepția cazului în care se prevede altfel, dispozițiile generale ale Termeni & Conditii se aplică pariurilor pe evenimente sportive virtuale

Tipuri de pariuri acceptate

HATTRICK acceptă următoarele tipurile de pariuri SOLO, AKO si MAXIKOMBI pe evenimente sportive virtuale.

Tipuri de evenimente virtuale

Evenimentele de pariere virtuale sunt împărțite în două tipuri:

(i) curse de cai și câini, curse de mașini și motociclete (speedway) sunt evenimente de pariuri și / sau plasamente;

(ii) pariuri privind rezultatul meciului, rezultatul exact al meciului și respectiv numărul de goluri. puncte. Aceste pariuri se referă la evenimentele de pariere cu trei rezultate de bază (fotbal) sau două rezultate posibile (tenis). Pariurile pe evenimente individuale pot fi combinate în funcție de cotele publicate pentru ziua respectivă.

Pariuri pe indicarea de numere – Lucky Six

Lucky Six este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent. Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici Organizatorul, nici o terta parte nu pot interveni in vreun fel.

Extragerile sunt redate live, putand fi vizualizate pe website-ul Organizatorului.

Descrierea jocului:

Lucky Six este organizat in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aprox. 5 minute. In fiecare runda a jocului sunt afișate 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 Organizator, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa Organizatorului sau a angajatilor sai.

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:

Număr bile extrase	Cotă	Număr bile extrase	Cotă	Număr bile extrase	Cotă
6	10,000	16	60	26	10
7	7,500	17	50	27	9
8	5,000	18	45	28	8
9	2,500	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	16	34	2
15	80	25	13	35	1

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.

-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.

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.

Jucatorii mai au urmatoarele posibilitati 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 si 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 afisat mai mare sau mai mic de 24.5 - Jucatorul poate paria ca primul numar afisat 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) – Jucatorul are posibilitatea de a paria ca suma primelor 5 bile extrase sa fie mai mica sau mai mare de 122.5. Cotele sunt de 1.80 pentru sub cat si pentru peste.

Pariuri pe runde consecutive : jucatorul poate utiliza acelasi pariu pentru 2 pana la 10 runde de afisare consecutive.

Exceptie : In cazul pariului sistem de tip 6/9, clientii au posibilitatea de a juca acelasi sistem in cel mult 5 runde consecutive, iar in cazul sistemului 6 / 10 clientii au posibilitatea de a juca acelasi sistem in cel mult 2 runde consecutive.

Multiticket: Jucatorul are posibilitatea de a juca pe un singur bilet pana la cel mult 10 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.

Pariul este efectuat in momentul efectuarii biletului. Biletul nu poate fi schimbat sau stornat. Acceptarea pariurilor se opreste la inceperea rundei.

Organizatorul 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.
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.
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 Organizatorului de Joc.
Ca si rezultate finale se vor lua in considerare, numai rezultatele stocate pe suportul electronic al Organizatorului.

Pariu pe indicarea de numere - Lucky X

Lucky X este un pariu in cota fixa, pe rezultatele unor evenimente ce se produc fara implicarea Organizatorului, evenimente generate aleatoriu de un sistem independent. Evenimentele constau in extrageri de numere ce se efectueaza de catre un server independent, asupra caruia nici Organizatorul, nici o terta parte nu pot interveni in vreun fel.
Extragerile sunt redate live, putand fi vizualizate pe website-ul Organizatorului.

Descrierea jocului:

Lucky X este organizat in runde de afisare a numerelor ce au loc la intervale de aprox. 5 minute. O runda consta in perioadele “Anunt”, “Generarea si afisarea bilelor” si “Rezultate”. In fiecare runda a jocului, 36 de numere sunt extrase din intreaga baza cuprinsa intre 1 si 50. Jucatorul trebuie sa indice corect 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 sau 10 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 Organizator, modalitatea de functionare a sistemului fiind complet independenta de vointa Organizatorului sau a angajatilor sai.

