

## Regulamentul de functionare pentru pariuri in cota fixa

### Capitolul I – Notiuni de baza

**Art.1.**Organizatorul este **Fly Point RO S.R.L.**, societate înregistrată la Oficiul Registrului Comertului de pe langa Tribunalul Bucuresti sub nr. J40/14942/2013, CUI 32549016 cu sediul social în str. Dionisie Lupu nr. 70-72, Corp A, et. 1, camera 1, Sector 1, Bucuresti (care va fi denumita în continuare: “Organizator”).

**Fly Point RO S.R.L.** este persoana juridica romana, inregistrata la Oficiul Registrului Comertului iar, ca organizator de jocuri de noroc – pariuri in cota fixa, deschide agentii (puncte de lucru) in toata tara, in conditiile legii. Prezentul Regulament reprezinta baza legala exclusiva pentru încheierea unui contract între **Fly Point RO S.R.L.** (denumita in continuare organizator) si orice persoana fizica (denumita in continuare client).

Contractul de Joc va fi încheiat între Organizator și Client pe baza acceptarii de catre acesta din urma de buna voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentele reguli, prin efectuarea plății buletinului de pariare (pe care il vom denumi în continuare „Bilet”). **Accesul persoanelor care nu au implinit varsta de 18 ani in agentile de pariuri ale Organizatorului este strict interzis.**

**Art.2.**Incheind orice contract, clientul declara pe propria raspundere ca are **18 ani** impliniti, ca nu cunoaste rezultatul evenimentelor sportive pe care pariaza, ca are capacitate deplina de a dispune asupra mijloacelor banesti folosite pentru incheierea contractului si ca a citit, a inteles si este pe deplin de acord cu dispozitiile prezentului regulament.

**Art.3.**Regulile jocului sunt afișate într-un loc vizibil la punctul de pariare al Organizatorului și pot fi consultate de catre orice client înainte de efectuarea pariului. Clientii trebuie mai intai sa citeasca și sa înțeleaga regulile de joc. Deținerea unui bilet de pariare emis de catre Organizator implica cunoașterea de catre client a regulilor prevazute si explicate în acest document.

**Art.4.****Fly Point RO S.R.L.** isi rezerva dreptul de a face modificări ale normelor cuprinse in prezentul regulament, așa cum le consideră adecvate si cu aprobarea Oficiului National pentru Jocuri de Noroc. Clientii trebuie să revizuiască regulamentul la intervale regulate pentru a rămâne la curent cu orice modificare. Pentru a veni in ajutorul clientilor în această privință, **Fly Point RO S.R.L.** va posta o notificare a modificărilor regulilor și termenilor la fiecare agentie de pariuri, insotita de cele mai importante modificari aduse regulamentului. Continuarea utilizării serviciilor **Fly Point RO S.R.L.** indică acceptarea de catre dumneavoastra a versiunii curente a regulamentului.

### Capitolul II - Reguli generale

**Art.1.Contractul**, cuprinde unul sau mai multe pariuri, prin “PARIU” înțelegandu-se jocul prin care Clientul indica rezultatele evenimentelor sportive si a altor evenimente de interes general (de natura sociala, politica, economica etc.) propuse de Organizator (denumite în continuare „Evenimente”). Acesta hotaraste liber numarul și tipul Evenimentelor pe care pariaza și suma de bani (denumita în continuare „Miza”) de care va depinde valoarea eventualului câștig, atâta timp cât aceasta se încadrează în minimum si maximum impus de Organizator;

**Art.2.Miza** este suma de bani jucata, de care depinde valoarea eventualului castig. Pretul biletului este valoarea mizei la care se adauga taxe suplimentare de 5% din miza, reprezentand cheltuieli de administrare;

**Art.3.Forma scrisa a contractului este “biletul de pariu”** (denumit in continuare BILET), emis in agentii de reprezentantii Organizatorului. Biletul se intocmeste intr-un singur exemplar si se inmaneaza clientului;

**Art.4.Clientul** este persoana fizică majoră (care a împlinit 18 ani) și care a încheiat un Contract de Joc cu Organizatorul, fapt dovedit exclusiv de deținerea biletului. Înainte de tipărirea biletului, toate informațiile vor fi înregistrate de către Organizator.

**Art.5.Eventimentele** propuse pentru pariere de catre organizator, sunt cuprinse in oferta zilnica (denumita LISTA), aflata in agentii si pot fi pariate pana in momentul inceperii, daca nu exista alte specificatii.

**Art.6.Lista (Oferta)** cuprinde urmatoarele date: codul evenimentului, competitorii (ca regula generala, echipa gazda este inscrisa in partea stanga, chiar daca evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (conditii/restrictii de pariare/disputarea evenimentului pe un teren neutru etc.), ziua si ora de start a evenimentului. Informatiile din lista privind ora de start a evenimentelor au doar rol orientativ.

**Art.7.Fiecare eveniment** din oferta de pariere va avea stabilit un **PRONOSTIC** cu un anumit coeficient (denumit în continuare „Cota”) determinat de catre Organizator. Cota fiecarui Eveniment va fi determinata de catre Organizator in urma unei atente analize a informațiilor de orice natura cu privire la acesta. Cotele pot suferi modificari (pot fluctua) înainte de acceptarea unui pariu, inasa cota acceptata de client si inscrisa pe bilet ramane valabila indiferent de modificarile ulterioare, cu exceptia situatiilor prevazute de regulament.

În caz de erori la tiparire, erori pe Bilet sau erori ale datelor introduse în baza de date, de genul unor erori in oferta, Organizatorul își rezerva dreptul de a considera pariurile ca fiind nule sau de a le valida la Cotele corecte, chiar daca descoperirea erorilor apare dupa finalizarea Evenimentului/lor ce compun Biletul respectiv.

In cazul in care anumite evenimente incep inainte de perioada de start anuntata oficial, iar biletele sunt plasate dupa inceperea acestor evenimente, organizatorul isi rezerva dreptul de a acorda Cota 1.

**Art.8.Pariul nul** este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primește ulterior efectuării sale Cota 1.00. Pariul nul este rambursabil în cazul în care este un singur Eveniment pe bilet, jucatorului urmand a i se restitui intreaga suma ce a fost achitata pe acest bilet. Pentru pariurile cu mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se la Cota de 1.00 doar acea selecție declarata nula.

În cazul în care pariurile de pe bilet sunt nule pentru toate evenimentele, clientul are dreptul sa își primeasca înapoi miza de pe biletul de joc, mai putin taxele de administrare.

Organizatorul propune pariuri pentru evenimente din: fotbal, tenis, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, box, alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, schi, baseball, fotbal american, curse de automobile si motociclete, curse de cai, curse de caini, snooker si altele. Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce in oferta de pariere, tipuri de pariuri non-sportive din diferite domenii (politica, divertisment s.a.). De asemenea, Organizatorul isi rezerva dreptul de a propune si alte tipuri de pariuri, prin includerea lor in lista si care de asemenea vor fi supuse normelor generale.

In cazul in care concursul nu s-a desfasurat asa cum a fost mentionat in lista de pariuri, de exemplu, daca concurentul mentionat ca si gazda nu a fost gazda, se va considera ca pariul este nul, cota 1. Prevederea anterioara nu se refera la concursuri care se desfasoara pe teren neutru sau pentru meciurile care se

desfasoara in turnee sau meciuri amicale unde oricare din echipe poate fi gazda. Miza se inapoiaza si in caz de modificare a regulilor concursului, intervenita dupa incheierea pariului.

Organizatorul va oferi, de asemenea, pariuri ce nu sunt legate de evenimente sportive, cum ar fi (dar nu limitat la): Oscar și alte premii de film, Miss World, Eurovision, concursuri și emisiuni TV de muzică, reality shows TV, loterii internaționale, politica, financiare.

**Art.9.Biletul cuprinde in mod obligatoriu urmatoarele date:** denumirea, codul unic de inregistrare si sigla organizatorului, denumirea sau codul agentiei unde a fost emis, data si ora emiterii, codul evenimentului si al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtari), pronosticul ales de client, cotele din acel moment al fiecarui pronostic, cota finala (cu exceptia pariurilor sistem, caz in care se va tipari mentiunea COMBINATII), suma platita de client, miza, taxele percepute, castigul maxim posibil.

Un bilet poate contine **maxim 30 evenimente**.

**Art.10.Suma maxima** castigata este de **50.000 Lei** pe un singur bilet, in cazul biletelor simple si de **50.000 Lei** in cazul biletelor combinate, in cazul în care, câștigul eventual al unui Bilet depaseste câștigul maxim, pe Bilet va fi inscrisa suma maxima pe care a stabilit-o Organizatorul.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a stabili mize minime pe bilet, respectiv pentru fiecare combinatie in cazul pariurilor sistem, in functie de tipul pariului si/sau evenimentului. Aceste mize minime stabilite de catre Organizator vor fi afisate la punctele de lucru. Miza minima pe combinatie este de 0.01 lei.

**Art.11.**Numarul de bilete ce pot fi solicitate de catre un jucator este nelimitat. Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic. De asemenea, Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu accepta pariuri de la unii pariuri sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet, fara a fi obligat sa ofere explicatii asupra motivelor sale in cazul in care exista suspiciuni cu privire la corectitudinea desfășurării evenimentelor sportive. Organizatorul isi rezerva dreptul de a limita la un moment dat parierea pe un anumit eveniment sau numai pe anumite rezultate ale acestuia. Limitarea pariurilor/a mizelor sau blocarea unor pariuri are la baza motive financiare si de prevenire a fraudelor intemeiate, legate de riscul financiar si de pierderea pe care firma si-o poate asuma pe anumite bilete /tipuri de pariuri. De regula, plata minima acceptata de Organizator, pentru un singur bilet, este de **2 lei (inclusiv taxele)**. Organizatorul isi rezerva dreptul de a inscrie pe tichete, odata cu emiterea acestora in agentii, a unui cod propriu (numar de ordine) pentru evidenta interna, extrase din regulament sau alte mentiuni, inclusiv publicitate. Dupa acceptarea unui pariu, Clientul nu va avea dreptul sa opereze modificari asupra Biletului. În acest sens, Clientul este obligat, în interes propriu, sa-și verifice datele de pe Bilet imediat dupa ce intra in posesia acestuia, iar în cazul în care constata existența unor date eronate, poate solicita remedierea sau stornarea acestora în cel mult **10 minute** de la emiterea Biletului. Exceptie face situatia in care unul din evenimentele de pe Bilet a inceput deja, Biletul face parte din categoria pariurilor live, timpul maxim de acceptare al unui tip de pariu a fost depasit, programul cu publicul s-a incheiat. Reclamațiile ulterioare nu vor mai putea fi luate în considerare. În cazul greșelilor apărute la tipărirea ofertei si/sau biletelor de pariu sau la schimbările ulterioare, organizatorul ia în considerare datele înscrise pe suportul magnetic propriu. În caz de erori la tipărire, erori pe bilet, la tipărirea ofertei sau erori ale datelor introduse în baza de date, Organizatorul își rezervă dreptul de a valida pariurile la cotele normale existente pe piață.

Organizatorul nu este responsabil pentru mentionarea pe biletul emis, de insemne cu privire la genul campionatului (feminine/masculin) si nici cu privire la categoria de varsta a anumitor campionate (campionate de tineret, balcaniade, olimpiade etc.), astfel, participantul la joc, inainte de plasarea biletului trebuie sa ia act din oferta tiparita ce se afla in fiecare punct de lucru al Organizatorului, despre aspectele mentionate mai sus.

**Art.12.** Operatorul anunta public rezultatul oficial si pronosticul exact al evenimentelor, prin afisare in agentii, in maximum 7 zile de la finalizarea evenimentului. Rezultatul oficial, in conceptia organizatorului, este cel de la sfarsitul evenimentului, adica de la sfarsitul timpului regulamentar de joc, indiferent daca ulterior, la masa verde, o comisie sau un for decide asupra unui alt rezultat. Organizatorul se obliga sa transmita rezultatele oficiale ale tuturor meciurilor disputate catre toate punctele de lucru si, de asemenea, se obliga sa le afiseze pe acestea intr-un loc special amenajat (vizibil). De regula, castigurile se achita dupa 60 de minute de la incheierea ultimului eveniment inscris pe bilet (in cazul in care programul de functionare al agentiei permite acest lucru). In mod exceptional, plata poate fi facuta, in conformitate cu prevederile OUG nr. 77/2009, art. 8, alin. 2 asa cum este modificata prin OUG nr. 92/2014 in maxim 3 zile lucratoare, in conformitate cu procedura stabilita in baza prezentului regulament pentru desfasurarea jocurilor de noroc in natura, persoanei fizice care a prezentat biletul prin care se dovedeste castigul.

**Art.13.** Dreptul de a incasa castigul se mentine timp de 30 de zile calendaristice de la anuntarea rezultatelor oficiale. In situatia in care, pe un bilet sunt selectate mai multe evenimente, cu date/ore diferite de desfasurare, data considerata ca fiind oficiala, este data ultimului rezultat oficial al selectiei.

**Art.14.** Castigurile se ridica de catre client numai din agentia unde a fost emis biletul. Prin derogare de la dispozitiile de mai sus, la cererea motivata, in scris, a clientului, ORGANIZATORUL poate dispune ridicarea castigului de la o alta agentie sau de la casieria centrala.

**Art.15.** Castigul se obtine in baza biletului depus de client, nedeteriorat, reprezentantului ORGANIZATORULUI din agentia in care a fost emis. Biletul castigator nu se returneaza clientului. In situatia in care se constata deteriorarea acestuia (parti lipsa, stersaturi, zone ilizibile), reprezentantul bookmakerului din agentie poate refuza acceptarea biletului. Clientii au obligatia ca, la ridicarea castigurilor sa prezinte un act de identitate valabil (carte de identitate, pasaport, permis de sedere/rezidenta), in vederea organizarii unei evidente care permite determinarea castigurilor totale ale unui client intr-o zi, conform art. 146 din Norma Metodologica din 22.01.2004 de aplicare a Legii nr. 571/23.12.2003 privind Codul Fiscal. Falsificarea biletelor de joc si/sau tentativa de a comite infractiuni, atrage dupa sine nulitatea tranzactiilor asociate si sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plangerilor penale.

**Art.16.** In acest caz, cat si pentru orice reclamatie, clientul se va adresa in scris, prin scrisoare recomandata sau depunere la sediul social declarat, conducerii ORGANIZATORULUI. Decizia va fi comunicata tot in scris, in termen de 30 zile de la primirea cererii, termenul de plata al castigului, intrerupandu-se pana la solutionarea reclamatiei.

**Art.17.** In conformitate cu Legea nr. 124 din 29.05.2015, veniturile din jocuri de noroc se impun, prin retinere la sursa, cu o cota de 1 %, aplicata asupra tuturor sumelor incasate de un participant de la un organizator de jocuri de noroc. Veniturile din jocuri de noroc care depasesc echivalentul a 66.750 lei se impoziteaza cu 16 %, iar veniturile care depasesc echivalentul a 445.000 lei se impoziteaza cu 25 %. Impozitul se retine prin stopaj la sursa, clientul intrand in posesia castigul net, rezultat din operatiunile descrise mai sus. Procentul de castiguri din totalul incasarilor brute va fi de minimum 60 %, (Conform Hotararii nr. 870/29.07.2009), calculat pentru perioada de valabilitate a autorizatiei. In cazul realizarii unui procent inferior, organizatorul se obliga a acoperi diferenta sub forma unor premii in cadrul unor activitati promotionale, prin tragerea la sorti de bilete necastigatoare, actiune desfasurata anual si avizata in prealabil. Organizatorul prelucreaza date cu caracter personal furnizate de catre jucatori respectiv: nume, prenume, cod numeric personal, seria si numarul actului de identitate in scopul depunerii unei declaratii catre organul

fiscal abilitat, precum si organizarii activitatii de pariuri in cota fixa, si jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate catre Administratia Financiara, Serviciul de Taxe si Impozite.

**Art.18. Interdictii privind participarea la joc:** nu sunt acceptate pariuri de la persoane care nu indeplinesc urmatoarele conditii:

- Nu au implinit varsta de 18 ani.
- Sunt angajati ai organizatorului sau rude de gradul I ale acestora
- Sunt sub influenta bauturilor alcoolice, substantelor psihotrope sau halucinogene
- Nu respecta regulile de baza ale jocurilor de noroc si ale prezentului Regulament de functionare;
- Proprietarul sau chiriaşul unui spatiu comercial în care organizatorul desfasoara activitatea de jocuri de noroc de tip pariuri in cota fixa;
- Personalul Oficiului National pentru Jocuri de Noroc;

Pariurile pe termen lung sau antepostul se refera la posibilitatea de a paria pe o perioada indelungata de timp. Omologarea acestor pariuri se realizeaza dupa terminarea oficiala a competitiei respective.

**Art.19.** In cazul evenimentelor din fotbal, handbal, baschet, rugby, hochei pe gheata, hochei pe iarba, validarea pariurilor vor avea la baza rezultatul din teren de la sfarsitul timpului regulamentar de joc, incluzandu-se minutele de prelungiri stabilite de arbitri pentru intreruperi, accidentari, inasa excluzandu-se prelungirile si, eventual "loviturile de pedeapsa" acordate in cazul in care meciul nu se poate termina cu rezultatul inregistrat dupa timpul regulamentar de joc. Exceptie fac pariurile care fac referire la reprizele de prelungiri si/sau lovituri de departajare.

Cu ocazia publicării rezultatelor, organizatorul aplică următoarele reguli:

- ca și rezultat oficial al concursului individual se recunoaște rezultatul realizat pe terenul sportiv în timp regulamentar, dacă nu există alte specificații.
- nu se recunoaște rezultatul obținut în prelungiri sau prin hotărârea comisarului sau a unei comisii.
- dacă din orice fel de motive, evenimentul se repetă, valabil este primul rezultat.
- dacă un meci se joacă de două ori în aceeași zi, validarea se va face conform cu rezultatul primului meci jucat.

Pentru toate disciplinele sportive, rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc (Ex: fotbal = 90 de minute, hochei = 60 de minute), aici incluzând și minutele de prelungire acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, dacă nu există alte specificații. În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.

Exemplu: meciurile amicale de fotbal pot avea timp regulamentar de joc diferit (60 minute etc.).

Prin derogare de la prevederea anterioară, pariurile gen "calificare în runda următoare/câștigător meci" iau în calcul și reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare. Organizatorul isi rezerva dreptul de a omologa un eveniment dupa propriile statistici in cazul in care nu exista dovezi consistente sau daca exista dovezi contradictorii semnificative.

Pentru pariurile care privesc calificarea "Cine merge mai departe/ Cine se califică", în cazul în care rezultatul meciului tur este modificat de către forurile competente prin decizie la masa verde, pariurile se vor omologa cu cota 1. Și în situația în care meciul retur este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1. Pentru orice alte situații, rezultatul de pe teren ramâne valabil pentru omologarea biletelor.

Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, pariul pentru acest eveniment este nul și i se acordă cota 1, cu excepția acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul intreruperii unui eveniment întâlnim trei situații posibile: pariu câștigător, necâștigător sau cotă 1. Pentru tipul de pariu "Par/Impar" de la disciplinele sportive socrul de 0-0 este considerat par.

### Capitolul III – Tipuri de pariuri

**Art.1.** Pariurile propuse de Organiator sunt: **SINGLE, SIMPLU, COMBINAT/SISTEM (SIMPLU SAU CU BAZA), DUBLA PLATITA si TRIPLA PLATITA.**

**PARIUL SINGLE** reprezinta selectarea de catre client si inscrierea pe bilet a unui singur eveniment. Conditia de castig pentru acest tip de pariu este indicarea pronosticului corect asupra rezultatului. Suma castigata se determina prin inmultirea COTEI cu MIZA. Acest pariu va fi acceptat numai in cazul in care evenimentul in cauza nu are restrictii de pariere (ex: o partida din campionatul de fotbal al Sloveniei nu poate fi acceptata decat impreuna, pe acelasi tichet, cu alte 3 (trei) evenimente, oricare ar fi acestea, chiar si din acelasi campionat). Restrictiile de pariere vor fi afisate in agentii si se refera strict la gradul de risc al evenimentelor din anumite competitii.

**PARIUL SIMPLU** implica selectarea mai multor evenimente si inscrierea lor pe acelasi bilet (minim 2 - maxim 30, respectand conditiile de restrictie). In acest caz, cota fixa se determina prin inmultirea cotelor individuale ale fiecarui eveniment. Conditia de castig a acestui tip de pariu este indicarea corecta a pronosticului pentru fiecare eveniment in parte, suma castigata fiind determinata prin inmultirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucata. Organizatorul isi rezerva dreptul de a restrictiona selectarea pe acelasi bilet a numarului de evenimente dintr-un anume campionat sau competitie (ex.: din campionatul national de fotbal al Sloveniei se accepta un singur meci pe bilet). Aceste restrictii vor fi aduse la cunostinta jucatorilor prin afisare pe site/agentii.

#### **PARIUL SISTEM/COMBINAT:**

- **Pariul Combinat (Sistem)** – parul sistem implica selectarea din oferta a mai multor evenimente (minim 2, maxim 20) pentru care clientul opteaza pentru o anume conditie de minim in indicarea pronosticurilor corecte. Numarul de variante se determina matematic dupa formula combinarilor de ‘n’ luate cate ‘k’.
- **Pariul Sistem cu Baze** – presupune selectarea pe langa evenimentele din combinatii a unui numar de evenimente (intre 1 si 14) pentru care se obliga indicarea pronosticului exact. In cazul biletelor combinate care au peste 20 de selectii, primele vor fi trecute automat in baza, clientul are posibilitatea de a le selecta.

**PARIUL DUBLA/TRIPLA PLATITA** – presupune selectarea unuia sau mai multor evenimente cu 2 sau 3 pronosticuri diferite. Numarul de combinatii posibile este determinat prin urmatoarea formula matematica: se inmulteste numarul de pronosticuri de la fiecare eveniment. Exemplu: la 2 evenimente pe bilet cu cate 2 pronosticuri diferite, numarul de combinatii este de 4. La acest tip de pariu gasim 2 situatii diferite exemplificate mai jos:

**DUBLA PLATITA** – pentru evenimentele cu 2 rezultate jucatorul poate paria ambele variante in cadrul aceluiasi cod existand 2 situatii posibile:

EXEMPLUL 1: 1876 / Federer R. – Nadal R.

1 (rezultat final 1)      2 (rezultat final 2)

In acest caz castigul eventual maxim NU poate fi realizat, cele doua variante de pariere excluzandu-se reciproc. EXEMPLUL 2: 1876 / Federer R. – Nadal R.

1 (rezultat final 1)    2:0 (scor corect)

In acest caz castigul eventual maxim poate fi realizat, cele doua variante de pariere fiind posibile.

**TRIPLA PLATITA** – pentru evenimentele cu 3 rezultate posibile, jucatorul poate paria doua (DUBLA PLATITA) pana la trei tipuri de pariu (TRIPLA PLATITA) in cadrul aceluiasi cod exista 3 situatii posibile.



**Art.2. Pariuri speciale:****Winner Plus (+5)**

Se stabilesc meciuri carora li se acorda o cota speciala cu optiuni de pariere, 1, X, 2, 1X, X2, 12, se poate juca un singur eveniment din pariul special Winner Plus, dar cu inca 5 alte evenimente din oferta standard. Nu se poate combina cu meciul de baza! Se poate juca simplu sau sistem, (minim 6 evenimente), nu se impune suma fixa.

**Sansa Winner**

Se pot paria minim 11 evenimente de cota minima 1.25 fiecare eveniment, este valabil pentru bilete simple fara combinatii sau pronosticuri multiple. Sunt acceptate evenimente din toate sporturile, iar daca se pierde un singur eveniment de pe bilet, atunci castigul va fi de 15 % din castigul net impartit la cota meciului pierdut. In cazul in care, unul sau mai multe evenimente primesc cota 1, conform regulamentului in vigoare, sansa la castig se pastreaza, insa ne vom raporta la noul castig posibil de pe bilet.

**Avantaj Winner**

Se stabilesc in fiecare zi de catre organizator, un numar de evenimente, carora li se va acorda cote marite. Cu optiuni de pariere (1, X, 2, 1X, X2,12) se pot juca single, simplu sau sistem. Se pot juca unul sau mai multe evenimente Avantaj Winner pe acelasi bilet si nu se impune suma fixa.

**Winner 200**

Cota finala a biletului trebuie sa fie mai mare sau egala cu 200, pentru fiecare evniment este necesara o cota mai mica sau egala cu 7.00. Winner 200 este valabil doar pentru biletele simple, fara combinatii sau pronosticuri multiple, iar in cazul in care se pierde un eveniment de pe bilet, atunci se va acorda miza

biletului respectiv de 10 (zece) ori. In cazul in care, unul sau mai multe evenimente primesc cota 1, winner 200 se va acorda doar daca cota finala ramane mai mare sau egala cu 200.

In cazul in care, un Bilet indeplineste conditiile pentru Sansa Winner dar si pentru WINNER 200, se va acorda cel care este valoric mai mare.

**Extra Winner**

**Extra Winner** – se acorda conform tabelului de mai jos, cu restrictia de 1.20, Maxim 50% din evenimente sa fie de tipul final, sansa dubla, pauza sau final;

6 evenimente	10% (de la 6 evenimente cota minima de 1.2)
7 evenimente	15%
8 evenimente	20%
9 evenimente	25%
10 evenimente	30%
11-14 evenimente	35%
15-20 evenimente	50%
21+ evenimente	100%

Daca unul sau mai multe evenimente ce sunt pariate pe un bilet primesc cota 1.00, **Extra Winner** ramane valabil, raportandu-se la numarul de evenimente ce au ramas valabile pe respectivul bilet. Daca numarul de evenimente valide pe bilet scade sub numarul de 6, dreptul de a beneficia de WINNER EXTRA se pierde.

### **Art.3. Discipline sportive**

#### **I. Fotbal**

Sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri la fotbal, valabile pentru timpul regulamentar de joc, 90 de minute, incluzand si minutele de prelungiri acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, daca nu exista alte specificatii.

**Rezultat final (RF)** este tipul de pariu prin care se indică pronosticul de la finalul meciului, cu cele șase opțiuni de pariere:

**1** - victoria echipei gazdă

**X** - egalitate

**2** - victoria echipei oaspete

**1X** - victoria echipei gazdă sau egal

**12** - victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete

**X2** - victoria echipei oaspete sau egal

**Prima repriză (PR)**, se referă strict la rezultatul meciului după finalul primei reprize (45 minute), incluzand minutele de prelungire acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, daca nu exista alte specificatii și are ca opțiuni de pariere:

**1** - echipa gazdă conduce la pauza

**X** - egalitate la pauză

**2** - echipa oaspete conduce la pauză

**1X** - conduce prima echipă sau este egalitate la pauză

**X2** - conduce cea de-a doua echipă sau este egalitate la pauză

**12** -conduce una dintre cele două echipe la pauză

**A două repriză (DR)** se referă strict la rezultatul meciului în cea de-a două repriză de joc (45'-90' minute), incluzand minutele de prelungire acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul jocului, daca nu exista alte specificatii, se consideră că cea de-a două repriză începe de la 0-0 și are ca opțiuni de pariere:

**1** - echipa gazdă castiga în a doua repriză

**X** - în repriza a doua este egalitate

**2** - echipa oaspete castiga în a două repriză

**1X** - în repriza secundă fie câștigă gazdele fie este egalitate

**X2** - în repriza secundă fie este egalitate fie câștigă echipa oaspete

**12** - în repriza secundă câștigă una dintre cele două echipe

**Handicap (H)**, reprezinta tipul de pariu in care echipa care pleaca cu sansa a doua primeste unul sau mai multe goluri avantaj, astfel scorul de la finalul celor 90` se aduna cu handicapul de la inceputul meciului si rezulta scorul final.

Ex:1 x 2 (0:1) Manchester United - Wigan, in paranteza este trecut scorul de la care incepe meciul pentru acest tip de pariu; rezultatul final al acestui tip de pariu se calculeaza astfel:

-in cazul in care Manchester United castiga la 2 sau mai multe goluri diferenta, atunci rezultatul final va fi H1;

-in cazul in care Manchester United castiga la 1 gol diferenta atunci rezultatul final este HX;

-in cazul in care meciul se termina la egalitate sau Wigan castiga rezultatul final este H2.

**N Handicap** - reprezinta tipul de pariu la care se adauga negatia  $N = NU$  **HANDICAP** pentru urmatoarele tipuri de pariuri:

N H1 – Nu o sa se realizeze in timpul regulamentar de joc tipul de pariu H1



N HX – Nu o sa se realizeze in timpul regulamentar de joc tipul de pariu HX

N H2 – Nu o sa se realizeze in timpul regulamentar de joc tipul de pariu H2

## **HANDICAPURI ASIATICE**

### **Handicap (0)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul. Daca partida se incheie la egalitate (0 goluri diferenta), suma pariata vi se returneaza.

### **Handicap (+0.25)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul. Daca partida se incheie la egalitate, pariul se imparte in doua - o jumatate a mizei se considera castigatoare iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

### **Handicap (+0.50)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge.

### **Handicap (+0.75)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge. Daca este invinsa la un gol diferenta, pierdeti jumatate din miza pariata.

### **Handicap (+1)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge. Daca este invinsa la un gol diferenta, suma pariata vi se returneaza.

### **Handicap (+1.25)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat termina partida la egalitate sau invinge. Daca este invinsa la un gol diferenta, pariul se imparte in doua - o jumatate a mizei se considera castigatoare iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

### **Handicap (+1.5)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta.

### **Handicap (+1.75)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta. Daca este invinsa la doua goluri diferenta, pierdeti jumatate din miza pariata.

### **Handicap (+2)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta.

Daca este invinsa la doua goluri diferenta, miza pariata vi se returneaza.

### **Handicap (+2.25)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la un gol diferenta. Daca este invinsa la doua goluri diferenta, pariul se imparte in doua - o jumatate a mizei se considera castigatoare iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

**Handicap (+2.5)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge, termina partida la egalitate sau este invinsa la mai putin de trei goluri diferenta.

**Handicap (-0.25)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat invinge la cel putin un gol diferenta. Daca partida se incheie la egalitate, pierdeti jumatate din miza pariata.

**Handicap (-0.5)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul.

**Handicap (-0.75)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de un gol, pariul se imparte in doua - o jumatate a mizei se considera castigatoare iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

**Handicap (-1)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de un gol, miza pariata vi se returneaza.

**Handicap (-1.25)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de un gol, pierdeti jumatate din miza pariata.

**Handicap (-1.50)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin doua goluri diferenta.

**Handicap (-1.75)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de doua goluri, pariul se imparte in doua - o jumatate se considera castigatoare iar cealalta jumatate este rambursata in contul dumneavoastra.

**Handicap (-2)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de doua goluri, miza pariata vi se returneaza.

**Handicap (-2.25)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta. Daca castiga la diferenta de doua goluri, pierdeti jumatate din miza pariata.

**Handicap (-2.50)**

Castigati daca echipa pe care ati pariat castiga meciul la cel putin trei goluri diferenta.

**Total Goluri Asiaticice:**

S2.00 – Se marcheaza maxim 1 gol in timpul regulamentar de joc, iar in cazul in care se vor marca exact 2 goluri se va acorda cota 1;

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

P2.00 – Se marcheaza cel puțin 3 goluri in timpul regulamentar de joc, iar in cazul in care se vor marca exact 2 goluri se va acorda cota 1;

S3.00 – Se marcheaza maxim 2 goluri in timpul regulamentar de joc, in cazul in care se vor marca exact 3 goluri se va acorda cota 1;

P3.00 – Se marcheaza cel puțin 4 goluri in timpul regulamentar de joc, in cazul in care se vor marca exact 3 goluri se va acorda cota 1;

S4.00 – Se marcheaza maxim 3 goluri in timpul regulamentar de joc, in cazul in care se vor marca exact 4 goluri se va acorda cota 1;

P4.00 – Se marcheaza cel puțin 5 goluri in timpul regulamentar de joc, in cazul in care se vor marca exact 4 goluri se va acorda cota 1.

**Winner (W)** este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1,00.

**W 1** - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1;

**W 2** - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1;

**Winner la pauza (Wp)** este un pariu special în care se pariază pe victoria în prima repriză a uneia dintre echipe, iar în cazul în care la pauza este egalitate, pariul primește cota 1,00.

**Wp 1** la pauza câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1;

**Wp 2** la pauza câștigă echipa oaspete, în caz de egalitate se atribuie cota 1;

**Pauză – Final (P/F)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul corect atât la pauza cât și la finalul meciului;

Opțiuni de pariere: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2;

1-1 - La pauza conduc GAZDELE, la final castiga GAZDELE (Ex: 1-0 pauza, 2-1 final);

1-X - La pauza conduc GAZDELE, la final se termina EGAL (Ex: 1-0 pauza, 2-2 final);

1-2 - La pauza conduc GAZDELE, la final castiga OASPETII (Ex: 1-0 pauza, 2-3 final);

X-1 - La pauza este EGAL, la final castiga GAZDELE (Ex: 1-1 pauza, 2-1 final);

X-X - La pauza este EGAL, la final se termina EGAL (Ex: 1-1 pauza, 2-2 final);

X-2 - La pauza este EGAL, la final castiga OASPETII (Ex: 1-1 pauza, 2-3 final);

2-1 - La pauza conduc OASPETII, la final castiga GAZDELE (Ex: 1-2 pauza, 3-2 final);

2-X - La pauza conduc OASPETII, la final se termina EGAL (Ex: 1-2 pauza, 2-2 final);

2-2 - La pauza conduc OASPETII, la final castiga OASPETII (Ex: 1-2 pauza, 2-3 final);

**Pauza - Final Winner (P/FW)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul corect atât la pauza cât și la finalul meciului.

1-1 sau P/F Alte: oricare din (1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2);

2-2 sau P/F Alte: oricare din (1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 1-1);

**Castiga minim o repriza (CM1R)**

1 – gazdele castiga minim o repriza

2 – oaspetii castiga minim o repriza

**Pauză sau final (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele la pauză sau la finalul meciului, adica la sfarsitul timpului regulamentar de joc.

**PsF 1** la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă (echipa GAZDA sau conduce la PAUZA, sau castiga MECIUL, sau ambele);

**PsF X** la pauză și/sau la final de meci este egalitate (sa fie EGAL sau la PAUZA, sau la FINAL, sau ambele);

**PsF 2** la pauză și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete (echipa OASPETE sau conduce la PAUZA, sau castiga MECIUL, sau ambele);

**N Pauza si Final (N PsF)** - reprezinta tipul de pariu la care se adauga negatia  $N=NU$  pentru urmatoarele tipuri de pariuri:

**N PSF1** – echipa gazda sa NU castige nici la pauza si nici la final;

**N PSFX** – sa NU se realizeze rezultatul de egalitate la pauza si la final;

**N PSF2** – echipa oaspete sa NU castige nici la pauza si nici la final.

**Pauza sau final si total goluri (PSF&TG)** – reprezinta tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei reprize de joc sau la finalul meciului si numarul indicat de goluri sau interval de goluri. Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce in oferta diferite valori pentru total goluri. EX: PSF1&2+ - la pauza si/sau la final sa fie castigatoare echipa gazda si se inscriu in total minimum 2 goluri. PSF1&0-2 - la pauza si/sau la final sa fie castigatoare echipa gazda si se inscriu in total maximum 2 goluri.

**Combinatii Winner (CW)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și numărul de goluri înscris in meci (trebuie indeplinite ambele pronosticuri si final si numar goluri);

**1&1-2** – gazdele castiga meciul si se marcheaza 1 sau 2 goluri in meci;

**2&1-2** – oaspetii castiga meciul si se marcheaza 1 sau 2 goluri in meci;

**1&1-3** – gazdele castiga meciul si se marcheaza 1, 2 sau 3 goluri in meci;

**2&1-3** – oaspetii castiga meciul si se marcheaza 1, 2 sau 3 goluri in meci;

**1&3** + gazdele câștigă meciul și se marcheaza cel puțin 3 goluri în meci;

**2&3** + oaspetii câștigă meciul și se marchează cel puțin 3 goluri în meci;

**1&2-3** gazdele câștigă meciul și se înscriu 2 sau 3 goluri în meci;

**2&2-3** oaspetii câștigă meciul și se înscriu 2 sau 3 goluri în meci;

**1&4** + gazdele câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci;

**2&4** + oaspetii câștigă meciul și se marchează cel puțin 4 goluri în meci;

**1/1&3** + gazdele conduc la pauză, câștigă meciul și se înscriu cel puțin 3 goluri;

**2/2&3** + oaspetii conduc la pauză, câștigă meciul și se înscriu cel puțin 3 goluri;

**1-1&4+** - echipa gazda castiga la pauza, castiga meciul si se inscriu cel puțin 4 goluri

**2-2&4+** - echipa oaspete castiga la pauza, castiga meciul si se inscriu cel puțin 4 goluri

**1-1&GG** – echipa gazda castiga la pauza, castiga meciul si ambele echipe inscriu

**2-2&GG** – echipa oaspete castiga la pauza, castiga meciul si ambele echipe inscriu

**GM 2+ & GG** echipa gazdă marchează în meci minim două goluri si echipa oaspete marchează în meci minim 1 gol;

**OM 2+ & GG** echipa oaspete marchează în meci minim două goluri si echipa gazdă marchează în meci minim 1 gol;

**1/1 & 2-3** La pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele si in meci se marchează 2 sau 3 goluri;

**1/1 & 2-4** La pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele si in meci se marchează minim 2 si maxim 4 goluri;

**1/1 & 3-5** La pauză conduc gazdele, la final câștigă gazdele si in meci se marchează minim 3 si maxim 5 goluri;

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**X/1 & 3+** La pauză este egal, la final câștigă gazdele si in meci se marchează cel puțin 3 goluri;  
**X/1 & 4+** La pauză este egal, la final câștigă gazdele si in meci se marchează cel puțin 4 goluri;  
**X/1 & 0-2** La pauză este egal, la final câștigă gazdele si in meci se marchează maxim 2 goluri;  
**X/1 & 2-3** La pauză este egal, la final câștigă gazdele si in meci se marchează 2 sau 3 goluri;  
**X/1 & 2-4** La pauză este egal, la final câștigă gazdele si in meci se marchează minim 2 si maxim 4 goluri;  
**X/1 & 3-5** La pauză este egal, la final câștigă gazdele si in meci se marchează minim 3 si maxim 5 goluri;  
**2/2 & 2-3** La pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează 2 sau 3 goluri;  
**2/2 & 2-4** La pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează minim 2 si maxim 4 goluri;  
**2/2 & 3-5** La pauză conduc oaspeții, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează minim 3 si maxim 5 goluri;  
**X/2 & 3+** La pauză este egal, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează cel puțin 3 goluri;  
**X/2 & 4+** La pauză este egal, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează cel puțin 4 goluri;  
**X/2 & 0-2** La pauză este egal, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează maxim 2 goluri;  
**X/2 & 2-3** La pauză este egal, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează 2 sau 3 goluri;  
**X/2 & 2-4** La pauză este egal, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează minim 2 si maxim 4 goluri;  
**X/2 & 3-5** La pauză este egal, la final câștigă oaspeții si in meci se marchează minim 3 si maxim 5 goluri;  
**X/X & 3+** La pauză este egal, la final se termină egal si in meci se marchează cel puțin 3 goluri;  
**X/X & 0-2** La pauză este egal, la final se termină egal si in meci se marchează maxim 2 goluri;  
**X/X & GG** La pauză este egal, la final se termină egal si ambele echipe marchează cel puțin 1 gol in meci;  
**1/1&H1** - echipa gazda castiga la pauza, castiga meciul cu minim 2 goluri diferenta  
**2/2&H2** - echipa oaspete castiga la pauza, castiga meciul cu minim 2 goluri diferenta  
**1&PR2** + gazdele câștigă meciul și în prima repriză se înscriu minimum 2 goluri;  
**2&PR2** + oaspetii câștigă meciul și în prima repriză se înscriu minimum 2 goluri;  
**1/1&PR2** + gazdele conduc la pauza, câștigă meciul și se înscriu în prima repriză minimum două goluri;  
**2/2&PR2** + oaspetii conduc la pauză, câștigă meciul și se înscriu în prima repriză minimum două goluri;  
**PR2 + &DR1** + în prima repriză se înscriu minimum două goluri și în repriza a două se înscrie minimum un gol;  
**PR1 + &DR2** + în prima repriză se înscrie minimum un gol și în repriza adouă se înscriu minimum două goluri;  
**PR1 + &DR1** + în fiecare dintre cele două reprize se înscrie minimum 1 gol;  
**PR2 + &DR2** + in fiecare dintre cele doua reprize se inscriu minim 2 goluri;  
**PR2+ &4** + în prima repriză se înscriu minimum 2 goluri si se marcheaza cel puțin 4 goluri in MECI  
**1&PR1** + gazdele câștigă meciul și în prima repriză se înscrie minimum un gol  
**2&PR1** + oaspetii câștigă meciul și în prima repriză se înscrie minimum un gol  
**1&GM - 2** + gazdele câștigă meciul și echipa gazdă înscrie minimum 2 goluri în meci;  
**2&OM - 2** + oaspetii câștiga meciul și echipa oaspete înscrie minimum 2 goluri in meci; **1&GG** gazdele castiga meciul si ambele echipe inscriu;  
**2&GG** oaspetii castiga meciul si ambele echipe inscriu.  
**X&GG** meciul se termina egal si ambele echipe marcheaza;  
**1&0-2** – gazdele castiga meciul si se marcheaza maximum 2 goluri;  
**X&0-2** – meciul se termina egal si se marcheaza maximum 2 goluri;  
**2&0-2** – oaspetii castiga meciul si se marcheaza maximum 2 goluri  
**1&2-4** – gazdele castiga meciul si se marcheaza intre 2 si 4 goluri  
**2&2-4** – oaspetii castiga meciul si se marcheaza intre 2 si 4 goluri