Pariul simplu

Afisarea numerelor este realizata de catre sistemul video de pariere. Cu cat jucatorul prinde mai repede numarul (numerele) ales(e), cu atat mai mare va fi cota totala. Plata se face in conformitate cu tabelul de plata care se regaseste mai jos:

Tabel 1 – Tabelul cotelor pentru pariul simplu

Tabelul cotelor pentru pariul simplu										
Nr. Extras	1 Nr.	2 Nr.	3 Nr.	4 Nr.	5 Nr.	6 Nr.	7 Nr.	8 Nr.	9 Nr.	10 Nr.
1	9									
2	8	100								
3	7	40	200							
4	6	15	100	1,000						
5	5	14	80	200	5,000					
6	4	13	70	80	1,000	10,000				
7	3	12	50	60	500	5,000	20,000			
8	2	11	40	50	400	2,500	10,000	30,000		
9	1	10	30	40	300	1,500	5,000	10,000	50,000	
10		9	20	30	200	1,000	2,500	5,000	20,000	100,000
11		8	15	25	100	700	2,000	4,000	10,000	50,000
12		7	14	20	90	500	1,000	3,000	5,000	40,000
13		6	13	19	70	250	700	2,000	3,000	20,000
14		5	12	18	50	200	500	1,000	2,000	10,000
15		4	11	17	45	100	400	900	1,000	5,000
16		3	10	16	40	90	300	800	900	3,000
17		2	9	15	35	80	200	700	800	2,500
18		1	8	14	30	70	100	600	700	1,500
19			7	13	20	60	90	500	600	1,000
20			6	12	15	50	80	100	400	600
21			5	11	14	40	70	90	300	500
22			4	10	13	30	60	80	250	400
23			3	9	12	25	50	70	200	300
24			2	8	11	15	45	60	150	250
25			1	7	10	14	40	50	100	200
26				6	9	13	35	45	90	150
27				5	8	10	25	40	80	100
28				4	7	9	20	35	70	90
29				3	6	8	15	30	60	80
30				2	5	7	12	25	50	70
31				1	4	6	10	20	40	60
32					3	5	8	15	30	50
33					2	4	6	10	20	40
34					1	3	4	9	10	30
35						2	3	8	9	20
36						1	2	3	4	10

Tip 1: Daca jucatorul alege 1 (un) numar, pariul sau este castigator daca acel numar a fost extras intre primele 9 bile. Pariul tip 1 se aplica primelor 9 numere extrase in secventa. Dupa ce primele

9 numere au fost extrase, pariul tip 1 ia sfarsit, iar toate numerele care urmeaza (10 – 36) nu sunt valabile pentru acest pariu. Castigul este determinat in conformitate cu *Tabelul 1 – Tabelul cotelor pentru pariul simplu*.

Tip 2: Daca jucatorul alege 2 (doua) numere, pariul sau este castigator daca acele numere au fost extrase intre primele 18 bile. Pariul tip 2 se aplica primelor 18 numere extrase in secventa. Dupa ce primele 18 numere au fost extrase, pariul tip 2 ia sfarsit, iar toate numerele care urmeaza (19 – 36) nu sunt valabile pentru acest pariu. Castigul este determinat in conformitate cu *Tabelul 1 – Tabelul cotelor pentru pariul simplu*.

Tip 3: Daca jucatorul alege 3 (trei) numere, pariul sau este castigator daca acele numere au fost extrase intre primele 25 de bile. Pariul tip 3 se aplica primelor 25 de numere extrase in secventa. Dupa ce primele 25 de numere au fost extrase, pariul tip 3 ia sfarsit, iar toate numerele care urmeaza (26 – 36) nu sunt valabile pentru acest pariu. Castigul este determinat in conformitate cu *Tabelul 1 – Tabelul cotelor pentru pariul simplu*.

Tip 4: Daca jucatorul alege 4 (patru) numere, pariul sau este castigator daca acele numere au fost extrase intre primele 31 de bile. Pariul tip 4 se aplica primelor 31 de numere extrase in secventa. Dupa ce primele 31 de numere au fost extrase, pariul tip 4 ia sfarsit, iar toate numerele care urmeaza (32 – 36) nu sunt valabile pentru acest pariu. Castigul este determinat in conformitate cu *Tabelul 1 – Tabelul cotelor pentru pariul simplu*.