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**1&3-5** – gazdele castiga meciul si se marcheaza intre 3 si 5 goluri

**2&3-5** – oaspetii castiga meciul si se marcheaza intre 3 si 5 goluri

**1&DR2+** - echipa gazda castiga meciul si in a doua repriza se marcheaza minimum 2 goluri

**2&DR2+** - echipa oaspete castiga meciul si in a doua repriza se marcheaza minimum 2 goluri

**1-1&DR2+** - echipa gazda castiga si la pauza si la finalul meciului si in a doua repriza se marcheaza minimum 2 goluri

**2-2&DR2+** - echipa oaspete castiga si la pauza si la finalul meciului si in a doua repriza se marcheaza minimum 2 goluri

**1-1&0-3** – echipa gazda castiga la pauza, castiga meciul si se inscriu intre 0 si 3 goluri

**2-2&0-3** – echipa oaspete castiga la pauza, castiga meciul si se inscriu intre 0 si 3 goluri

**1-1&NG** - echipa gazda castiga la pauza, castiga meciul si una sau niciuna din echipe nu inscrie

**2-2&NG** - echipa oaspete castiga la pauza, castiga meciul si una sau niciuna din echipe nu inscrie

**1/NG** - castiga echipa gazda sau nicio echipa sau una dintre ele nu marcheaza

**X/NG** – meciul se termina egal sau nicio echipa sau una dintre ele nu marcheaza

**2/NG** – castiga echipa oaspete sau nicio echipa sau una dintre ele nu marcheaza

**Sansa dubla la pauza si la final**

**1X-1X** - victoria echipei gazdă sau egal la pauza si victoria echipei gazdă sau egal la final

**X2-X2** - victoria echipei oaspete sau egal la pauza si victoria echipei oaspete sau egal la final

**1X-X2** - victoria echipei gazdă sau egal la pauza si victoria echipei oaspete sau egal la final

**X2-1X** - victoria echipei oaspete sau egal la pauza si victoria echipei gazdă sau egal la final

**1X-12** – Victoria echipei gazda sau egal la pauza si victoria echipei gazda sau oaspete la final;

**X2-12** – Victoria echipei oaspete sau egal la pauza si victoria echipei gazda sau oaspete la final;

**12-12** – Victoria echipei gazda sau oaspete la pauza si victoria echipei gazda sau oaspete la final;

**12-1X** – Victoria echipei gazda sau oaspete la pauza si victoria echipei gazda sau egal la final;

**12-X2** – Victoria echipei gazda sau oaspete la pauza si victoria echipei oaspete sau egal la final.

**Prima repriza - Sansa dubla Final**

1 - 1X La pauza conduc GAZDELE, la final castiga Gazdele sau EGAL

1 - X2 La pauza conduc GAZDELE, la final castiga OASPETII sau EGAL

1 - 12 La pauza conduc GAZDELE, la final castiga GAZDELE sau OASPETII

X - 1X La pauza este EGAL, la final castiga GAZDELE sau EGAL

X - X2 La pauza este EGAL, la final castiga OASPETII sau EGAL

X - 12 La pauza este EGAL, la final castiga GAZDELE sau OASPETII

2 - 1X La pauza conduc OASPETII, la final castiga GAZDELE sau EGAL

2 - X2 La pauza conduc OASPETII, la final castiga OASPETII sau EGAL

2 - 12 La pauza conduc OASPETII, la final castiga GAZDELE sau OASPETII

**Prima repriza sansa dubla - Final**

1X - 1 La pauza conduc GAZDELE sau EGAL, la final castiga GAZDELE

1X - 2 La pauza conduc GAZDELE sau EGAL, la final castiga OASPETII

1X - X La pauza conduc GAZDELE sau EGAL, la final este EGAL

12 - 1 La pauza castiga GAZDELE sau OASPETII, la final castiga GAZDELE

12 - 2 La pauza castiga GAZDELE sau OASPETII, la final castiga OASPETII

12 - X La pauza castiga GAZDELE sau OASPETII, la vinal este EGAL

X2 - 1 La pauza castiga OASPETII sau EGAL, la final castiga GAZDELE

X2 - 2 La pauza castiga OASPETII sau EGAL, la final castiga OASPETII

X2 - X La pauza castiga OASPETII sau EGAL, la final este EGAL



**Rezultat final si primul gol** - este tipul de pariu prin care se indica pronosticul de la finalul timpului reguamentar de joc al meciului si echipa care marcheaza primul gol

1&PG1 – Castiga echipa gazda si primul gol este marcat de echipa gazda

1&PG2 – Castiga echipa gazda si primul gol este marcat de echipa oaspete

X&PG1 – Meciul se termina egal si primul gol este marcat de echipa gazda

X&PG2 – Meciul se termina egal si primul gol este marcat de echipa oaspete

2&PG1 – Castiga echipa oaspete si primul gol este marcat de echipa gazda

2&PG2 – Castiga echipa oaspete si primul gol este marcat de echipa oaspete

### **Sansa Dubla si Total goluri**

**1X&2+** - Victorie echipa gazda sau egal si se marcheaza minimum 2 goluri in meci.

**X2&2+** - Victorie echipa oaspete sau egal si se marcheaza minimum 2 goluri in meci.

**12&2+** - Victorie echipa gazda sau echipa oaspete si se marcheaza minimum 2 goluri in meci.

**1X&3+** - Victorie echipa gazda sau egal si se marcheaza minimum 3 goluri in meci.

**X2&3+** - Victorie echipa oaspete sau egal si se marcheaza minimum 3 goluri in meci.

**12&3+** - Victorie echipa gazda sau echipa oaspete si se marcheaza minimum 3 goluri in meci.

**1X&0-2** - Victorie echipa gazda sau egal si se marcheaza maximum 2 goluri in meci

**X2&0-2** - Victorie echipa oaspete sau egal si se marcheaza maximum 2 goluri in meci

**12&0-2** - Victorie echipa gazda sau echipa oaspete si se marcheaza maximum 2 goluri in meci

**1X&4+** - Victorie echipa gazda sau egal si se marcheaza minimum 4 goluri in meci

**X2&4+** - Victorie echipa oaspete sau egal si se marcheaza minimum 4 goluri in meci

**12&4+** - Victorie echipa gazda sau echipa oaspete si se marcheaza minimum 4 goluri in meci

**1X&0-3** - Victorie echipa gazda sau egal si se marcheaza maximum 3 goluri in meci

**X2&0-3** - Victorie echipa oaspete sau egal si se marcheaza maximum 3 goluri in meci

**12&0-3** - Victorie echipa gazda sau echipa oaspete si se marcheaza maximum 3 goluri in meci

**1X & 0-1** Victorie echipa gazdă sau egal si in meci se marchează maxim 1 gol;

**X2 & 0-1** Victorie echipa oaspete sau egal si in meci se marchează maxim 1 gol;

**1X & PR2+** Victorie echipa gazdă sau egal si in prima repriză se marchează cel puțin 2 goluri;

**X2 & PR2+** Victorie echipa oaspete sau egal si in prima repriză se marchează cel puțin 2 goluri;

Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce si pentru alte valori de total goluri cat si de intervale de goluri pentru acest tip de pariu. EX.: 1X&1-2; X2&1-2; 12&1-2; 1X&2-5...etc.

### **FsTG (Final sau Total Goluri)**

**1/0-2** - castiga echipa gazda sau in meci se inscriu intre 0-2 goluri

**X/0-2** - meciul se termina egal sau in meci se inscriu intre 0-2 goluri

**2/0-2** - castiga echipa oaspete sau in meci se inscriu intre 0-2 goluri

**1/0-3** - castiga echipa gazda sau in meci se inscriu intre 0-3 goluri

**X/0-3** - meciul se termina egal sau in meci se inscriu intre 0-3 goluri

**2/0-3** - castiga echipa oaspete sau in meci se inscriu intre 0-3 goluri

**1/3+** - castiga echipa gazda sau in meci se incriu minimum 3 goluri

**X/3+** - meciul se termina egal sau in meci se inscriu minimum 3 goluri

**2/3+** - castiga echipa oaspete sau in meci se incriu minimum 3 goluri

**1/4+** - castiga echipa gazda sau in meci se incriu minimum 4 goluri

**X/4+** - meciul se termina egal sau in meci se inscriu minimum 4 goluri

**2/4+** - castiga echipa oaspete sau in meci se inscriu minimum 4 goluri

**Sansa Dubla si ambele marcheaza**

**1X&GG** – castiga echipa gazda sau meciul se termina egal si ambele echipe marcheaza

**X2&GG** – castiga echipa oaspete sau meciul se termina egal si ambele echipe marcheaza

**12&GG** – castiga echipa gazda sau echipa oaspete si ambele echipe marcheaza

Organizatorul isi rezerva dreptul de a realiza tipuri noi de pariuri de tipul combinatii intre tipurile de pariuri existente. EX.: TG3+ si TCG1 - Se inscriu cel putin 3 goluri si (&) total cartonase galbene sub valoarea indicata. TG3+ sau TCG1 – se inscriu cel putin 3 goluri sau total cartonase galbene sub valoarea indicata.

**Victorie dubla (VD)** echipa gazda sau oaspete va castiga atat prima repriza, cat si a doua repriza a meciului in timpul regulamentar de joc. A doua repriza incepe de la scorul 0:0;

**VD 1** gazdele câștigă prima repriză și a două repriză;

**VD 2** oaspetii câștigă și prima și cea de-a doua repriză;

**Desfasurarea partidei**

**conduce/castiga** - echipa gazda sau echipa oaspete marcheaza primul gol, iar la finalul timpului regulamentar castiga echipa care a inscris primul gol.

**conduce/egal** - echipa gazda sau echipa oaspete marcheaza primul gol, iar la finalul timpului regulamentar este egalitate

**conduce/NU castiga** - echipa gazda sau echipa oaspete marcheaza primul gol, iar la finalul timpului regulamentar NU castiga echipa care a inscris primul gol.

**Fara gol**

**Total henturi** - este tipul de pariu in care un jucator atinge neregulamentar mingea cu mana, atragand dupa sine o penalizare acordata de catre arbitru.

**Sub** - sub numar indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

**Primul gol (PG)**, trebuie indicată echipa care înscrie primul gol din meci;

**PG 1** echipa gazdă înscrie primul gol din meci;

**PG 2** echipa oaspete înscrie primul gol din meci.

**Minutul primului gol (MPG)**, cu variantele de joc:

**01-15** primul gol se inscrie pana in minutul 15:00;

**16-30** primul gol se inscrie din minutul 15:01 pana in minutul 30:00;

**31-45** primul gol se inscrie din minutul 30:01 pana la finalul primei reprize;

**46-60** primul gol se inscrie din minutul 45:01 pana in minutul 60:00;

**61-75** primul gol se inscrie din minutul 60:01 pana in minutul 75:00;

**76 +** primul gol se inscrie din minutul 75:01 pana la finalul timpului regulamentar de joc;

**01-10** primul gol se inscrie pana in minutul 10:00;

**11-20** primul gol se inscrie din minutul 10:01 pana in minutul 20:00;

**21-30** primul gol se inscrie din minutul 20:01 pana in minutul 30:00;

**31-40** primul gol se inscrie din minutul 30:01 pana in minutul 40:00;

**41-50** primul gol se inscrie din minutul 40:01 pana in minutul 50:00;

**51-60** primul gol se inscrie din minutul 50:01 pana in minutul 60:00

**61-70** primul gol se inscrie din minutul 60:01 pana in minutul 70:00;

**71-80** primul gol se inscrie din minutul 70:01 pana in minutul 80:00

**81 +** primul gol se inscrie din minutul 80:01 pana la finalul timpului regulamentar de joc.

sau

**1-27** primul gol se inscrie pana in minutul 27:00;

**28 +** primul gol se inscrie din minutul 27:01 pana la finalul timpului regulamentar de joc

**0:0** – nu se da gol pana la finalul timpului regulamentar de joc;

**1-21** primul gol se inscrie pana in minutul 21:00;

**22 +** primul gol se inscrie din minutul 21:01 pana la finalul timpului regulamentar de joc

**1-35** primul gol se inscrie pana in minutul 35:00;

**35 +** primul gol se inscrie din minutul 35:01 pana la finalul timpului regulamentar de joc

### **Lovitura de start (LS)**

*Pronosticuri:*

1 – Echipa gazda are lovitura de incepere a meciului;

2 – Echipa oaspete are lovitura de incepere a meciului;

**Marcheaza/nu marcheaza în meci**, trebuie precizată/e echipa/echipele care înscrie/înscriu sau nu înscrie/înscriu în meci, pentru acest tip de pariu sunt urmatoarele variante:

**GM** - echipa gazdă marcheaza minimum 1 gol;

**OM** - echipa oaspete marcheaza minimum 1 gol;

**GN** - echipa gazdă nu marcheaza niciun gol;

**ON** - echipa oaspete nu marcheaza niciun gol;

**GG** - fiecare echipă marcheaza cel puțin 1 gol in meci;

**NG** - nicio echipă sau una dintre ele nu marchează;

**GM&ON** - echipa gazdă câștigă meciul fără să primească gol;

**GN&OM** - echipa oaspete câștigă meciul fara să primească gol;

**GG3 +** ambele echipe marchează în meci și se înscriu în total minimum 3 goluri;

**GG4 +** ambele echipe marcheaza in meci si se inscriu in total minimum 4 goluri;

**NGG3 +** nici una dintre echipe sau una dintre ele nu marcheaza si/sau nu se inscriu mai mult de 3 goluri

**GM 0-1** – echipa gazda marcheaza in meci cel mult un gol;

**GM 0-2** – echipa gazda marcheaza in meci cel mult doua goluri;

**GM 0-3** - echipa gazda marcheaza in meci cel mult trei goluri;

**GM2 +** echipa gazdă marchează în meci minimum două goluri;

**OM 0-1** –echipa oaspete marcheaza in meci cel mult un gol;

**OM 0-2** - echipa oaspete marcheaza in meci cel mult doua goluri;

**OM 0-3** - echipa oaspete marcheaza in meci cel mult trei goluri;

**OM2 +** echipa oaspete marchează în meci minimum două goluri;

**1D** - echipa gazdă marchează în ambele reprize;

**2D** - echipa oaspete marchează în ambele reprize;

**1N** - echipa gazda nu marcheaza in una sau nici una din ambele reprize;

**2N** – echipa oaspete nu marcheaza in una sau nici una din ambele reprize;

**1D 2D** – ambele echipe marcheaza in ambele reprize;

**1D 2N** - echipa gazda marcheaza in ambele reprize iar echipa oaspete nu marcheaza in una sau nici una din ambele reprize;

**1N 2D** - echipa gazda nu marcheaza in una sau nici una din ambele reprize iar echipa oaspete marcheaza in ambele reprize;

**1N 2N** – niciuna dintre echipe nu marcheaza in ambele reprize;

**GM-PR1 +** echipa gazdă marchează în prima repriză;

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**GM-PR2** + echipa gazdă marchează minimum două goluri în prima repriză;

**OM-PR1** + echipa oaspete marchează în prima repriză;

**OM-PR2** + echipa oaspete marchează minimum două goluri în prima repriză;

**GM-DR1** + echipa gazdă marchează în a doua repriză;

**GM-DR2** + echipa gazdă marchează minimum două goluri în a doua repriză;

**OM-DR1** + echipa oaspete marchează în a doua repriză;

**OM-DR2** + echipa oaspete marchează minimum două goluri în a doua repriză;

**GG-PR** - ambele echipe marchează în prima repriză;

**GG-DR** - ambele echipe marchează în a doua repriza;

**GG PRorDR** – ambele echipe marcheaza in prima repriza sau in a doua repriza;

**GM3** + echipa gazda marcheaza minimum 3 goluri in meci;

**OM3** + echipa oaspete marcheaza minimum 3 goluri in meci;

**GM4** + echipa gazda marcheaza minimum 4 goluri in meci;

**OM4** + echipa oaspete marcheaza minimum 4 goluri in meci;

**GM2+/OM2** + ambele echipe marcheaza fiecare minim 2 goluri in meci.

**GN-PR1+** - gazdele nu marcheaza in prima repriza

**ON-PR1+** - oaspetii nu marcheaza in prima repriza

**GN-DR1+** - gazdele nu marcheaza in a doua repriza

**ON-DR1+** - oaspetii nu marcheaza in a doua repriza

**NG-PR** – una sau niciuna dintre echipe nu marcheaza in prima repriza

**NG-DR** - una sau niciuna dintre echipe nu marcheaza in a doua repriza

**GM 1-2** echipa gazdă marchează in meci 1 sau 2 goluri;

**GM 1-3** echipa gazdă marchează in meci minim 1 gol sau maxim 3 goluri;

**GM 2-3** echipa gazdă marchează in meci 2 sau 3 goluri;

**GM 1G** echipa gazdă marchează in meci exact 1 gol;

**GM 2G** echipa gazdă marchează in meci exact 2 goluri;

**N GM 1G** echipa gazdă **nu** marchează in meci exact 1 gol;

**N GM 2G** echipa gazdă **nu** marchează in meci exact 2 goluri;

**OM 1-2** echipa oaspete marchează in meci 1 sau 2 goluri;

**OM 1-3** echipa oaspete marchează in meci minim 1 gol sau maxim 3 goluri;

**OM 2-3** echipa oaspete marchează in meci 2 sau 3 goluri;

**OM 1G** echipa oaspete marchează in meci exact 1 gol;

**OM 2G** echipa oaspete marchează in meci exact 2 goluri;

**N OM 1G** echipa oaspete **nu** marchează in meci exact 1 gol;

**N OM 2G** echipa oaspete **nu** marchează in meci exact 2 goluri;

**Total goluri prima repriză (PR)**, se referă la numărul de goluri marcat strict în prima repriză, cu următoarele optiuni de pariere:

**PR 1G** se marchează **exact 1** gol in prima repriză (EX: 1-0, 0-1 la pauză);

**PR 2G** se marchează **exact 2** goluri in prima repriză (EX: 2-0, 0-2, 1-1 la pauză);

**N PR 1G nu** se marchează **exact 1** gol in prima repriză;

**N PR 2G nu** se marchează **exact 2** goluri in prima repriză;

**PR 0-1** - minimum 0 si maximum 1 gol in **prima repriza** (EX: 0-0, 1-0, 0-1 la pauza);

**PR 0-2** - minimum 0 si maximum 2 goluri in prima repriza;

**PR 1-2** - minimum 1 gol si maximum 2 goluri in prima repriza;

**PR 2-3** - minimum 2 goluri si maximum 3 goluri in **prima repriza** (EX: 1-1,1-2,2-1 la pauza);

**PR 1+** se marcheaza cel putin 1 gol in **prima repriza** (EX: 1-0, 2-0, 2-1, etc. la pauza);

**PR 2+** se marcheaza cel putin 2 goluri in **prima repriza** (EX: 2-0,1-1, 2-1, etc. la pauza);

**PR 3+** se marcheaza cel putin 3 goluri in **prima repriza** (EX: 3-0,1-2, 3-1, etc. la pauza);

**PR 4+** se marcheaza cel putin 4 goluri in **prima repriza** (EX: 4-0,1-4, 3-1, etc. la pauza);

**Total goluri repriza secunda (DR)**, se referă la numărul de goluri marcat strict în cea de-a doua repriză, cu urmatoarele optiuni de pariere:

**DR 1G** se marchează **exact 1** gol in a doua repriză (EX: 1-0, 0-1 la pauză);

**DR 2G** se marchează **exact 2** goluri in a doua repriză (EX: 2-0, 0-2, 1-1 la pauză);

**N DR 1G nu** se marchează **exact 1** gol in a doua repriză;

**N DR 2G nu** se marchează **exact 2** goluri in a doua repriză

**DR 0-1** minimum 0 si maximum 1 gol in **repriza a doua**;

**DR 0-2** - minimum 0 si maximum 2 goluri in repriza a doua;

**DR 1-2** - minimum 1 gol si maximum 2 goluri in repriza a doua;

**DR 2-3** minimum 2 goluri si maximum 3 goluri in **repriza a doua**;

**DR 1+** se marcheaza cel putin 1 gol in **repriza a doua**;

**DR 2+** se marcheaza cel putin 2 goluri in **repriza a doua**;

**DR 3+** se marcheaza cel putin 3 goluri in **repriza a doua**;

**DR 4 +** se marcheaza cel putin 4 goluri in **repriza a doua**.

**Mai Multe Goluri (MG)**, se referă la compararea umărului de goluri însrise în cele două reprize de joc.

Opțiuni de pariere pentru acest tip de pariu:

**I>II** în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a doua repriză;

**I=II** în ambele reprize se marchează același număr de goluri;

**I<II** în repriza secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză.

**N Mai multe goluri** – reprezinta tipul de pariu la care se adauga negatia  $N=NU$  pentru urmatoarele tipuri de pariuri:

**N I>II** – sa NU se marcheze in prima repriza mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza

**N I=II** – sa Nu se marcheze acelasi numar de goluri in ambele reprize

**N I<II** – sa NU se marcheze in a doua repriza mai multe goluri decat in prima repriza.

**In ce repriza marcheaza mai mult Gazdele** - se refera la compararea numarului de goluri inscrise de gazde in cele doua reprize de joc.

**I>II** - in prima repriza echipa gazda marcheaza mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza

**I=II** - echipa gazda marcheaza acelasi numar de goluri in ambele reprize

**I<II** - in repriza secunda echipa gazda marcheaza mai multe goluri decat in prima repriza

**In ce repriza marcheaza mai mult Oaspetii** - se refera la compararea numarului de goluri inscrise de oaspeti in cele doua reprize de joc.

**I>II** - in prima repriza echipa oaspete marcheaza mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza

**I=II** - echipa oaspete marcheaza acelasi numar de goluri in ambele reprize

**I<II** - in repriza secunda echipa oaspete marcheaza mai multe goluri decat in prima repriza

**Pariul de tip Par/Impar final (P/I)**, se refera la numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc, poate fi par 0, 2, 4, 6, etc..., sau impar 1, 3, 5, etc...

Opțiuni de pariere pentru acest tip de pariu:

**PAR:** numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc este unul par (*scorul de 0-0 se considera par*);

**IMP:** numarul de goluri inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar;

### **Pariu de tip Par/Impar**

**1. Repriza (P1/I1),** se refera la numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc, pentru prima repriza.

Optiunile de pariere pentru acest tip de pariu:

**PAR:** numarul de goluri inscris in prima repriza de joc este unul par (*scorul de 0-0 se considera par*);

**IMP:** numarul de goluri inscris in prima repriza de joc este unul impar;

**Total goluri meci (TG),** se referă la numărul total de goluri înscris pe parcursul unui meci. Opțiunile de pariere sunt redate printr-un interval sau printr-un minimum de goluri, astfel: 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6, 3-4, 3-5, 3-6, 4-6, 2, 3, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+.

Acest tip de pariu poate fi delimitat in 3 categorii:

Total goluri care implica 2 limite, inferioara si superioara in MECI, pentru acest tip trebuie respectate atat conditia de minimum cat si conditia de maximum, sa se inscrie minimul din stanga si maximum din dreapta:

**0-1** minimum 0 si maximum 1 gol in MECI;

**0-2** minimum 0 goluri si maximum 2 goluri in MECI;

**0-3** minimum 0 goluri si maximum 3 goluri in MECI;

**0-4** minimum 0 goluri si maximum 4 goluri in MECI;

**1-2** minimum 1 goluri si maximum 2 goluri in MECI;

**1-3** minimum 1 goluri si maximum 3 goluri in MECI;

**1-4** minimum 1 goluri si maximum 4 goluri in MECI;

**1-5** minimum 1 goluri si maximum 5 goluri in MECI;

**2-3** minimum 2 goluri si maximum 3 goluri in MECI;

**2-4** minimum 2 goluri si maximum 4 goluri in MECI;

**2-5** minimum 2 goluri si maximum 5 goluri in MECI;

**2-6** minimum 2 goluri si maximum 6 goluri in MECI;

**3-4** minimum 3 goluri si maximum 4 goluri in MECI;

**3-5** minimum 3 goluri si maximum 5 goluri in MECI;

**3-6** minimum 3 goluri si maximum 6 goluri in MECI;

**4-5** minimum 4 goluri si maximum 5 goluri in MECI

**4-6** minimum 4 goluri si maximum 6 goluri in MECI;

**TG 0-4** minimum 0 goluri si maximum 4 goluri in MECI

**TG 1-4** minimum 1 gol si maximum 4 goluri in MECI

**TG 2-6** minimum 2 goluri si maximum 6 goluri in MECI

**TG 3-6** minimum 3 goluri si maximum 6 goluri in MECI

**TG 5-7** minimum 5 goluri si maximum 7 goluri in MECI

**TG 4-7** minimum 4 goluri si maximum 7 goluri in MECI

**Total goluri care implica o singura limita, si anume limita inferioara de goluri care trebuie marcate in MECI:**

**2+** se marcheaza cel putin 2 goluri in MECI;

**3+** se marcheaza cel putin 3 goluri in MECI;

**4+** se marcheaza cel putin 4 goluri in MECI;

**5+** se marcheaza cel putin 5 goluri in MECI;

**6+** se marcheaza cel putin 6 goluri in MECI;



**7+** se marcheaza cel putin 7 goluri in MECI;

**Total goluri care implica EXACT numarul de goluri care trebuie marcate in MECI:**

**2G** se marcheaza EXACT 2 goluri in MECI

**3G** se marcheaza EXACT 3 goluri in MECI

### **Total Goluri**

N1 - nu se marcheaza exact un gol

N2 - nu se marcheaza exact 2 goluri

N3 - nu se marcheaza exact 3 goluri

### **Combinatii goluri:**

**024** – In timpul regulamentar de joc se vor inscrie exact 4, 2 sau niciun gol;

**135** – In timpul regulamentar de joc se vor inscrie exact 1, 3 sau 5 goluri;

**246** - In timpul regulamentar de joc se vor inscrie exact 2, 4 sau 6 goluri.

### **Combinatii Winner TG (Total Goluri)**

0/3+ - in meci nu se marcheaza nici un gol SAU se marcheaza cel putin 3 goluri

0/4+ - in meci nu se marcheaza nici un gol SAU se marcheaza cel putin 4 goluri

0/5+ - in meci nu se marcheaza nici un gol SAU se marcheaza cel putin 5 goluri

0/6+ - in meci nu se marcheaza nici un gol SAU se marcheaza cel putin 6 goluri

0-1/4+ - in meci se marcheaza maxim 1 gol SAU se marcheaza cel putin 4 goluri

0-1/5+ - in meci se marcheaza maxim 1 gol SAU se marcheaza cel putin 5 goluri

0-1/6+ - in meci se marcheaza maxim 1 gol SAU se marcheaza cel putin 6 goluri

0-1/7+ - in meci se marcheaza maxim 1 gol SAU se marcheaza cel putin 7 goluri

0-2/5+ - in meci se marcheaza maxim 2 goluri SAU se marcheaza cel putin 5 goluri

0-2/6+ - in meci se marcheaza maxim 2 goluri SAU se marcheaza cel putin 6 goluri

0-2/7+ - in meci se marcheaza maxim 2 goluri SAU se marcheaza cel putin 7 goluri

0-3/7+ - in meci se marcheaza maxim 3 goluri SAU se marcheaza cel putin 7 goluri

**Scor corect in prima repriza (PR)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul corect la incheierea primei reprize; sunt 25 de optiuni de pariere: 1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2 etc...

**Scor corect (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la finalul meciului. Sunt aceleasi optiuni de pariere ca si in cazul pronosticului de mai sus.

Exemplu: Scor corect 3-1 înseamnă că, la terminarea timpului regulamentar de joc, prima echipă a marcat 3 goluri, iar cea de-a doua echipa un gol.

### **Pariuri speciale**

#### **Total cornere (TC)**

– pariurile se vor referi la numarul de cornere din meci in timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Cornerele care sunt acordate dar nu sunt executate din orice motiv, nu sunt luate in considerare. Acest tip de pariu poate fi ajustabil (pot exista mai multe valori al numarului de cornere din meci) stabilit de catre organizator.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce pentru anumite meciuri si intervale de total cornere (4-6, 7-9, 9- 11, etc.).

#### *Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului s-au executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* – la finalul meciului s-au executat mai multe cornere decat cele indicate

**Repriza cu mai multe cornere**

Prima Repriza  
A Doua Repriza  
Egal

**Total cornere Par/Impar**

*Par*  
*Impar*

**Primul corner (PC)**

*Pronosticuri:*

1 - echipa gazda executa primul corner in meci  
*Niciunul* – nu se va executa niciun corner in meci  
2 - echipa oaspete executa primul corner in meci

**Ultimul corner**

1 - echipa gazda executa ultimul corner in meci  
*Niciunul* – nu se va executa niciun corner in meci  
2 - echipa oaspete executa ultimul corner in meci

**Echipa cu mai multe cornere (MMC)**

*Pronosticuri:*

1 - echipa gazda executa cele mai multe cornere in meci  
*X* - se va executa un numar egal de cornere, atat echipa gazda cat si echipa oaspete  
2 - echipa oaspete executa cele mai multe cornere in meci

**Prima echipa la 3 cornere**

GAZDA  
OASPETE  
Nicio echipa

**Prima echipa la 5 cornere**

GAZDA  
OASPETE  
Nicio echipa

**Total cornere gazde (TC1)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului gazdele au executat mai putine cornere decat cele indicate  
*Peste* – la finalul meciului gazdele au executat mai multe cornere decat cele indicate

**Total cornere oaspeti (TC2)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului oaspetii au executat mai putine cornere decat cele indicate  
*Peste* – la finalul meciului oaspetii au executat mai multe cornere decat cele indicate

### **Total cornere PR (TCPR)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – in prima repriza s-au executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* – in prima repriza s-au executat mai multe cornere decat cele indicate

### **Total cornere Gazde in Prima Repriza**

*Sub* - in prima repriza echipa gazda a executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* - in prima repriza echipa gazda a executat mai multe cornere decat cele indicate.

### **Total cornere Oaspeti in Prima Repriza**

*Sub* - in prima repriza echipa oaspete a executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* - in prima repriza echipa oaspete a executat mai multe cornere decat cele indicate.

### **Total cornere DR (TCDR)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – in a doua repriza s-au executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* – in a doua repriza s-au executat mai multe cornere decat cele indicate

### **Total cornere Gazde in a Doua Repriza**

*Sub* - in a doua repriza echipa gazda a executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* - in a doua repriza echipa gazda a executat mai multe cornere decat cele indicate.

### **Total cornere Oaspeti in a Doua Repriza**

*Sub* - in a doua repriza echipa oaspete a executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* - in a doua repriza echipa oaspete a executat mai multe cornere decat cele indicate.

### **Victorie si Total cornere**

*Pronosticuri:*

*1&Sub* – castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc s-au executat mai putine cornere decat cele indicate;

*1&Peste* – castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc s-au executat mai multe cornere decat cele incate;

*2&Sub* – castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc s-au executat mai putine cornere decat cele indicate;

*2&Peste* – castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc s-au executat mai multe cornere decat cele incate.

### **Minutul primului corner**

Organizatorul isi rezerva dreptul de a oferi intervale de timp pentru acest tip de pariu.

### **Multicornere (MC)**

Numarul multicornerelor se calculeaza prin multiplicarea numarului de cornere din prima repriza cu numarul cornerelor din a doua repriza.

*Pronosticuri:*

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

*Sub* – la finalul meciului s-au realizat mai putine multicornere decat cele indicate

*Peste* – la finalul meciului s-au realizat mai multe cornere decat cele indicate

**Handicap cornere**

Reprezinta tipul de pariuri in care echipa care pleaca cu sansa a doua primeste unul sau mai multe cornere avantaj, astfel numarul de cornere de la finalul celor 90` se aduna cu handicapul de la inceputul meciului si rezulta numarul de cornere final.

**Prima schimbare**

Echipa gazda

Echipa oaspete

In cazul in care ambele echipe vor face prima schimbare in acelasi timp, pariul v-a primit cota 1.00

In cazul in care nu vor avea loc schimbari, pariul va fi validat cu cota 1.

**Ultima schimbare**

Echipa gazda

Echipa oaspete

In cazul in care ambele echipe vor face ultima schimbare in acelasi timp, pariul v-a primit cota 1.00

In cazul in care nu vor avea loc schimbari, pariul va fi validat cu cota 1.

**Total cartoanase galbene (TCG)**

-pariurile se vor referi la numarul de cartonase galbene acordate in timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Orice cartonase acordat dupa fluierul de final nu va fi luat in considerare. Cartonasele permise de alti membri ai echipei (de exemplu: manageri, rezerve sau jucatori inlocuiti care nu mai intra pe teren) nu se iau in considerare la calcularea numarului total de cartonase. In cazul in care meciul este abandonat inainte de jucarea celor 90 de minute, pariurile se ramburseaza, cu exceptia cazurilor in care decidera pariurilor a fost deja stabilita.

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului s-au acordat mai putine cartonase galbene decat cele indicate;

*Peste* – la finalul meciului s-au acordat mai multe cartonase galbene decat cele indicate;

**Total cartonase galbene Par/Impar**

*Par*

*Impar*

**Repriza cu mai multe cartonase galbene**

Prima Repriza

A Doua Repriza

Egal

**Primul cartonase galben**

Echipa gazda

Echipa oaspete

Ambele echipe primesc cartonase galben in acelasi moment

**Ultimul cartonase galben**

1

Nici unul

2

**Prima echipa la 2 cartonase galbene**

GAZDA

OASPTE

Nicio echipa

**Total cartonase galbene gazde (TCG1)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului gazdele au primit mai putine cartonase galbene decat cele indicate

*Peste* – la finalul meciului gazdele au primit mai multe cartonase galbene decat cele indicate

**Total cartonase galbene oaspeti (TCG2)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului oaspetii au primit mai putine cartonase galbene decat cele indicate

*Peste* – la finalul meciului oaspetii au primit mai multe cartonase galbene decat cele indicate

**Cartonas galben aratat bancii de rezerve**

DA

NU

**Va fi eliminat antrenorul?**

DA

NU

**Total cartonase galbene PR (TCGPR)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – in prima repriza s-au acordat mai putine cartonase galbene decat cele indicate

*Peste* – in prima repriza s-au acordat mai multe cartonase galbene decat cele indicate

**Total cornere Gazde in a Doua Repriza**

*Sub* - in a doua repriza echipa gazda a executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* - in a doua repriza echipa gazda a executat mai multe cornere decat cele indicate.

**Total cornere Oaspeti in a Doua Repriza**

*Sub* - in a doua repriza echipa oaspete a executat mai putine cornere decat cele indicate

*Peste* - in a doua repriza echipa oaspete a executat mai multe cornere decat cele indicate.

**Total cartonase galbene DR (TCGDR)**

*Pronosticuri:*

*Sub* - in a doua repriza s-au acordat mai putine cartonase galbene decat cele indicate

*Peste* - in a doua repriza s-au acordat mai multe cartonase galbene decat cele indicate

**Total cartonase galbene Gazde in a Doua Repriza**

*Sub* - in a doua repriza echipa gazda a primit mai putine cartonase galbene decat cele indicate.

*Peste* - in a doua repriza echipa gazda a primit mai multe cartonase galbene decat cele indicate.

### **Total cartonase galbene Oaspeti in a Doua Repriza**

*Sub* - in a doua repriza echipa oaspete a primit mai putine cartonase galbene decat cele indicate.

*Peste* - in a doua repriza echipa oaspete a primit mai multe cartonase galbene decat cele indicate.

### **Echipa cu mai multe cartonase galbene (MMCG)**

*Pronosticuri:*

1 - echipa gazda primeste mai multe cartonase galbene in meci

X - se va acorda un numar egal de cartonase galbene, atat echipei gazda cat si echipei oaspete

2 - echipa oaspete primeste cele mai multe cartonase galbene in meci

### **Handicap galbene**

Reprezinta tipul de pariu in care echipa care pleaca cu sansa a doua primeste unul sau mai multe cartonase galbene avantaj, astfel numarul de cartonase galbene de la finalul celor 90` se aduna cu handicapul de la inceputul meciului si rezulta numarul de cartonase galbene final

### **Primeste cartonase galbene DA/NU**

*Pronosticuri:*

- *DA*: se valideaza daca jucatorul precizat primeste cartonase galbene in timpul regulamentar de joc

- *NU*: se valideaza daca jucatorul precizat nu primeste cartonase galbene in timpul regulamentar de joc.

In cazul in care un jucator nu intra pe teren, in timpul regulamentar de joc, va primi cota 1.00!

### **Interval cartonase galbene (INTCG)**

- **minutul 0-15** - Total cartonase galbene in acest interval

- **minutul 16-30** - Total cartonase galbene in acest interval

- **minutul 31-pauza** - Total cartonase galbene in acest interval

- **pauza-minutul 60** - Total cartonase galbene in acest interval

- **minutul 61-75** - Total cartonase galbene in acest interval

- **minutul 76-final** - Total cartonase galbene in acest interval

*Pronosticuri:*

0 - in intervalul mentionat, nu se acorda nici un cartonase galbene

0-1 - in intervalul mentionat, se acorda maxim un cartonase galbene

1+ - in intervalul mentionat, se acorda cel putin un cartonase galbene

2+ - in intervalul mentionat, se acorda cel putin doua cartonase galbene

**Total cartonase galbene pana in minutul X**, organizatorul va stabili intervalul de timp in functie de evenimentul respectiv, si in va afisa in oferta de pariere.

### **Primeste cartonase galbene in prima repriza**

Se ofera spre pariere pronosticul DA. Acesta se valideaza castigator daca jucatorul precizat primeste cartonase galbene in prima repriza. In cazul in care jucatorul precizat nu este introdus pe teren in prima repriza acesta va fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amanate pariurile plasate vor fi validate conform **Regulilor de validare si cota 1**.

### **Multicartonase galbene**

Numarul multicartonaselor galbene se calculeaza prin multiplicarea numarului de cartonase galbene din prima repriza cu numarul cartonaselor galbene din repriza a doua.