Tip 5: Daca jucatorul alege 5 (cinci) numere, pariul sau este castigator daca acele numere au fost extrase intre primele 34 de bile. Pariul tip 5 se aplica primelor 34 de numere extrase in secventa. Dupa ce primele 34 de numere au fost extrase, pariul tip 5 ia sfarsit, iar toate numerele care urmeaza (35 si 36) nu sunt valabile pentru acest pariu. Castigul este determinat in conformitate cu *Tabelul 1 – Tabelul cotelor pentru pariul simplu*.

Tip 6/7/8/9/10: Daca jucatorul alege 6 (sase), 7 (sapte), 8 (opt), 9 (noua) sau 10 (zece) numere, pariul sau este castigator daca acele numere au fost extrase intre primele 36 de bile. Pariul tip 6/7/8/9/10 se aplica tuturor celor 36 de numere extrase. Dupa ce primele 36 de numere au fost extrase, pariul ia sfarsit. Castigul este determinat in conformitate cu *Tabelul 1 – Tabelul cotelor pentru pariul simplu*.

Pariul de tip sistem

In functie de numarul de bile alese de catre jucator, sistemele de joc disponibile sunt:

- daca a fost ales 1 (un) numar, nu va fi disponibila nici o optiune de sistem;
- daca au fost alese 2 (doua) numere, urmatoarea optiune de sistem este disponibila: 1/2;

- daca au fost alese 3 (trei) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/3 si 2/3;
- daca au fost alese 4 (patru) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/4, 2/4 si 3/4;
- daca au fost alese 5 (cinci) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/5, 2/5, 3/5 si 4/5;
- daca au fost alese 6 (sase) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/6, 2/6, 3/6, 4/6 si 5/6;
- daca au fost alese 7 (sapte) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/7, 2/7, 3/7, 4/7, 5/7 si 6/7;
- daca au fost alese 8 (opt) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8 si 7/8;
- daca au fost alese 9 (noua) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/9, 2/9, 3/9, 4/9, 5/9, 6/9, 7/9 si 8/9;
- daca au fost alese 10 (zece) numere, urmatoarele optiuni de sistem sunt disponibile: 1/10, 2/10, 3/10, 4/10, 5/10, 6/10, 7/10, 8/10 si 9/10.

Numarul de combinatii pentru pariul de tip sistem, in functie de numarul de bile alese de jucator, se regaseste in tabelul de mai jos:

Tabel 2 – Tabelul combinatiilor pt. pariul de tip sistem

Tabelul combinatiilor pt. pariul de tip sistem										
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2		1	3	6	10	15	21	28	36	45
3			1	4	10	20	35	56	84	120
4				1	5	15	35	70	126	210
5					1	6	21	56	126	252
6						1	7	28	84	210
7							1	8	36	120
8								1	9	45
9									1	10
10										1

Culoarea bilelor – Jucatorul poate paria pe culoarea bilelor, alegand una din cele 5 grupe de numere de o anumita culoare. Cele 50 de bile sunt impartite in 5 grupe de culori, a cate 10 bile fiecare. Grupele de culori sunt: rosu, albastru, verde, galben si mov.

In cazul pariurilor pe o anumita culoare, biletul va fi castigator cand toate cele 10 bile de culoarea pe care jucatorul a pariat, se regasesc intre cele 36 de bile afisate in runda respectiva.

Culoare ca pariu de tip sistem – Jucatorul poate alege o grupa de culoare (10 bile) dintre cele 5 grupe disponibile si poate indica tipul de sistem dorit (1/10, 2/10, 3/10, 4/10, 5/10, 6/10, 7/10, 8/10 si 9/10).

Pentru acest tip de pariu, se aplica regulile pentru pariul de tip sistem.

Jucatorul are la dispozitie si urmatoarele optiuni de pariere:

1. Suma primelor 6 numere – Jucatorul poate paria ca suma primelor 6 numere afisate va fi mai mare/mai mica decat 153. Cotele sunt 1.80 pentru mai mare si 1.80 pentru mai mica. Daca suma primelor 6 numere afisate va fi exact 153, ambele tipuri vor fi castigatoare.

2. Culoarea primei bile – Jucatorul poate paria pe culoarea primei bile afisate, putand sa aleaga din cele 5 grupe de culori disponibile. Grupele de culori sunt: rosu, albastru, verde, galben si mov. Cota pentru acest pariu este 4.50.