### **Victorie si Total cartonase galbene**

*Pronosticuri:*

*1&Sub* – castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai putine cartonase galbene decat cele indicate;

*1&Peste* – castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai multe cartonase galbene decat cele incate;

*2&Sub* – castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai putine cartonase galbene decat cele indicate;

*2&Peste* – castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc s-au acordat mai multe cartonase galbene decat cele incate.

### **Va fi penalty (PEN)**

*Pronosticuri:*

*Da* – Va fi penalty in meci

*Nu* – Nu va fi penalty in meci

### **Total penaltyuri (TPEN)**

*0* - nu va fi penalty in timpul regulamentar

*1* - va fi exact un penalty in timpul regulamentar

*2+* - vor fi minim 2 penalty-uri in timpul regulamentar

### **Penalty ratat (PENR)**

*Pronosticuri:*

*Da* – se rateaza penalty in timpul regulamentar de joc

*Nu* – nu se rateaza penalty in timpul regulamentar de joc

### **Penalty echipa GAZDA**

*DA* - se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un penalty pentru echipa gazda

*NU* - nu se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un penalty pentru echipa gazda

### **Penalty echipa OASPETE**

*DA* - se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un penalty pentru echipa oaspete

*NU* - nu se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un penalty pentru echipa oaspete

### **Primeste cartonasa rosu**

Se ofera spre pariare pronosticul DA. Acesta se valideaza castigator daca jucatorul precizat primeste cartonasa rosu in timpul regulamentar de joc. In cazul in care jucatorul precizat nu este introdus pe teren in timpul regulamentar pariul va fi validat cu cota 1. Pentru meciurile anulate sau amanate pariurile plasate vor fi validate conform **Regulilor de validare si cota 1.**

### **Cartonasa rosu (CR)**

- se iau in considerare cartonasele rosii acordate in timpul regulamentar de joc, de 90 de minute. Orice cartonasa acordat dupa fluierul de final nu va fi luat in considerare. Cartonasele primite de alti membri ai echipei (de exemplu: manageri, rezerve sau jucatori inlocuiti care nu mai intra pe teren) nu se iau in considerare. In cazul in care meciul este abandonat inainte de jucarea celor 90 de minute, pariurile se ramburseaza.

*Pronosticuri:*

*Da* – Va fi cartonasa rosu in meci

*Nu* – Nu va fi cartonasa rosu in meci

**Cartonas ROSU echipa GAZDA**

DA - se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un cartonas rosu pentru echipa gazda

NU - nu se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un cartonas rosu pentru echipa gazda

**Cartonas ROSU echipa OASPETE**

DA - se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un cartonas rosu pentru echipa oaspete

NU - nu se va realiza in timpul regulamentar de joc cel putin un cartonas rosu pentru echipa oaspete

**Total schimbari (TSC)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului s-au efectuat mai putine schimbari decat cele indicate;

*Peste* – la finalul meciului s-au efectuat mai multe schimbari decat cele indicate;

**Total schimbari echipa gazda**

*Pronosticuri:*

*Sub* - Numarul total de schimbari in timpul regulamentar, trebuie sa fie sub valoarea oferita pentru a se valida castigator

*Peste* - Numarul total de schimbari in timpul regulamentar, trebuie sa fie peste valoarea oferita pentru a se valida castigator

**Total schimbari echipa oaspete**

*Pronosticuri:*

*Sub* - Numarul total de schimbari in timpul regulamentar, trebuie sa fie sub valoarea oferita pentru a se valida castigator

*Peste* - Numarul total de schimbari in timpul regulamentar, trebuie sa fie peste valoarea oferita pentru a se valida castigator

**Total schimbari PR (TSCPR)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul primei reprize s-au efectuat mai putine schimbari decat cele indicate;

*Peste* – la finalul primei reprize s-au efectuat mai multe schimbari decat cele indicate;

**Total ocazii de gol**

**Sub** - sub numarul indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

**Total suturi pe spatiul portii (TS)**

*Pronosticuri:*

*Sub* - total suturi pe spatiul portii sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

*Peste* – total suturi pe spatiul portii peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

**Echipe cu cele mai multe suturi pe spatiul portii** - este tipul de pariu prin care se indica echipa cu cele mai multe suturi pe spatiul portii

**Total suturi pe spatiul portii GAZDE**

*Pronosticuri:*

*Sub* - total suturi pe spatiul portii sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

*Peste* - total suturi pe spatiul portii peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

### **Total suturi pe spatiul portii OASPETI**

*Pronosticuri:*

*Sub* - total suturi pe spatiul portii sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

*Peste* - total suturi pe spatiul portii peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

### **Victorie si Total Suturi pe spatiul portii**

*Pronosticuri:*

1&Sub - castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai putine suturi pe spatiul portii decat cele indicate;

2&Sub - castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai putine suturi pe spatiul portii decat cele indicate;

1&Peste - castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai multe suturi pe spatiul portii decat cele incate;

2&Peste - castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai multe suturi pe spatiul portii decat cele incate.

**Total suturi pe langa poarta** - este tipul de pariu care indica numarul de suturi trimise pe langa poarta

**Sub** - sub numarul indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

**Total suturi blocate** - este tipuri de pariu care indica numarul de suturi trimise spre poarta, dar care sunt blocate de catre un jucator de camp. Suturile blocate de catre portar nu se iau in considerare

**Sub** - sub numarul indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

### **Handicap suturi pe spatiul portii**

H1

H2

### **Total pase**

**Sub** - sub numarul indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

### **Total pase reusite**

**Sub** - sub numarul indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

**Total pase de gol** - este tipul de pariu prin care trebuie indicat numarul paselor de gol

**Sub** - sub numarul indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

**Procent pase reusite** - Se vor oferi valori procentuale pentru acuratetea paselor in timpul regulamentar de joc

**Gazde:**

**Sub** – la finalul meciului echipa gazda va avea un procent, al paselor reusite, mai mic decat cel indicat;

**Peste** – la finalul meciului echipa gazda va avea un procent, al paselor reusite, mai mare decat cel indicat;

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**Oaspeti:**

**Sub** – la finalul meciului echipa oaspete va avea un procent, al paselor reusite, mai mic decat cel indicat;

**Peste** – la finalul meciului echipa oaspete va avea un procent, al paselor reusite, mai mare decat cel indicat;

**Ne rezervam dreptul de a adauga aceasta derivata si pentru jucatori, de exemplu: C. Ronaldo**  
**Sub/Peste 86.5% pase reusite in meci.**

**Total mingi recuperate** - acest pronostic se refera la totalul mingilor recuperate in meci

**Gazde:**

**Sub** - sub valoarea indicata

**Peste** - peste valoarea indicata

**Oaspeti:**

**Sub** - sub valoarea indicata

**Peste** - peste valoarea indicata

**Ne rezervam dreptul de a adauga aceasta derivata si pentru jucatori, de exemplu: C.Ronaldo**  
**Sub/Peste 3.5 mingi recuperate in meci.**

**Va fi schimbat in meci?**

**Exemplu:**

**C.Ronaldo Da/Nu**

**Va fi introdus pe parcursul meciului?**

**Exemplu:**

**C.Ronaldo Da/Nu**

**Total mingi parate de portar** - este tipul de pariu prin care se indica totalul mingiilor parate de catre portar

**Sub** - sub numarul indicat in oferta

**Peste** - peste numarul indicat in oferta

**Total offside-uri (TOFF)**

*Pronosticuri:*

*Sub* – Total Offside-uri sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

*Peste* – Total Offside-uri peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

**Echipa cu cele mai multe offside-uri** - este tipul de pariu prin care se indica echipa cu cele mai multe offside-uri

**Total offside-uri GAZDE**

**Sub** - total offside-uri sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

**Peste** - total offside-uri peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

**Total offside-uri OASPETI**

*Pronosticuri:*

*Sub* - total offside-uri sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

*Peste* - total offside-uri peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

**Total faulturi (TF)**

*Pronosticuri:*

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

*Sub* – Total fault-uri sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

*Peste* – Total fault-uri peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

**Total fault-uri GAZDE**

*Sub* - total fault-uri sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

*Peste* - total fault-uri peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

**Total fault-uri OASPETI**

*Sub* - total fault-uri sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

*Peste* - total fault-uri peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

**Victorie si Total Fault-uri**

*Pronosticuri:*

1&Sub - castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai putine fault-uri decat cele indicate;

2&Sub - castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai putine fault-uri decat cele indicate;

1&Peste - castiga echipa gazda si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai multe fault-uri decat cele indicate;

2&Peste - castiga echipa oaspete si la finalul timpului regulamentar de joc au fost mai multe fault-uri decat cele indicate.

**Handicap faulturi**

H1

H2

**Primul fault** - este tipul de pariu care indica ce echipa va comite primul fault

**Echipa cu mai multe faulturi** - este tipul de pariu prin care se indica echipa cu cele mai multe faulturi

**Total aruncari de la margine**

*Sub* - Total aruncari de la margine sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

*Peste* - Total aruncari de la margine peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc;

**Total aruncari de la margine GAZDE**

*Sub* - total aruncari de la margine sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

*Peste* - total aruncari de la margine peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

**Total aruncari de la margine OASPETI**

*Sub* - total aruncari de la margine sub valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

*Peste* - total aruncari de la margine peste valoarea oferita in timpul regulamentar de joc

**Portarul marcheaza (GKM)**

*Pronosticuri:*

*Da* - goalkeeper-ul marcheaza in timpul regulamentar de joc

Autogolurile nu se iau in considerare.

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**Autogol (AG)**

*Pronosticuri:*

*Da* – va fi autogol in timpul regulamentar

*Nu* – nu va fi autogol in timpul regulamentar

**Autogol gazde**

DA

NU

**Autogol oaspeti**

DA

NU

**Rezultat in: (REZM)**

- **minutul 15** (rezultatul inregistrat in intervalul 00:01-15:00)

- **minutul 30** (rezultatul inregistrat in intervalul 00:01-30:00)

- **minutul 60** (rezultatul inregistrat in intervalul 00:01-60:00)

- **minutul 75** (rezultatul inregistrat in intervalul 00:01-75:00)

*Pronosticuri:*

*1* - echipa gazda conduce in minutul indicat

*X* – este egalitate in minutul indicat

*2* - echipa oaspete conduce in minutul indicat

**Rezerva marcheaza (RZVM)**

*Pronosticuri:*

*Da* – rezerva marcheaza

*Nu* – rezerva nu marcheaza

Autogolurile nu se iau in considerare.

**Rezerva marcheaza GAZDE**

Da - rezerva echipei gazde marcheaza

Nu - rezerva echipei gazde nu marcheaza

Autogolurile nu se iau in considerare.

**Rezerva marcheaza OASPETI**

Da - rezerva echipei oaspete marcheaza

Nu - rezerva echipei oaspete nu marcheaza

Autogolurile nu se iau in considerare.

**Rezerva primeste Cartonas Galben**

*Se ofera spre pariare 2 pronosticuri:*

- DA, pariul este validat castigator daca in timpul celor 90 de minute o rezerva introdusa pe teren va primi un carton galben;

- NU, pariul este validat castigator daca in timpul celor 90 de minute o rezerva introdusa pe teren nu va primi carton galben. Pariul este validat castigator daca ambele echipe nu au efectuat schimbari.

**Interval total goluri (INTTG)**

- **minutul 0-15** - Total goluri in acest interval

- **minutul 16-30** - Total goluri in acest interval

## **FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

- **minutul 31-pauza** - Total goluri in acest interval

- **pauza-minutul 60** - Total goluri in acest interval

- **minutul 61-75** - Total goluri in acest interval

- **minutul 76-final** - goluri in acest interval

*Pronosticuri:*

*0* - in intervalul mentionat, nu se inscrie nici un gol

*I+* - in intervalul mentionat, se inscrie cel putin un gol

### **Primul marcator / Marcator**

Jucatorii ce vor intra pe teren vor fi desemnati ca participanti, cei care nu vor intra pe teren vor primi cota 1.00.

*Pronosticuri:*

*PMarc* - Primul jucator care marcheaza in timpul regulamentar de joc

*Marc* - marcheaza in timpul regulamentar de joc

Autogolurile nu se iau in considerare.

### **Dublu marcator**

Pariul este validat castigator atunci cand un jucator marcheaza, in timpul regulamentar, cel putin doua goluri

*Pronosticuri:*

*Da* – in timpul regulamentar va fi un dublu marcator

*Nu* – in timpul regulamentar nu va fi un dublu marcator

Autogolurile nu se iau in considerare.

### **Triplu marcator**

Pariul este validat castigator atunci cand un jucator marcheaza, in timpul regulamentar, cel putin trei goluri

*Pronosticuri:*

*Da* – in timpul regulamentar va fi un triplu marcator

*Nu* – in timpul regulamentar nu va fi un triplu marcator

Autogolurile nu se iau in considerare.

### **Victorie si Marcator**

1&Marcator – castiga echipa gazda si marcatorul ales inscrie in timpul regulamentar de joc;

2&Marcator – castiga echipa oaspete si marcatorul ales inscrie in timpul regulamentar de joc.

In cazul in care jucatorul ales nu este introdus pe teren, pariul va fi validat cota 1.

### **Marcator in prima repriza**

Se valideaza castigator daca jucatorul precizat marcheaza in prima repriza, in cazul in care jucatorul ales nu este introdus in prima repriza acesta va fi validat cu cota 1.

*Pronosticuri:*

*Da* – marcheaza in prima repriza

*Nu* – nu marcheaza in prima repriza

Autogolurile nu se iau in considerare.

### **Marcheaza din Penalty**

Se ofera spre pariare 2 pronosticuri:

- *DA*, pariul este validat castigator daca jucatorul ales va marca in timpul regulamentar de joc din penalty.

Pariul nu ia in considerare prelungirile sau eventualele lovituri de departajare dupa terminarea celor 90 de minute.



## **FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

- NU, pariul este validat castigator daca jucatorul ales nu va marca din penalty in timpul regulamentar de joc. Pariul este validat castigator daca jucatorul ales a marcat in timpul meciului dar nu a marcat din penalty. Pariul este validat castigator daca in timpul meciului echipa jucatorului ales nu a primit un penalty. Daca in timpul regulamentar de joc jucatorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

### **Marcheaza din Lovitura Libera**

Se ofera spre pariare pronosticul:

- DA, pariul este validat castigator daca jucatorul ales va marca in timpul regulamentar de joc din lovitura libera. Pariul nu este validat castigator daca jucatorul ales va marca din penalty. Nu sunt luate in calcul eventualele prelungiri dupa cele 90 de minute. Daca jucatorul ales nu va intra pe teren in timpul regulamentar de joc pariul va fi validat cu cota 1. Daca in timpul regulamentar de joc jucatorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

### **Inscrie din afara careului**

**DA**

**NU**

Nu sunt luate in calcul eventualele prelungiri dupa cele 90 de minute. Daca jucatorul ales nu va intra pe teren in timpul regulamentar de joc pariul va fi validat cu cota 1. Daca in timpul regulamentar de joc jucatorul ales nu a fost introdus pe teren, pariul va fi validat cu cota 1.

### **Loveste bara**

Este tipul de pariu pentru care trebuie indicat daca mingea va lovi sau nu bara. Nu sunt luate in calcul eventualele prelungiri dupa cele 90 de minute.

### **Primul eveniment (PE)**

- **cartonas galben** - Primul eveniment in meci va fi “cartonas galben”
- **gol** - Primul eveniment in meci va fi “gol”
- **inlocuire** - Primul eveniment in meci va fi o “inlocuire”
- **pauza** - Primul eveniment in meci va fi “pauza”

*Pronosticuri:*

*Da* – va fi evenimentul respectiv

*Nu* – nu va fi evenimentul respective

### **Metoda primului gol?**

Daca meciul se termina 0:0, toate pariurile vor fi necastigatoare.

*Pronosticuri:*

Cu capul

Sut

Lovitura libera

Penalty

Autogol

### **Prima actiune (PA)**

- **aruncare de la margine** – Prima actiune in meci va fi “aruncare de la margine”
- **lovitura libera** - Prima actiune in meci va fi “lovitura libera”
- **aut de poarta** - Prima actiune in meci va fi “aut de poarta”
- **corner** - Prima actiune in meci va fi “corner”
- **gol** - Prima actiune in meci va fi “gol”

*Pronosticuri:*

## **FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

*Da* – va fi actiunea respectiva

*Nu* – nu va fi actiunea respectiva

Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce noi tipuri de pariuri care sa aiba legatura cu expresia  
“*primul/prima stuatie in meci*”

### **Cand se decide meciul?**

Timp regulamentar

Prelungiri

Lovituri de departajare

### **Cum se decide meciul?**

Castiga gazdele in timp regulamentar

Castiga gazdele in prelungiri [in cazul in care partida se termina la egalitate, dupa timpul regulamentar de joc (CUPE, COMPETITII INTERNATIONALE, etc.)]

Castiga gazdele dupa penalty-uri

Castiga oaspetii in timp regulamentar

Castiga oaspetii in prelungiri [in cazul in care partida se termina la egalitate, dupa timpul regulamentar de joc (CUPE, COMPETITII INTERNATIONALE, etc.)]

Castiga oaspetii dupa penalty-uri

**Va ajunge meciul in prelungiri?** – este tipul de pariu care trebuie sa indice daca vor avea loc prelungiri dupa timpul regulamentar de joc in caz de egalitate. Este intalnit in cazul cupelor, turneelor finale sau a altor competitii de tip turneu.

Tipuri de pariu:

**DA** – meciul va ajunge in prelungiri

**NU** – meciul nu va ajunge in prelungiri

### **Gol in Prelungiri**

Se ofera spre pariere 2 pronosticuri:

- **DA**, pariul este validat castigator daca in timpul prelungirilor una dintre cele 2 echipa va marca un gol. Pariul se refera strict la prelungirile aratate in repriza a 2a a meciului, un eventual gol marca in prelungirile primei reprize sau in cele 2 reprize de prelungiri dupa terminarea celor 90 de minute de joc nu se va lua in considerare;

- **NU**, pariul este validat castigator daca in timpul prelungirilor nu se va marca niciun gol. Pariul se refera strict la prelungirile aratate in repriza a 2a a meciului, prelungirile din prima repriza sau din cele 2 reprize de prelungiri dupa cele 90 de minute nu se iau in considerare.

### **Minute de prelungiri PR (MPPR)**

- **0 min** – Nu va fi nici un minut de prelungiri pentru prima repriza

- **1 min** – Va fi indicat un minut de prelungiri pentru prima repriza

- **2 min** - Vor fi indicate doua minute de prelungiri pentru prima repriza

- **3 min** - Vor fi indicate trei minute de prelungiri pentru prima repriza

- **4 min** - Vor fi indicate patru minute de prelungiri pentru prima repriza

- **5 min** - Vor fi indicate cinci minute de prelungiri pentru prima repriza

- **6+ min** - Vor fi cel putin sase minute de prelungiri pentru prima repriza

*Pronosticuri:*

*Da*

*Nu*

Se vor lua in considerare minutele de prelungire indicate de arbitru.

**Se va decide meciul la lovituri de departajare?** – este tipul de pariu care trebuie sa indice daca vor avea loc lovituri de departajare in caz de egalitate dupa timpul regulamentar de joc si dupa reprizele de prelungiri. Este intalnit in cazul cupelor, turneelor finale sau a altor competitii de tip turneu.

Tipuri de pariu:

**DA** - meciul se va decide la lovituri de departajare;

**NU** - meciul nu se va decide la lovituri de departajare;

**Cine merge mai departe (CM)** este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștigă meciul după eventualele reprize de prelungiri și / sau chiar loviturile de departajare de la 11 metri.. Tipurile de pariuri acceptate:

**CM1** - câștiga echipa gazdă;

**CM2** - câștiga echipa oaspete.

### **Posesia mingii gazde (POS1)**

- Se vor oferi valori procentuale pentru posesia mingii in timpul regulamentar de joc pentru echipa gazda

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului echipa gazda va avea o posesie mai mica decat cea indicata;

*Peste* – la finalul meciului echipa gazda va avea o posesie mai mare decat cea indicata;

### **Posesia mingii oaspeti (POS2)**

- Se vor oferi valori procentuale pentru posesia mingii in timpul regulamentar de joc pentru echipa oaspete

*Pronosticuri:*

*Sub* – la finalul meciului echipa oaspete va avea o posesie mai mica decat cea indicata;

*Peste* – la finalul meciului echipa oaspete va avea o posesie mai mare decat cea indicata;

### **Total aut-uri echipa gazda**

Se indica sub sau peste numarul indicat in oferta

### **Total aut-uri echipa oaspete**

Se indica sub sau peste numarul indicat in oferta

### **Total deposedari in meci**

Se indica sub sau peste numarul indicat in oferta

### **Total deposedari echipa gazda**

Se indica sub sau peste numarul indicat in oferta

### **Total deposedari echipa oaspete**

Se indica sub sau peste numarul indicat in oferta

### **Jucatorul meciului**

Organizatorul isi rezerva dreptul de a oferi spre pariare acest tip de pariu. Pariurile vor fi decise in baza rezultatelor anuntate de organizatori (de exemplu: in cadrul cupei mondiale de catre FIFA). Jucatorii ce vor intra pe teren vor fi desemnati ca participant, cei care nu vor intra pe teren vor primi cota 1.00.

Organizator isi rezerva dreptul ca pentru tipurile de pariuri deja existente in regulamentul aprobat de catre ONJN, sa adauge pariuri combinate pentru prima repriza, a doua repriza, echipa gazda, echipa oaspete, etc., de exemplu: posesia mingii gazde, oaspeti, prima repriza, a doua repriza, aplicandu-se aceleasi reguli de validare, raportandu-se insa la intervalul de timp sau/si echipa mentionata in denumirea acestora.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a realiza variante noi de pariuri de tipul combinatii intre tipurile de pariuri existente, care sunt aprobate de catre Comitetul de Supraveghere din cadrul ONJN aplicandu-se aceleasi reguli de validare.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a adauga pronosticurile existente si pentru fazele unui turneu, faza grupelor, optimi, sferturi, etc.. De exemplu: Total goluri in faza grupelor sau intr-o anumita grupa; total cornere in faza grupelor sau intr-o anumita grupa; etc.

### **Pariuri antepost**

- ORGANIZATORUL ISI REZERVA DREPTUL DE A INTRODUCI NOI TIPURI DE PARIURI COMBinate CE SUNT MENTIONATE IN OFERTA ANTEPOST (IN CADRUL COMPETITIILOR INTERNE, INTERNATIONALE, CAMPIONATE EUROPENE/MONDIALE, ETC.)
- VALIDAREA REZULTATELOR SE FACE CONFORM SITE-URILOR OFICIALE ALE COMPETITIILOR RESPECTIVE, DE EXEMPLU: PENTRU CAMPIONATUL EUROPEAN DE FOTBAL SITE-UL OFICIAL ESTE [WWW.UEFA.COM](http://WWW.UEFA.COM)

Se ofera spre pariare urmatoarele tipuri de pariuri:

**Se califica** – este tipul de pariu care indica echipa calificata in urmatoarea faza a competitiei

**Sa ajunga in finala** - este tipul de pariu care trebuie sa indice faptul ca echipa aleasa trebuie sa se califice in finala;

**Sa ajunga in semifinala** - este tipul de pariu care trebuie sa indice faptul ca, echipa aleasa trebuie sa se califice in semifinala;

**Sa ajunga in diferite faze ale turneului**

**Cel mai bun marcator** - este tipul de pariu care trebuie sa indice jucatorul care a inscris cele mai multe goluri in turneu;

**Total goluri turneu** - este tipul de pariu care trebuie sa indice numarul total al golurilor inscrise in turneu. Acest tip de pariu este ajustabil (pot exista mai multe valori al numarului de goluri din turneu).

**Total goluri in faza grupelor** – este tipul de pariu care trebuie sa indice numarul total al golurilor inscrise in faza grupelor.

**Total cornere turneu**- este tipul de pariu care trebuie sa indice numarul total de cornere inscrise in turneu.

**Total goluri ligă pe etapă** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris într-o etapă dintr-o ligă, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă.

**Total goluri ligă pe zi** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat numărul total de goluri înscris de o ligă pe parcursul unei singure zile, raportat la un număr de goluri specificat în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din aceeași ligă. Pentru acest tip de pariu, o zi se definește ca interval orar 10:00 am – 09:59 am, a doua zi. Exemplu: total goluri liga pe zi - 22 Ianuarie 2014 se vor lua în considerare toate meciurile care au ora de start în intervalul orar: ora 10:00 am din ziua de 21 ianuarie 2014 până la ora 09:59 am din ziua de 22 Ianuarie 2014.

**Duel goluri ligă** este tipul de pariu pentru care trebuie indicată liga care înscrie cele mai multe goluri, într-o etapă de joc, dintre cele două ligi specificate în oferta de joc. Pe un bilet nu se acceptă acest tip de pariu împreună cu alte meciuri din ligile înscrise la duel.

### **Duel marcatori**

Se ofera spre pariare 3 pronosticuri:

- Jucatorul 1 - pariul este validat castigator daca Jucatorul 1 va marca mai multe goluri decat Jucatorul 2 in timpul regulamentar de joc.
- X - pariul este validat castigator daca Jucatorul 1 va marca un numar egal de goluri cu Jucatorul 2 in timpul regulamentar de joc, in cazul in care ambii jucatori nu marcheaza pariul va fi validat castigator.
- Jucatorul 2 - pariul este validat castigator daca Jucatorul 2 va marca mai multe goluri decat Jucatorul 1 in timpul regulamentar de joc

In cazul in care un jucator nu este introdus pe teren in timpul regulamentar de joc, oricare dintre cei doi mentionati, pariul va fi validat cu cota 1.

Autogolurile nu se iau in considerare.

Pentru meciurile anulate sau amanate pariurile plasate vor fi validate conform Regulilor de validare si cota 1.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a oferi acest tip de pariuri si in timpul campionatelor internationale pe diferite etape de desfasurare. De exemplu: Duel marcatori in faza grupelor (se vor cumula golurile marcate de fiecare jucator in fiecare meci al grupei) Duel cartonase galbene in faza grupelor (se vor cumula cartonasele galbene de fiecare jucator in fiecare meci al grupei). Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce in oferta de pariare diferite tipuri de pariuri care au ca duel (intre echipe, jucatori...etc), diferiti indicatori (game-uri, puncte, goluri...etc) in functie de natura sportului.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a introduce noi tipuri de pariuri ce fac referire la duel. Acestea pot fi intre tipurile de pariuri deja existente, de exemplu duel goluri, duel cartonase galbene, duel faulturi, duel marcatori, etc. si pot fi intre ligi, campionate, jucatori, etc.

### **Duel cartonase galbene**

Se ofera spre pariare 3 pronosticuri:

- Jucatorul 1 - pariul este validat castigator daca Jucatorul 1 va primi mai multe cartonase galbene decat Jucatorul 2 in timpul regulamentar de joc.
- X - pariul este validat castigator daca Jucatorul 1 va primi acelasi numar de cartonase galbene ca Jucatorul 2 in timpul regulamentar de joc, in cazul in care ambii jucatori nu primesc cartonase galbene pariul va fi validat castigator.
- Jucatorul 2 - pariul va fi validat castigator daca Jucatorul 2 va primi mai multe cartonase galbene ca Jucatorul 1 in timpul regulamentar de joc. In cazul in care un jucator nu este introdus pe teren in timpul regulamentar de joc, oricare dintre cei doi mentionati, pariul va fi validat cu cota 1.

Pentru meciurile anulate sau amanate pariurile plasate vor fi validate conform **Regulilor de validare si cota 1.**

### **Total numere tricouri marcatori**

In cazul in care, un gol este autogol, numarul de pe tricoul jucatorului care inscrie autogolul se va lua in considerare pentru echipa careia I se acorda respectivul gol. Se insumeaza numarul de pe tricourile marcatilor.

Stabilirea rezultatelor pentru Pariurile Speciale (pariuri pe cornere, cartonase, posesia mingii, etc.) se va face folosind site-ul [WWW.FLASHSCORE.COM](http://WWW.FLASHSCORE.COM). In cazul in care nu se gasesc statistici pe site-ul [WWW.FLASHSCORE.COM](http://WWW.FLASHSCORE.COM) atunci se vor lua in considerare site-uri oficiale ale competitiei sau echipelor (dupa caz) sau proba video. Pariurile vor fi anulate in cazul in care meciul este abandonat inainte de incheierea celor 90 de minute de joc, cu exceptia acelor pariuri care au avut finalitate inainte de intrerupere. De exemplu: in cazul in care s-a plasat un pariu pe selectia "Sub 9.5 cornere" si meciul se

intrerupe in minutul 80', pana in momentul respectiv acordandu-se deja 11 cornere, atunci pariul este necastigator.

## **II. TENIS**

Sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri pentru aceasta disciplina sportiva, valabile dupa principiul 2/3 seturi (care jucator castiga primul 2 seturi), cu exceptia unor turnee masculine unde se joaca 3/5 seturi.

**Rezultat final (RF)** este tipul de pariu care indică rezultatul la finalul meciului de tenis.

**1**-victoria primului jucător înscris pe tabela de joc;

**2**-victoria celui de-al doilea jucător înscris pe tabela de joc.

**Primul set (1S)** se refera la indicarea rezultatului corect la finalul primului set.

**1S 1** - la finalul primului set conduce primul jucător;

**1S 2** - la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucător înscris pe tabela.

**Primul set/Final (PsF)** este tipul de pariu prin care se indică rezultatul la finalul primului set și la finalul meciului.

**1/1**- primul jucător conduce la finalul primului set și câștigă meciul;

**1/2**- primul jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de cel de-al doilea jucător;

**2/1**- al doilea jucător conduce la finalul primului set și meciul este câștigat de primul jucător;

**2/2**- al doilea jucător conduce la finalul primului set și cel de-al doilea câștigă meciul.

**2S** - Al doilea set se refera la indicarea rezultatului corect la finalul setului al doilea.

**2S1** - primul jucator castiga setul 2

**2S2** - al doilea jucator castiga setul 2

**Handicap la game-uri (HG)** este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de game-uri, indicat în oferta de pariere. Din/la numărul de game-uri obținute la final de meci, se scade sau se adună numărul de game-uri indicat în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător, iar în funcție de noul rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

**H1** - este câștigător primul jucător dupa ce s-au adunat/scăzut numărul de game-uri indicat primului jucător (EX: daca handicapul este 3-5 si meciul se termina 6-2, 6-3, se face totalul pe jucator:  $J1=6+6=12$ ,  $J2=2+3=5$ , cand aplicam handicapul  $12-3.5=8.5 > 5$  totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1);

**H2** - este câștigător cel de-al doilea jucător dupa ce s-au adunat/scăzut numărul de game-uri indicat din rezultatul obținut de primul jucător (EX: daca handicapul este -3.5 si meciul se termina 6-4, 4-6, 6-3, se face totalul pe jucator:  $J1=6+4+6=16$ ,  $J2=4+6+3=13$ , cand aplicam handicapul  $16-3.5=12.5 < 13$  totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 2.

\*\*\* pentru acest tip de pariu nu este OBLIGATORIU ca jucatorul pe care s-a pariat cu HANDICAP sa castige meciul.) (EX: daca handicapul este -3.5 si meciul se termina 6-0, 6-7, 6-7 se face totalul pe jucator:  $J1=6+6+6=18$ ,  $J2=0+7+7=14$ , cand aplicam handicapul  $18-3.5=14.5 > 14$  totalul de la Juc 2, deci HANDICAP 1; chiar daca jucatorul 1 a pierdut meciul, l-a pronostic cu HANDICAP, el a CASTIGAT);

**Total game-uri (TG)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de game-uri indicat și să precizeze dacă la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai puține game-uri decât cele specificate.  
**TG 1** la finalul meciului s-au jucat mai puține game-uri decât cele indicate;  
**TG 2** la finalul meciului s-au jucat mai multe game-uri decât cele indicate.

**Scor corect** – este tipul de pariu prin care se indica scorul corect la final de meci, scorurile posibile sunt: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2 sau 0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0.

**Scor corect primul set** – este tipul de pariu prin care se indica scorul corect al primului set.

**Total seturi (TS)** este pariul prin care jucătorul trebuie să se raporteze la numărul de seturi indicat și să precizeze dacă se joaca sub sau peste numărul de seturi indicate în ofertă (sub/peste 2.5 seturi sau sub/peste 3.5).

**TS1** -la finalul evenimentului s-au jucat mai putine seturi decat numarul specificat in oferta;  
**TS2** -la finalul evenimentului s-au jucat mai multe seturi decat numarul specificat in oferta;

**Total game-uri set-ul 1** este pariul prin care jucatorul trebuie sa se raporteze la numarul de game-uri indicat si sa precizeze daca la finalul setului 1 s-au jucat mai mult sau mai putine game-uri decat cele specificate.

**S1TG1** – la finalul primului set s-au jucat mai putine game-uri decat numarul indicat;  
**S1TG2** – la finalul primului set s-au jucat mai multe game-uri decat numarul indicat;

**Handicap la seturi (HS)** este tipul de pariu în care primul jucător pornește cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit număr de seturi, indicat în oferta de pariere. Din/la numărul de seturi jucate, se scade sau se adună numărul de seturi indicat, în funcție de semnul care apare la handicap, dacă semnul este “-” se scad primului jucător, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” și atunci se vor aduna primului jucător și în funcție de rezultat se stabilește jucătorul câștigător la handicap.

**HS1**  
**HS2**

**Minim doua seturi** (3 din 5) este tipul de pariu prin care se indică, care dintre jucători câștigă minim doua seturi în meci.

**min2S1** - primul jucător câștigă minimum doua seturi în meci;  
**min2S2** - cel de-al doilea jucător câștigă minimum doua seturi în meci;

**Minimum un set (2 din 3 sau 3 din 5)** este tipul de pariu prin care se indică, care dintre jucători câștigă minim un set în meci.

**min1S1** primul jucător câștigă minim un set în meci;  
**min1S2** cel de-al doilea jucător câștigă minim un set în meci.

**Combinatii Winner** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul meciului și numărul de game-uri din meci raportate la total game-uri specificate în oferta de pariere.

**1&TG1** câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere;  
**1&TG2** câștigă primul jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere;



## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**2&TG1** câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere;

**2&TG2** câștigă al doilea jucător și totalul game-urilor din meci este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere.

**Combinatii Winner primul set** este pariul pentru care trebuie indicat câștigătorul primului set și numărul de game-uri din primul set raportat la total game-uri din primul set specificate în oferta de pariere.

**1S1 & S1TG1**, câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere.

**1S1 & S1TG2**, câștigă primul jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere.

**1S2 & S1TG1**, câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din set este sub numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere.

**1S2 & S1TG2**, câștigă al doilea jucător primul set și totalul game-urilor din primul set este peste numărul total de game-uri specificat în oferta de pariere.

### Setul cu mai multe game-uri:

Se refera la compararea numarului de game-uri din primele doua seturi.

Optiuni de pariere pentru acest tip de pariuri:

**SMG1** in primul set sunt mai multe game-uri decat in al doilea

**SMG1=2** in ambele seturi sunt un numar egal de game-uri;

**SMG2** in al doilea set sunt mai multe game-uri decat in primul

In cazul in care, un meci este abandonat inaintea finalizarii primelor doua seturi, se acorda cota 1. In cazul in care, un meci este abandonat in setul al treilea este omologat conform rezultatului din primele 2 seturi.

Set Set – este tipul de pariu prin care se indica daca ambii jucatori castiga minim un set sau nu.

Tipuri de pariu:

**SS** – ambii jucatori castiga minim un set;

**NS** – unul dintre jucatori castiga la 0;

Pentru meciurile de tenis la dublu, 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 si un set normal.

De exemplu daca se intra in setul 3 cu scorul de 6-1; 1-6 iar rezultatul setului 3 va fi de 8-10, tipul de pariu total game-uri peste 23.5 va fi validat castigator, deoarece au fost 32 game-uri, setul 3 fiind omologat ca un set normal.

**Castigator turneu** – este tipul de pariu prin care se indica, castigatorul turneului. In cazul in care, pe durata turneului, un jucator abanoneaza, pariul **CASTIGATOR TURNEU** este necastigator, nu va fi validat COTA 1.

### Total număr de ași in meci

Tipuri de pariu:

**Sub** – total număr de ași sub valoarea indicata;

**Peste** – total număr de ași peste valoarea indicata;

### Total număr de ași jucatori

Tipuri de pariu:

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**Sub** – total număr de ași sub valoarea indicata;

**Peste** – total număr de ași peste valoarea indicata;

**Total duble greșeli in meci**

Tipuri de pariu:

**Sub** – total duble greșeli sub valoarea indicata;

**Peste** – total duble greșeli peste valoarea indicata;

**Total duble greșeli jucători**

Tipuri de pariu:

**Sub** – total duble greșeli sub valoarea indicata;

**Peste** – total duble greșeli peste valoarea indicata;

**Va fi Tie Break in Primul Set?**

Tipuri de pariu:

**DA**

**NU**

**Total număr de break-uri in meci**

Tipuri de pariu:

**Sub** – total număr de break-uri sub valoarea indicata;

**Peste** – total număr de break-uri peste valoarea indicata;

**Procentaj primul serviciu** - Indica procentul de succes al primului serviciu care se calculeaza din raportul primul serviciu bun si primul serviciu fault

**Procentul primului serviciu jucator 1:**

**Sub** - sub valoarea indicata

**Peste** - peste valoarea indicate

**Procentul primului serviciu jucator 2**

**Sub** - sub valoarea indicata

**Peste** - peste valoarea indicata

**III. FOTBAL AMERICAN (NFL)**

Pentru Fotbal american (NFL) sunt acceptate următoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final;**

**handicap;**

**total puncte;**

**total puncte par/impar.**

**Handicap Prima Repriză**

**Total Puncte Prima Repriză**

**Total Puncte Gazde**

**Total Puncte Oaspeti**

**Total Puncte Gazde Prima Repriza**

**Total Puncte Oaspeti**

**Prima Repriza**

**Mai Multe Puncte**

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

### **Prima Repriza (1, X, 2, 1X, X2)**

#### **Combinatii Winner**

Interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

## **IV. FUTSAL (FOTBAL DE SALĂ)**

Oferta pentru acesta disciplina sportiva poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final; prima**

**repriza;**

**a doua repriza;**

**handicap;**

**total puncte,**

**par/impar**

**Combinatii Winner**

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

## **V. FOTBAL PE PLAJA**

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

Pentru aceasta disciplina sportiva sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final; prima**

**repriza;**

**a doua repriza;**

**a treia repriza;**

**handicap;**

**total goluri; par/impar;**

**cine castiga meciul;**

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

## **VI. MINIFOTBAL**

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

Pentru aceasta disciplina sportiva sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri:

**Rezultat Final;**

**Sansa Dubla**

**Handicap**

**Total Goluri**

**Combinatii Winner**

## VII. FOTBAL AUSTRALIAN

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplina sportiva sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final;**

**handicap;**

**total puncte;**

**par/impar.**

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

## VIII. HOCHEI

**Rezultat final (RF)** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final. Rezultatul este dat de scorul la sfarsitul timpului regulamentar de joc, FARA prelungiri, pentru toate tipurile de pariuri, cu exceptia pariului „Castiga Meciul (CM1, CM2)” pentru care se iau in considerare si eventualele perioade suplimentare de joc, si/sau lovituri de departajare. Timpul complet regulamentar de joc trebuie sa fie completat cu minutele de prelungire compensand minutele de pauza datorate accidentarilor sau altor intreruperi, pe care oficialii considera ca trebuie sa le acorde pentru ca rezultatul sa fie valabil. Orice durata sub timpul complet regulamentar de joc, precum si rezultatul intr-un astfel de caz sunt considerate nule si pariurile vor primi o Cota de 1.00.

In eventualitatea finalizarii unui meci, pe durata regulamentara de joc, cu scorul de 0-0, toate pariurile pe „Prima/Ultima echipa care va inscrie” vor fi validate la o cota de 1,00. Pentru tipul de pariu „Par/Impar” scorul de 0-0 este considerat unul par.