3. Primul numar par/impar – Jucatorul poate paria daca primul numar afisat in timpul rundei va fi unul par sau impar. Cotele pentru acest tip de pariu sunt 1.80 pentru par si 1.80 pentru impar.

4. Primul numar afisat mai mare sau mai mic decat 25.5 – Jucatorul poate paria ca primul numar afisat va fi mai mare sau mai mic decat 25.5. Cotele sunt 1.80 pentru mai mare si 1.80 pentru mai mic.

5. Pariu pe un numar extras in primele 6 bile – Jucatorul poate paria ca numarul ales va fi extras intre primele 6 bile. Cota pentru acest tip de pariu este 7.00.

Pariuri pe runde consecutive: Jucatorul poate utiliza acelasi pariu pentru 2 pana la 10 runde de afisare consecutive. In acest caz, fiecare pariu va fi considerat ca un pariu separat (individual). Pariurile pe runde consecutive nu pot fi schimbate sau stornate.

Multiticket: Jucatorul are posibilitatea de a juca pe un singur bilet pana la cel mult 10 grupe de pariuri. Pe un bilet Multiticket pot fi jucate, atat grupe de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 sau 10 numere, caz in care se vor aplica cotele corespunzatoare pariului simplu, grupe de 2 – 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.

Pariul este efectuat in momentul efectuarii biletului. Biletul nu poate fi schimbat sau stornat. Acceptarea pariurilor se opreste la inceperea rundei.

Organizatorul 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.

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.

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 Organizatorului de Joc.

Ca si rezultate finale se vor lua in considerare, numai rezultatele stocate pe suportul electronic al Organizatorului.

Next Six

Next Six este organizat în runde de afișare a numerelor, în fiecare rundă a jocului sunt afișate 35 de numere generate aleatoriu din cele 48 de numere participante la extragere. Numerele sunt aranjate în 6 grupe, fiecare conținând 8 numere. Fiecare grupă este marcată cu o anumită culoare, după cum urmează:

Grupe de culori:

1. Albastru - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
2. Verde - 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
3. Violet - 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
4. Roșu - 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
5. Portocaliu - 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
6. Negru - 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

Bilele sunt extrase din bol, și nu vor reveni înapoi în bol decât după finalul ciclului celor 35 de extrageri. Înaintea extragerii fiecărei bile, fereastra de pariere devine activă cu o multitudine de opțiuni de pariere pentru următoarele bile și următoarele șase bile.

Rezultatele jocului sunt independente din punct de vedere statistic, aleatorii și imprevizibile, generate de Generatorul Aleatoriu de Numere (RNG).

Tipuri de pariuri

a) Pariuri standard

Următoarea bilă

JUCĂTORUL trebuie să ghicească numărul bilei următoare. Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe rezultatul numărului de pe următoarea bilă. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere.

Următoarele 2 bile

JUCĂTORUL trebuie să ghicească următoarele două numere în orice ordine. Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe rezultatul numerelor de pe următoarele două bile. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere.

1 din următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care un număr selectat va fi extras dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

2 din următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care două numere selectate vor fi extrase dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

3 din următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care trei numere selectate vor fi extrase dintre următoarele șase numere. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

b) Pariuri speciale

Tipul pariului

Explicatie

Următoarea bilă impar / par

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe evenimentul în care numărul de pe următoarea minge va fi impar sau par. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Cotele variază în funcție de numărul de bile impare și pare rămase în bol.

Culoarea bilei următoare

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria pe culoarea următoarei bile. Sunt șase culori diferite disponibile. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Cotele variază în funcție de numărul de bile de aceeași culoare rămase în bol. Dacă nu mai există bile cu o anumită culoare, pariul nu va mai fi disponibil.

Mai multe impare / pare în următoarele șase

Înainte de tragerea la sorți a fiecărei bile noi, se poate paria dacă vor fi mai multe numere impare în următoarele șase numere, mai multe numere pare în următoarele șase numere sau dacă va fi un număr egal de numere impare și pare. Numai bilele rămase în bol sunt disponibile pentru pariere. Cotele variază în funcție de numărul de bile impare și pare rămase în bol. Acest tip de pariu este disponibil până la extragerea celui de-al 30-lea număr.

Jackpot Jocuri Virtuale Online

Programul software utilizat de Hattrick Online poate acorda, in mod aleatoriu, pe biletele la Lucky Six si (sau) la Lucky X premii suplimentare, astfel:

"JACKPOT EXPRESS", "MEGAJACKPOT", "JACKPOT SUPREM" la nivel național (global), separat în funcție de brand Casa Pariurilor sau Fortuna. Premiile "JACKPOT EXPRESS","MEGAJACKPOT" si "JACKPOT SUPREM" se pot acorda la biletele efectuate la Lucky Six si (sau) la Lucky X. Premiile "JACKPOT EXPRESS","MEGAJACKPOT" si "JACKPOT SUPREM" reprezintă un câștig suplimentar, acordat in mod aleatoriu, dintr-un fond statistic constituit prin repunerea in joc a unui procent din totalul încasărilor realizate.

Premiile globale pot fi divizate, conform criteriilor organizatorului, in doua sau mai multe premii, cu valori diferite, care vor fi acordate in mod aleatoriu jucătorilor, in baza selecției realizate de programul software.

Fiind acordate in mod aleatoriu, premiile nu au o valoare minima sau maxima prestabilita de către organizator. Organizatorul își rezerva dreptul de a elimina acordarea premiilor "JACKPOT EXPRESS","MEGAJACKPOT" si "JACKPOT SUPREM" în orice moment, cu condiția anunțării în prealabil a jucătorilor, 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.
După procesarea biletului in cauza, contul jucătorului va fi creditat cu valoarea câștigului Jackpot.

Dispoziții speciale

Toate pariurile sunt plasate înainte de startul unui eveniment. Pieţele de pariere pe evenimente virtuale vor fi indisponibile în momentele imediat premergătoare începerii live, precum și după aceea. Orice pariu acceptat după startul unui eveniment va fi considerat nul și înapoiat.

Cotele de pariere sunt publicate printr-un pe pagina de internet a Organizatorului.

Perioada in care jucătorul poate plasa pariul pentru evenimente sportive virtuale se încheie cu cel puțin 10 secunde înainte de începerea evenimentului sportiv. Progresul activităților sportive sunt publicate pe afișaj și / sau prin Internet, conform unui orar prestabilit într-un interval predeterminat (în mod tipic, 5 minute). După terminarea fiecărui eveniment sportiv virtual va fi afișat numărul evenimentului, momentul începerii evenimentului si rezultatul oficial, in baza căruia se acordă câștigul.

Anularea unui bilet de pariuri virtuale pe evenimente sportive virtuale sunt guvernate de prevederile Termenilor și Condițiilor. În caz de defecțiuni tehnice (eșec el. Tulburări de vizualizare curent), care afectează procesului de jocuri de noroc pariul va fi închis nul, iar miza este returnat jucătorului.

Nu este posibilă anularea biletului prin internet. Pariurile pe evenimente sportive virtuale nu pot fi combinate cu alte tipuri de pariuri / pariuri pe jocurile reale, respectiv Pariuri Live.

Highlight Games Soccerbet

1. Descrierea jocului:
Jocul Highlight Games Soccerbet este o simulare software unică a momentelor importante din meciurile de fotbal selectate aleatoriu, pentru a crea oportunități de joc.

2. Descrierea și durata jocului :

O singură rundă a unui joc electronic de pariuri are o durată cuprinsă între 3 și 5 minute. Aceasta include anunțul meciului, săptămâna de joc, preambulul, afișarea în timpul jocului și rezultatele. Afișajul în timpul jocului va avea o durată de aproximativ 1 minut.

Un sezon întreg poate dura între 78 și 190 de minute. Acest lucru se datorează numărului de

echipe din liga respectivă; prin urmare, numărul de săptămâni de joc va varia.

O selecție de evenimente importante din fotbal este independentă din punct de vedere statistic, aleatorie și imprevizibilă și este generată de Generatorul de Numere Aleatoare – RNG.

3. Tipuri de pariuri :

3.1 Obiective exacte

Sensul pariului pe Numărul Exact de Goluri este că trebuie marcat un număr exact de goluri într-un singur meci. Așadar, această variantă de pariere înseamnă că trebuie să preziceți un număr precis de goluri, indiferent de rezultatul final al întregului meci.