**1** - prima echipă câștigă la finalul meciului;

**X** - meciul se termina la egalitate;

**2** - câștigă cea de-a doua echipă la finalul meciului;

**1X** - câștigă prima echipă sau se termină la egalitate;

**X2** - se termină la egalitate sau câștigă cea de-a doua echipa;

**12** - una dintre echipe câștigă meciul.

**Prima perioada (1P)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei perioade:

**1** - la finalul primei perioade conduce echipa gazdă;

**X** - prima perioadă se termină la egalitate;

**2** - la finalul primei perioade câștigă echipa oaspete;

**1X** - la finalul primei perioade fie câștigă gazdele fie este egalitate;

**X2** - la finalul primei perioade fie câștigă oaspeții fie este egalitate;

**12** - la finalul primei perioade câștigă una dintre echipe.

**Handicap (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat in oferta pentru fiecare meci in parte). Avantajul/dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

**H1** câștigă echipa gazdă dupa ce, în prealabil, s-a scăzut/adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă;

**H2** câștigă echipa oaspete dupa ce, în prealabil, s-a scăzut/adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă.

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**Total goluri (TG)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul de puncte specificat.

**TG 1** se înscriu mai puține goluri în meci fata de numărul indicat in oferta;

**TG 2** se înscriu mai multe goluri în meci fata de numărul indicat.

**Prima perioada/final meci (P/F)** se indică ce echipă conduce la finalul primei perioade și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere:

**1-1** la pauza conduc gazdele, la final castiga gazdele;

**1-X** la pauza conduc gazdele, la final se termina egal;

**1-2** la pauza conduc gazdele, la final castiga oaspetii;

**X-1** la pauza este egal, la final castiga gazdele;

**X-X** la pauza este egal, la final se termina egal;

**X-2** la pauza este egal, la final castiga oaspetii;

**2-1** la pauza conduc oaspetii, la final castiga gazdele;

**2-X** la pauza conduc oaspetii, la final se termina egal;

**2-2** la pauza conduc oaspetii, la final castiga oaspetii.

**Pauză sau final (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel puțin unul dintre rezultatele primei perioade de joc sau la finalul meciului:

**PsF1** după prima perioadă și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa gazdă;

**PsFX** după prima perioadă și/sau la final de meci este egalitate;

**PsF2** după prima perioadă și/sau la final de meci conduce/câștigă echipa oaspete.

**Câștiga meciul (CM)** este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștiga meciul după eventualele reprize de prelungiri și/sau chiar loviturile de departajare. Tipurile de pariuri acceptate sunt:

**CM1** câștiga echipa gazdă;

**CM2** câștiga echipa oaspete.

**Sucesiune de evenimente (SE)** este pariul pentru care trebuie indicată echipa câștigătoare și numărul total de goluri înscrise în meci raportate la 5,5 goluri.

**1&TG1** câștigă prima echipă și totalul golurilor este sub 5,5;

**1&TG2** câștigă prima echipă și totalul golurilor este peste 5,5;

**2&TG1** câștigă a doua echipă și totalul golurilor este sub 5,5;

**2&TG2** câștigă a doua echipă și totalul golurilor este peste 5,5.

**Total goluri prima perioadă (TGPP)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat în oferta de pariere.

**TGPP 1** se înscriu mai puține goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat;

**TGPP 2** se înscriu mai multe goluri în prima perioadă raportate la numărul specificat.

**Primul gol**

Tipuri de pariu:

**MP1** – echipa gazda inscrie primul gol (puc);

**MP2** – echipa oaspete inscrie primul gol (puc);

**Pariul de tip Par/Impar final (P/I)**, se refera la numarul de goluri inscrise in timpul regulamentar de joc, poate fi par 0, 2, 4, 6, etc..., sau impar 1, 3, 5, etc... Optiuni de pariere pentru acest tip de pariu:

**PAR:** numarul de goluri inscris in timpul regulamentar de joc este unul par (*scorul de 0-0 se considera par*);

**IMP:** numarul de goluri inscris in timpul regulamenatr de joc este unul impar;

In cazul competitiiilor de tip turneu, cupa sau alte competitii internationale, tipul de pariu “CASTIGA MECIUL” (CM) se va valida cu COTA 1, daca meciul se termina la egalitate, fara a exista prelungiri din care sa reiasa un castigator.

**Handicap prima perioadă** - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte). Avantajul / dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Acest handicap se refera doar la prima perioada (prima din cele 3) a meciului.

Tipuri de pariu:

**1P H1** - câștigă echipa gazdă după ce s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă

**1P H2** - câștigă echipa oaspete după ce s-a scăzut / adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă

**WINNER (RF)** - este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.

Tipuri de pariu:

**W 1** - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1

**W 2** - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1

**Total goluri prima perioadă** - este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Tipuri de pariu:

**1P TG1** - se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat

**1P TG2** - se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat

**Marchează in prima perioadă** - este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima perioadă.

Tipuri de pariu:

**GM 1P1+** - echipa gazdă marchează minim 1 gol în prima perioadă

**OM 1P1+** - echipa oaspete marchează minim 1 gol în prima perioadă

**GN 1P** - echipa gazdă nu marchează niciun gol în prima perioadă

**ON 1P** - echipa oaspete nu marchează niciun gol în prima perioadă

**GG 1P** - fiecare echipă marchează cel puțin 1 gol în prima perioadă

**NG 1P** - nici o echipă sau una dintre ele nu marchează în prima perioadă

**Sucesiune de evenimente prima perioadă** - este pariul pentru care trebuie indicată echipa câștigătoare cât și numărul total de goluri specificat, înscris în prima perioadă.

Tipuri de pariu:

**PR1&1P TG1** - echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat

## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**PR1&1P TG2** - echipa gazdă conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat

**PRX&1P TG1** - egalitate după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat

**PRX&1P TG2** - egalitate după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat

**PR2&1P TG1** - echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai puține goluri în prima perioadă decât numărul specificat

**PR2&1P TG2** - echipa oaspete conduce după prima perioadă și se înscriu mai multe goluri în prima perioadă decât numărul specificat.

## HOCHEI PE IARBĂ

Oferta poate cuprinde următoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final;**

**handicap;**

**total puncte;**

**sucesiune de evenimente;**

**par/impar.**

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

## IX. BASCHET

Prima repriza in cazul meciurilor de baschet este formata din sferturile 1 si 2, repriza a doua este formata din sferturile 3 si 4.

**Rezultat final (RF)** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la finalul timpului regulamentar de joc. Opțiunile de pariere sunt:

**1** victorie gazde;

**X** remiza;

**2** victorie oaspeti;

**1X** victorie sau remiza gazde;

**X2** remiza sau victorie oaspeti.

**Prima repriza – Final (P/F)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul corect atât la pauza cât și la finalul meciului (timp regulamentar de joc);

Opțiuni de pariere:

**1/1** La pauza conduc GAZDELE, la final castiga GAZDELE;

**1/X** La pauza conduc GAZDELE, la final se termina EGAL;

**1/2** La pauza conduc GAZDELE, la final castiga OASPETII;

**X/1** La pauza este EGAL, la final castiga GAZDELE;

**X/X** La pauza este EGAL, la final se termina EGAL;

**X/2** La pauza este EGAL, la final castiga OASPETII;

**2/1** La pauza conduc OASPETII, la final castiga GAZDELE;

**2/X** La pauza conduc OASPETII, la final se termina EGAL;

**2/2** La pauza conduc OASPETII, la final castiga OASPETII;



**Handicap (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

**H1** câștigă echipa gazdă după ce, în prealabil s-a scăzut/adunat numărul de puncte indicat;

**H2** câștigă echipa oaspete după ce, în prealabil s-a scăzut/adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă.

**Total puncte (TP)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat în oferta. Se vor lua în considerare și punctele marcate în prelungiri.

**TP 1** se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat.

**TP 2** se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat.

### **Total puncte jucatori**

Tipuri de pariu:

**Sub** – total puncte jucator sub valoarea indicata;

**Peste** – total puncte jucator peste valoarea indicata;

### **Total recuperari jucatori**

Tipuri de pariu:

**Sub** – total recuperari jucator sub valoarea indicata;

**Peste** – total recuperari jucator peste valoarea indicata;

**Total puncte par/impar (Par/Impar)** se referă la paritatea numărului de puncte înscrise în meci. Dacă se înscrie un număr de puncte par, atunci se termină cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar dacă se înscrie un număr de puncte impar înseamnă că se termină cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.

**Repriza 1 (PR)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere disponibile pentru acest tip de pariu:

**1** la finalul primei reprize conduce echipa gazdă;

**X** prima repriză se termină la egalitate;

**2** la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete;

**1X** la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate;

**X2** la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate;

**12** la finalul primei reprize câștigă una dintre echipe.

**Repriza 2 (DR)** este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul reprizei a doua. Opțiuni de pariere disponibile pentru acest tip de pariu:

**1** la finalul reprizei a doua conduce echipa gazdă;

**X** a doua repriza se termină la egalitate;

**2** la finalul reprizei a doua câștigă echipa oaspete;

**1X** la finalul reprizei a doua fie câștigă gazdele fie este egalitate;

**X2** la finalul reprizei a doua fie câștigă oaspeții fie este egalitate;

**12** la finalul reprizei a doua câștigă una dintre echipe.

**Handicap prima repriza (H±)** este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de puncte (numărul de puncte este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe.

**H1** câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut/adunat numărul de puncte indicat;

**H2** câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce în prealabil s-a scăzut/adunat numărul de puncte indicat echipei gazdă.

**Total puncte prima repriza (TPPR)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în prima repriza, comparativ cu numărul de puncte indicat.

**TPPR1** se înscriu mai puține puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă;

**TPPR2** se înscriu mai multe puncte în prima repriza raportat la numărul de puncte specificat în ofertă.

**Total puncte repriza a doua (DRTP)** este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în repriza a doua, comparativ cu numărul de puncte indicat.

**TPDR1** se înscriu mai puține puncte în repriza secundă raportat la numărul de puncte specificat în oferta;

**TPDR2** se înscriu mai multe puncte în repriza secunda raportat la numărul de puncte specificat în ofertă.

**Combinatii Winner (CW)** este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului la finalul timpului regulamentar de joc cât și menționarea prin sub/peste a numărului de puncte înscrise în meci (trebuie îndeplinite ambele pronosticuri – atât rezultatul final cât și raportarea corectă la numărul de puncte specificat în ofertă).

**1&TP1** la finalul meciului câștiga prima echipa și se înscriu sub numărul de puncte specificat în oferta de pariere;

**1&TP2** la finalul meciului câștiga prima echipă și se înscriu peste numărul de puncte specificat în oferta de pariere;

**2&TP1** la finalul meciului câștiga echipa oaspete și se înscriu sub numărul de puncte specificat în oferta de pariere;

**2&TP2** la finalul meciului câștiga echipa oaspete și se înscriu peste numărul de puncte specificat în oferta de pariere.

**Câștiga meciul (CM)** este tipul de pariu prin care trebuie indicată echipa care câștiga meciul după eventualele reprize de prelungiri. Tipurile de pariuri acceptate pentru acest tip de pariu:

**CM1** câștigă echipa gazdă;

**CM2** câștigă echipa oaspete

**Total puncte gazde** - este tipul de pariu prin care echipa gazda trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Tipuri de pariu:

**1TP1** - echipa gazda înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat;

**1TP2** - echipa gazda înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat;

## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**Total puncte oaspeti** - este tipul de pariu prin care echipa oaspete trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține puncte în meci, comparativ cu numărul de puncte indicat.

Tipuri de pariu:

**2TP1** - echipa oaspete înscrie în meci mai puține puncte decât numărul specificat;

**2TP2** - echipa oaspete înscrie în meci mai multe puncte decât numărul specificat;

**Mai Multe Puncte** - se referă la compararea numărului de puncte înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează)

Tipuri de pariu:

**I>II** - în prima repriză se marchează mai multe puncte decât în cea de-a doua repriză

**I=II** - în ambele reprize se marchează același număr de puncte

**I<II** - în repriza secundă se marchează mai multe puncte decât în prima repriză

## Victorie Dubla

Tipuri de pariu:

**VD1** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză

**VD2** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză

## Total numar cosuri de 3 puncte

Opțiuni de pariere:

**Sub** – total numar cosuri de 3 puncte sub valoarea indicata;

**Peste** – total numar cosuri de 3 puncte peste valoarea indicata;

## X. HANDBAL

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

**Rezultat final** - este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Opțiunile de pariere sunt: **1, X, 2, 1X, X2**.

**Prima repriză** - este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul primei reprize. Opțiuni de pariere:

**1r 1** - la finalul primei reprize conduce echipa gazdă

**1r X** - prima repriză se termină la egalitate

**1r 2** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete

**1r 1X** - la finalul primei reprize fie câștigă gazdele fie este egalitate

**1r X2** - la finalul primei reprize fie câștigă oaspeții fie este egalitate

**A doua repriză** - este tipul de pariu prin care se indică situația meciului la finalul reprizei secunde. Opțiuni de pariere:

**2r 1** - la finalul reprizei secunde conduce echipa gazdă

**2r X** - repriza secunda se termină la egalitate

**2r 2** - la finalul reprizei secunde câștigă echipa oaspete

**2r 1X** - la finalul reprizei secunde fie câștigă gazdele fie este egalitate

**2r X2** - la finalul reprizei secunde fie câștigă oaspeții fie este egalitate

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**Handicap** - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru fiecare meci în parte, dacă semnul este “-” golurile respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/ dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Opțiuni de pariere:

**H1** - câștigă echipa gazdă după ce s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

**H2** - câștigă echipa oaspete după ce s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

**Total goluri** - este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariere:

**TG1** - se înscriu mai puține goluri în meci raportat la numărul specificat

**TG2** - se înscriu mai multe goluri în meci raportat la numărul specificat

**Total goluri jucator****Sub****Peste**

Se vor lua in considerare doar golurile inscrise in timpul regulamentar de joc

**Total goluri prima repriză** - este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul de goluri indicat. Opțiuni de pariere:

**1rTG1** - se înscriu mai puține goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă

**1rTG2** - se înscriu mai multe goluri în prima repriza raportat la numărul de goluri specificat în ofertă

**Total goluri par-impair** - se referă la paritatea numărului de goluri înscrise în meci. Opțiuni de pariere:

**PAR** - înseamnă ca numărul de goluri total înscris în meci este un număr par (Ex: 40, 42, 44, etc)

**IMPAR** - înseamnă ca numărul de goluri total înscris în meci este un număr impar (Ex:41, 43, 45, etc)

**Mai Multe Goluri** - se referă la compararea numărului de goluri înscrise în cele două reprize de joc (indiferent care din cele 2 echipe le marchează). Opțiuni de pariere:

**I>II** - în prima repriză se marchează mai multe goluri decât în cea de-a două repriză

**I=II** - în ambele reprize se marchează același număr de goluri

**I<II** - în repriza secundă se marchează mai multe goluri decât în prima repriză

**Combinatii Winner Prima Repriza** - este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul primei reprize cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în prima repriza. Opțiuni de pariere:

**1r 1&1rTG1** - la finalul primei reprize câștigă echipa gazdă și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**1r 1&1rTG2** - la finalul primei reprize câștigă echipa gazdă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**1r 2&1rTG1** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**1r 2&1rTG2** - la finalul primei reprize câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**Combinatii Winner** - este un pariu în care trebuie indicat atât câștigătorul meciului cât și menționarea prin sub / peste a numărului de goluri înscrise în meci. Opțiuni de pariere:

**1&TG1** - la finalul meciului câștigă echipa gazdă și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**1&TG2** - la finalul meciului câștigă echipa gazdă și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**2&TG1** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu sub x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**2&TG2** - la finalul meciului câștigă echipa oaspete și se înscriu peste x goluri, x fiind numărul de goluri specificat în oferta de pariere

**Handicap prima repriză** - este acel tip de pariu în care echipa gazdă pornește fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit număr de goluri (numărul de goluri este precizat pentru prima repriza, dacă semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazdă, dacă este fără semn se subînțelege semnul “+” iar golurile indicate se vor aduna echipei gazdă). Avantajul/dezavantajul se acordă întotdeauna primei echipe. Opțiuni de pariere:

**1r H1** - câștigă echipa gazdă la finalul primei reprize după ce s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

**1r H2** - câștigă echipa oaspete la finalul primei reprize după ce s-a scăzut / adunat numărul de goluri indicat echipei gazdă

**Prima repriză / final meci** - se indică ce echipă conduce la finalul primei reprize și ce echipa câștigă meciul. Opțiuni de pariere: **1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.**

**Total goluri repriza a doua** - este tipul de pariu prin care jucătorul trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în repriza a doua, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariere:

**2rTG1** - se înscriu mai puține goluri în repriza a doua raportat la numărul de goluri specificat în ofertă

**2rTG2** - se înscriu mai multe goluri în repriza a doua raportat la numărul de goluri specificat în ofertă

**Total goluri gazde** - este tipul de pariu prin care echipa gazdă trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariere:

**1TG1** - echipa gazdă înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat

**1TG2** - echipa gazdă înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat

**Total goluri oaspeti** - este tipul de pariu prin care echipa oaspete trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în meci, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariere:

**2TG1** - echipa oaspete înscrie în meci mai puține goluri decât numărul specificat

**2TG2** - echipa oaspete înscrie în meci mai multe goluri decât numărul specificat

**Total goluri gazde prima repriza** - este tipul de pariu prin care echipa gazdă trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariere:

**1r1TG1** - echipa gazdă înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat

**1r1TG2** - echipa gazdă înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat

**Total goluri oaspeti prima repriza** - este tipul de pariu prin care echipa oaspete trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în prima repriza, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariere:

**1r2TG1** - echipa oaspete înscrie în prima repriză mai puține goluri decât numărul specificat

**1r2TG2** - echipa oaspete înscrie în prima repriză mai multe goluri decât numărul specificat

**Total goluri gazde a doua repriza** - este tipul de pariu prin care echipa gazdă trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în a doua repriza, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariare:

**2r1TG1** - echipa gazdă înscrie în a doua repriză mai puține goluri decât numărul specificat

**2r1TG2** - echipa gazdă înscrie în a doua repriză mai multe goluri decât numărul specificat

**Total goluri oaspeti a doua repriza** - este tipul de pariu prin care echipa oaspete trebuie să indice dacă se înscriu mai multe sau mai puține goluri în a doua repriza, comparativ cu numărul goluri indicat. Opțiuni de pariare:

**2r2TG1** - echipa oaspete înscrie în a doua repriză mai puține goluri decât numărul specificat

**2r2TG2** - echipa oaspete înscrie în a doua repriză mai multe goluri decât numărul specificat

### **Victorie Dubla**

Opțiuni de pariare:

**VD1** - echipa gazdă câștigă și prima și cea de-a doua repriză

**VD2** - echipa oaspete câștigă și prima și cea de-a doua repriză

**WINNER (RF)** - este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori, iar în cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1.00.