3.2 Golurile exacte ale echipei gazdă

Un pariu pe numărul exact de goluri pe care echipa gazdă le va marca în meci.

3.3 Golurile exacte ale echipei în deplasare

Un pariu pe numărul exact de goluri pe care echipa oaspete le va marca în meci.

3.4 Ambele echipe marchează

Ambele echipe trebuie să marcheze cel puțin un gol, orice rezultat de la 1-1 în sus fiind un pariu câștigător.

3.5 Scor corect

Pariurile pe scor corect constă în parierea pe rezultatul final al unui meci de fotbal, cu maximum 6 goluri într-un meci și 28 de rezultate posibile.

3.6 Șansă dublă

Un pariu șansă dublă vă permite să acoperiți două dintre cele trei rezultate posibile dintr-un meci de fotbal cu un singur pariu. Echipa gazdă și egalitate - Pariul dvs. este câștigător dacă echipa gazdă câștigă sau egalează meciul. Echipa oaspete și egalitate - Pariul dvs. este câștigător dacă echipa oaspete câștigă sau egalează meciul.

3.7 Rezultatul meciului (1X2)

Un pariu pe victoria echipei gazdă (1), victoria echipei oaspete (2) sau meciul se termină la egalitate (X).

3.8 Rezultatul meciului și ambele echipe vor marca (1X2 + BTTS)

Un pariu pe rezultatul meciului (1 este victoria echipei pe teren propriu, X este egal, 2 este victoria

echipei în deplasare) și dacă ambele echipe marchează sau nu.

1 + Gol - Echipa gazdă câștigă și ambele echipe marchează cel puțin un gol [de exemplu, 3-1].

1 + Niciun gol - Echipa gazdă câștigă și este singura echipă care marchează un gol [de exemplu, 1-0].

X + Gol - Pariați pe egalitate și pe scorul ambelor echipe. [de exemplu, 1-1, 2-2].

X + Fără gol – Pariază pe egalitate fără gol marcat de echipă. [Doar 0-0].

2 + Gol - Echipa oaspete câștigă și ambele echipe marchează cel puțin un gol [de exemplu, 1-2, 1-3].

2 + Niciun gol - Echipa oaspete câștigă și este singura echipă care marchează goluri [de exemplu, 0-1, 0-2].

3.9 Rezultatul meciului și Peste/Sub 1.5 goluri

Un pariu pe rezultatul meciului din 1X2 și numărul total de goluri să fie sub sau peste 1,5 goluri.

3.10 Rezultatul meciului și Peste/Sub 2,5 goluri

Un pariu pe rezultatul meciului de la 1X2 și numărul total de goluri să fie sub sau peste 2,5 goluri.

3.11 Total goluri (1 până la 2, 1 până la 3, 1 până la 4, 2 până la 3, 2 până la 4)

Un pariu conform căruia meciul va avea ca rezultat final 1 la 2, 1 la 3, 1 la 4, 2 la 3 sau 2 la 4 goluri în total. Acesta este un pariu DA sau NU.

3.12 Peste/Sub 1.5 Goluri ale echipei gazdă

3.13 Un pariu pe care echipa gazdă va marca mai mult sau mai puțin de 1,5 goluri în meci.

3.14 Peste/Sub 1.5 Goluri marcate de echipa în deplasare

Un pariu pe care echipa oaspete va marca mai mult sau mai puțin de 1,5 goluri în meci.

3.15 Peste/Sub 1.5, 2.5, 3.5, 4.5 Total goluri

Un pariu pe numărul total de goluri marcate de ambele echipe, care va fi sub sau peste 1,5, 2,5, 3,5 sau 4,5 în meci.

RTP-ul mediu pentru acest joc este de 83,8%.

D. PARIURI PE LOTERII INTERNAȚIONALE

Parierea pe numere

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.

Pariurile pe numere extrase la loteriile internationale nu presupun participarea efectiva a jucatorilor la loteriile din oferta HATTRICK.

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

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.

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

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!

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

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.

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

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

Instructiuni de Pariere

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.

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.

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.

Hattrick Online SRL

Versiune: 31.08.2026