Opțiuni de pariare:

**W 1** - câștigă echipa gazdă, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1

**W 2** - câștigă echipa oaspete, iar în caz de egalitate se atribuie cota 1

### **Total aruncări de la 7 metri in meci**

Opțiuni de pariare:

**Sub** – total aruncări de la 7 metri sub valoarea indicata;

**Peste** – total aruncări de la 7 metri peste valoarea indicata;

### **Total aruncări de la 7 metri gazde**

Opțiuni de pariare:

**Sub** – total aruncări de la 7 metri sub valoarea indicata;

**Peste** – total aruncări de la 7 metri peste valoarea indicata;

### **Total aruncări de la 7 metri oaspeti**

Opțiuni de pariare:

**Sub** – total aruncări de la 7 metri sub valoarea indicata;

**Peste** – total aruncări de la 7 metri peste valoarea indicata;

### **Total eliminari de 2 minute in meci**

Opțiuni de pariare:

**Sub** – total eliminari de 2 minute sub valoarea indicata;

**Peste** – total eliminari de 2 minute peste valoarea indicata;

### **Total eliminari de 2 minute gazde**

Opțiuni de pariare:

**Sub** – total eliminari de 2 minute sub valoarea indicata;

**Peste** – total eliminari de 2 minute peste valoarea indicata;

### **Total eliminari de 2 minute oaspeti**

Opțiuni de pariere:

**Sub** – total eliminari de 2 minute sub valoarea indicata;

**Peste** – total eliminari de 2 minute peste valoarea indicata;

## **XI. VOLEI**

Pentru aceasta disciplina sportiva se accepta urmatoarele pariuri:

**rezultat final;**

**primul set;**

**handicap seturi;**

**primul set/ final meci;**

**scor corect;**

**total puncte;**

**total puncte primul set.**

**Handicap Puncte**

**Total puncte PAR-IMPAR**

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

Se disputa in sistem de 3/5 seturi;

## **VOLEI PE PLAJĂ**

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final.**

Interpretarea acestui pariu este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

## **XII. POLO**

Oferta la polo poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final;**

**șansă dublă;**

**handicap;**

**total goluri;**

**cine merge mai departe;**

**combinatii winner.**

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

## **XIII. BASEBALL**

Oferta la baseball poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

**rezultat final;**

**handicap;**

**total puncte;**

**combinatii winner.**

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



#### **XIV. ATLETISM**

Oferta la atletism poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

**Loc. 1** - se indică câștigătorul cursei;

**Loc. 1-3** - se indică concurentul care ocupă una dintre primele 3 pozitii în cursă;

**Duel** - dintre 2 competitori indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

#### **XV. ÎNOT**

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

**Loc. 1**-se indică câștigătorul cursei;

**Loc. 1-2** se indică concurentul care ocupă una dintre primele două pozitii în cursă;

**Duelul dintre 2 competitori** indicați în ofertă se alege cel care obține locul cel mai bun în cursă.

#### **XVI. FORMULA 1**

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

Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:

1) Pariul pe cursa, cu urmatoarele 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;

**1-6** pilotul pariat termina cursa in primii sase;

**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.

2) Pariul pe calificari la cursa poate avea urmatorele 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;

**1-6** pilotul pariat termina calificarile in primii cinci;

**1-10** pilotul pariat termina calificarile in primii zece.

3) Pariul Duel in cursa, care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul cursei. In cazul in care, unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

4) Campionatul pilotilor - se refera la castigatorul titlului mondial de campion (pariu pe termen lung)

5) Campionatul constructorilor - se refera la castigatorul titlului mondial de campion al constructorilor (pariu pe termen lung)

6) Duel piloti - Ambii piloti trebuie sa inceapa cursa (sa treaca linia de start). In cazul in care unul dintre piloti nu finalizeaza cursa, celalalt pilot va fi desemnat castigator. Daca niciunul dintre piloti nu finalizeaza cursa, pariul duel va fi rambursat.

7) Interventie safety car - pariul se refera la interventia safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU); Safety car-ul virtual nu este luat in considerare.

8) Pozitia pe grila de start a castigatorului - pozitia avuta de pilotul castigator al cursei, pe grila de start.

9) Primul pilot care opreste la boxe - se refera la primul pilot care intra pe linia boxelor pe parcursul desfasurarii cursei.

10) Ambele masini sa se clasifice - Ambele masini ale constructorului participant sa se clasifice in cursa.

### **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 câștigătorul 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 sfarsitul cursei indiferent de distanta sau nr. de tururi de circuit situate fata de castigatorul cursei).

Rezultatele pariurilor vor fi omologate conform clasamentului oficial anuntat de catre organizatorii cursei (conform regulamentelor FIA).

Pe același Bilet nu se poate combina același pilot pe tipuri diferite de pariu.

**Monopostul castigator:** se refera la denumirea monopostului care va castiga marele premiu.

**Campion al pilotilor:** se refera la acel tip de pariu pe termen lung ce se refera la castigatorul titlului mondial de campion.

**Interventie safety car:** pariul se refera la interventia safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU)

**Pariul Hattrick (tripla)** se refera la castigarea cursei, obtinerea celui mai rapid tur de pista in cursa si plecarea din pole-position.

## **XVII. BOX**

Oferta poate cuprinde urmatoarele tipuri de pariuri:

### **Rezultat final**

**Cum se decide meciul: in ce runda castiga competitorul meciul.**

### **Rezultatul luptei:**

- KO: castiga prin Knock-out
- TKO: castiga prin decizie tehnica KO
- descalificare
- decizie simpla la puncte sau tehnica

**Total runde: sub/peste runde.**

### **KO in primele 60 secunde de la inceperea meciului.**

Interpretarea acestor tipuri de pariuri este similara cu explicatia pariurilor anterioare, de la celelalte sporturi. Tipurile de pariuri ce sunt mentionate la Box sunt valabile si se aplica pentru toate celelalte sporturi de contact.

Pentru omologarea evenimentelor se iau in considerare rezultatele finale stabilite de catre primele anuturi oficiale. Nu se iau in considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

### **XVIII. RUGBY**

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 Organizatorul va anunta acest lucru din timp – caz in care va conta rezultatul dupa eventualele reprize de prelungiri.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplina sportiva sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri:

**Victorie; Handicap;**

**Total puncte;**

**Par/impar.**

**Combinatii Winner**

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

### **XIX. CURSE DE AUTOMOBILE, MOTOCICLETE, CICLISM**

Pentru rezultatul evenimentului se ia în considerare întotdeauna clasamentul stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. Daca unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

Pentru aceste discipline sportive sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri:

**castigator cursa;**

**clasare;**

**duel;**

**castigator competitie**

#### **Snooker**

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplina sportiva sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri:

**Victorie**

**Cine castiga primul frame?;**

**Primul frame/final meci;**

**Handicap;**

**Total frame-uri;**

**Castigator competitie.**

**Combinatii Winner**

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

### **XX. DARTS**

Pentru omologarea evenimentului se ia în considerare rezultatul final stabilit de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii. Pentru aceasta disciplina sportiva sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariuri:

**Victorie;**

**Duel;**

**Total leg-uri;**

**Handicap leg-uri;**

**Castigator competitie;**

**Clasare.**

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

## **XXI. SPORTURI DE CONTACT**

Pentru omologarea evenimentelor se iau în considerare rezultatele finale stabilite de catre primele anunțuri oficiale. Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau de decizie ulterioara, individuala sau a vreunei comisii.

Tipuri de sporturi de contact: box, lupte, judo, K1, ultimate fighting (UFC), kickboxing, etc... Pentru aceste discipline sportive sunt disponibile urmatoarele tipuri de pariu:

**castigator competitie;**

**in ce repriza se va produce KO;**

**clasare.**

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

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

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

## **XXII. TENIS DE MASA**

**Tipuri de pariu:**

**Rezultat final.**

Interpretarea acestui pariu este similara cu explicatia pariurilor anterioare de la celelalte sporturi.

## **XXIII. MOTORSPORT**

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

Pentru aceste discipline sportive putem avea urmatoarele tipuri de pariuri:

**1) Pariul pe cursa, cu urmatoarele 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;

**1-6** pilotul pariat termina cursa in primii sase;

**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.

**2) Pariul pe calificari la cursa poate avea urmatoarele 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;

**1-6** pilotul pariat termina calificarile in primii sase;

**1-10** pilotul pariat termina calificarile in primii zece.

## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

**3) Pariul Duel** in cursa, care dintre cei 2 competitori ocupa un loc mai bun la finalul cursei. In cazul in care unul dintre sportivi abandoneaza sau este descalificat în timpul evenimentului, se considera ca a participat la competiție.

**4) Monopostul castigator:** se refera la denumirea monopostului care va castiga marele premiu.

**5) Campion al pilotilor:** se refera la acel tip de pariu pe termen lung ce se refera la castigatorul titlului mondial de campion.

**6) Interventie safety car:** pariul se refera la interventia safety car-ului pe parcursul cursei (DA sau NU)

**7) Pariul Hattrick (tripla)** se refera la castigarea cursei, obtinerea celui mai rapid tur de pista in cursa si plecarea din pole-position.

## XXIV. SCHI

Tipuri de pariu:

**AUR** - castigator locul I;

**L1-3** – plasare in primele trei pozitii;

**L1-6** – plasare in primele sase pozitii;

## XXV. SAH

Pentru aceasta disciplina sportiva se accepta urmatoarele pariuri:

**rezultat final.**

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

### Art. 4. Situatii speciale – cota 1.00

Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului, regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, pariul pentru acest eveniment este nul și i se acordă cota 1, cu excepția acelor pariuri efectuate pe partea de eveniment pentru, care situația este clarificată înainte de întrerupere. Astfel, în cazul întreruperii unui eveniment întâlnim trei, situații posibile: pariu câștigător, necâștigător sau cotă 1.

În cazul în care, un eveniment din ofertă este acceptat de doua sau mai multe ori pe același bilet din cauza unor greșeli evidente (meci identic cu două numere diferite de ordine etc), prin introducerea incorectă a datelor în program, Organizatorul va valida rezultatul evenimentului cu cel mai mic număr de ordine (primul eveniment introdus în sistem) iar pentru celalalt/celelalte evenimente se va acordă cota 1.

Pentru tipurile de pariuri Total goluri ligă pe etapă/Total goluri ligă pe zi/Duel goluri ligă, omologarea se va face astfel:

Dacă un eveniment este contramandat, revocat, suspendat sau întrerupt înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu este reluat în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci pentru omologare, acest meci va fi punctat cu două goluri, care vor fi luate în considerare în calcularea numărului total de goluri pe etapă/zi/duel.

Toate pariurile (cu excepția pariurilor live) pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precede ora emiterii biletului, vor primi cota 1,00.

Dacă două evenimente sunt contramandate, revocate, suspendate sau întrerupte înainte de scurgerea timpului regulamentar de joc și nu sunt reluate în decurs de 36 de ore din minutul întreruperii, atunci se acordă cotă 1 pentru tipurile de pariuri total goluri ligă pe etapă/zi/duel.

Pentru omologarea acestor tipuri de pariuri se iau în considerare rezultatele de pe terenul de joc, fără a se ține cont de modificările ulterioare ale rezultatelor de către forurile competente.

La tenis, se acordă cotă 1 atunci când un jucător declară forfait înainte de începerea meciului și în cazul încercării organizatorilor de a încheia turneul din cauza condițiilor meteo sau orice alt motiv. În cazul definirii eronate a unui eveniment, pariul pe acel eveniment este nul (nu e valabil) și i se atribuie cota 1.00. Pentru baseball, dacă un eveniment este contramandat, suspendat sau întrerupt înainte de finalizarea meciului, pariul pentru acest eveniment este nul și i se atribuie cota 1.00. Rezultatul celui de-al doilea joc nu va fi luat în considerare. De asemenea, în situația în care un meci de baseball se încheie la egalitate și după prelungiri (extrainnings), atunci se acordă cotă 1 pentru pariul rezultat final, restul tipurilor de pariuri validându-se conform rezultatului (handicap, total puncte, etc). În cazul în care, un meci programat nu se dispută în 12 ore de la data stabilită inițial, se va acorda cota 1.

#### **Art. 5. PARIURI NONSPORTIVE**

Pariul de orice fel este un tip de pariu în cota fixă în care evenimentele nu au un caracter sportiv.

Operatorul va primi pariuri de orice fel pe evenimente precum: pariuri politice, câștigarea premiilor Oscar (evenimentele ce se vor oferi spre pariere și nu vor fi nominalizate la Oscar, vor fi declarate necastigatoare), concursul Miss World, concursul de muzică Eurovision, etc.

Atunci când apare o egalitate în cadrul unui eveniment (de ex. doi câștigători, două locuri doi sau altele), pariul se va împărți în mod corespunzător.

Rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate la locul desfășurării evenimentului. Eventualele investigații ulterioare realizate de către autoritățile competente, vor fi luate în considerare la plata pariului doar dacă sunt realizate în aceeași zi cu cea a finalizării evenimentului. Orice investigație realizată în ziua/zilele următoare nu va fi luată în considerare, indiferent de temeiul sau rezultatul acesteia.

Nu se vor oferi pentru Loteria Română pariuri pe numere sau pariuri pe rezultatele extragerilor.

Pariurile de orice fel sunt acceptate numai pe o bază unică și nu pot fi combinate cu alte evenimente.

#### **Art. 6. COTELE APELOR DUNARII**

Este un nou tip de pariuri ce este pus la dispoziție de către Organizator, și se referă la parierea de către jucători pe nivelul apei fluviului Dunărea ce se înregistrează în localitățile din România ce sunt tranzitate de către fluviul Dunărea. Se vor oferi astfel tipuri de pariere precum sub/peste ..... centimetri (CM). Pariurile se pot plasa în ziua curentă pentru cotele apelor Dunării ce se vor înregistra în ziua următoare, omologarea rezultatului urmând a se efectua în ziua imediat următoare conform informațiilor afișate pe site-ul oficial [www.afdj.ro](http://www.afdj.ro). Astfel, de exemplu în cazul în care se pariază cotele apelor Dunării din Localitatea Sulina, sub/peste 15 CM în data de 11.11.2015, orele 22.00, pariul va fi omologat pe data de 12.11.2015, conform informațiilor afișate pe site-ul [www.afdj.ro](http://www.afdj.ro). Organizatorul își rezervă dreptul de a pune la dispoziția participanților la jos acest tip de pariu în anumite perioade din an, având în vedere anumiți factori meteorologici.

#### **Capitolul IV – Pariuri LIVE**

Sunt pariurile pe care clienții pot paria pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv.

Biletele ce conțin doar evenimente live, nu pot beneficia de bonusuri.

Pe un bilet se poate paria un singur tip de pariu pe același meci.

Se poate întâmpla ca de la momentul plasării pariului și până la înregistrarea biletului, cota și/sau linia să se modifice. În această situație, cota valabilă este cea înscrisă pe biletul de pariere, cu excepția situațiilor prevăzute de regulament.

## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a amâna validarea până la confirmarea oficială.

Dacă s-au oferit tipuri de pariuri când rezultatul era deja cunoscut, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

În cazul oricăror cote afișate sau calculate în mod evident incorect, ne rezervăm dreptul de a plăti cota de piață sau Cotă 1. Este inclusă și deviația cu mai mult de 100 % a plății în comparație cu media pieței.

În cazul în care transmisia este abandonată și meciul se finalizează în mod regulat, toate pariurile vor fi decise conform rezultatului final. Dacă rezultatul unui tip de pariu nu se poate verifica oficial, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului

În cazul validării incorecte a pariurilor, ne rezervăm dreptul de a le corecta în orice moment.

În cazul în care sunt încălcate regulile generale ale unui sport, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu (ex: durate reprize neobișnuite, procedură de numărare, formatul meciului etc.).

În cazul în care regulile și formatul unui meci diferă față de informațiile implicite, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 oricărui pariu.

În cazul în care un meci nu se finalizează sau nu se desfășoară în mod regulat (ex: descalificare, întrerupere, retragere, etc.), toate pariurile nedecise se vor considera nule.

## DISCIPLINE PARIURI LIVE

### Art. 1. FOTBAL -Tipuri de pronosticuri:

- 1 X 2 - Care echipă va câștiga meciul (1-X-2) Gazde; Egal; Oaspeți
- Total (doar total goluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, .....)1-X-2
- Asiatic total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)
- Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
- Cine va câștiga restul meciului?
- Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?
- Golul următor
- Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1 - X (Niciun gol) - 2)
- Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- Scor corect, rezultat fix (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3, 0:1, 0:2, 0:3 și "oricare altul")
- Scor corect flex - Similar cu scor corect dar extins de către scorul curent
- Goluri gazde - Câte goluri va înscrie echipa gazdă - 0, 1, 2, 3+
- Goluri oaspeți - Câte goluri va înscrie echipa oaspete - 0, 1, 2, 3+
- Ambele echipe să înscrie
- Gol/Niciun gol; (da; nu)
- Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- Care echipă va avea lovitura de start? - Gazde/ oaspeți
- Repriza 1 – 1 X 2
- Care echipă va câștiga prima repriză?



**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

- Rezultat la pauză 1 X 2
- Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză
- Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 2.25, 2.75, ...)
- Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- Repriza 1
- Cine va câștiga restul meciului?
- Cine va câștiga restul primei reprize?
- Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
- Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex
- Prelungiri - 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungiri
- Prelungiri - Total - Doar golurile înscrise în prelungiri
- Prelungiri - Cine va câștiga restul meciului? - Doar golurile înscrise în prelungiri
- Prelungiri - Golul următor - Doar golurile înscrise în prelungiri
- Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Doar golurile înscrise la loviturile de departajare - Prelungiri - Handicap Asiatic
- Doar golurile înscrise în prelungiri
- Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 ...)
- Prelungiri Repriza 1 – 1 X 2 - Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1 - Prelungiri - Scor corect flex
- Doar golurile înscrise în prelungiri
- Extins de scorul curent
- Prelungiri Repriza 1 - Scor corect flex
- Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1
- Extins de scorul curent
- Prelungiri Repriza 1 - Handicap Asiatic
- Doar golurile înscrise în prelungirile reprizei 1
- Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5)
- Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere
- Cartonaje - Care echipă va primi cele mai multe cartonaje
- Handicap cornere - Handicap 12 în unități \*.5
- Total cornere - Număr total de cornere în unități \*.5
- Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în interval fix (<9, 9-11, 12+)
- Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în unități \*.5
- Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în unități \*.5
- Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere
- Repriza 1 – Cornere - Care echipă va primi cele mai multe cornere în repriza 1
- Repriza 1 - Handicap cornere - Handicap 12 în repriza 1 în unități \*.5
- Repriza 1 - Total cornere - Număr total de cornere în repriza 1 în unități \*.5
- Repriza 1 - Total cornere (agreat) - Număr total de cornere în repriza 1 interval fix (<5, 5-7, 7+)
- Repriza 1 - Cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)

**FLY POINT RO S.R.L.**

București, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

- Repriza 1 - Cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 interval fix (0-1, 2, 3, 4+)
- Repriza 1 - Total cornere gazde - Număr total de cornere pentru gazde în repriza 1 în unități \*.5
- Repriza 1 - Total cornere oaspeți - Număr total de cornere pentru oaspeți în repriza 1 în unități \*.5
- Repriza 1 - Cornere Impar/Par - Număr Impar/Par de cornere în repriza 1
- Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5
- Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5
- Număr exact de goluri - Număr exact de goluri (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- Repriza 1 - Goluri gazde
- Câte goluri va înscrie echipa gazdă în repriza 1 - 0, 1, 2, 3+
- Repriza 1 - Goluri oaspeți
- Câte goluri va înscrie echipa oaspete în repriza 1 - 0, 1, 2, 3+
- Repriza cu cele mai multe goluri
- Repriza cu cele mai multe goluri înscrise (repriza 1, repriza 2, egal)
- Se consideră doar timpul regulamentar
- Când se va înscrie golul următor?
- În ce interval de timp se va înscrie golul următor (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, niciun gol)
- Decis în minutul în care s-a înscris golul. Ex: 0-15 minute se decide dacă golul a fost înscris în intervalul 0:00-15:00 (15:01 se consideră 16-30), 31-45 și 76-90 includ și reprizele de prelungiri. Se consideră timpul afișat la TV. În cazul în care nu este disponibil, se consideră minutul în care balonul depășește linia porții și se va decide în baza ceasului afișat la TV.
- Total cartonașe - Număr total de cartonașe în unități \*.5
- Total cartonașe (exact) - Număr total de cartonașe, fix (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)
- Eliminare - Va fi acordat un cartonaș roșu sau galben-roșu în meci
- Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe pentru gazde în unități \*.5
- Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe pentru oaspeți în unități \*.5
- Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în unități \*.5
- Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în interval fix (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)
- Repriza 1 - Total cartonașe - Doar cartonașe acordate în repriza 1
- Repriza 1 - Total cartonașe (exact) - Număr exact de cartonașe acordate în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- Repriza 1 - Cartonașe gazde - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru gazde în unități \*.5
- Repriza 1 - Cartonașe oaspeți - Număr total de cartonașe acordate în repriza 1 pentru oaspeți în unități \*.5
- Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în unități \*.5
- Repriza 1 - Total puncte pentru cartonașe (agreat) - Număr total de puncte pentru cartonașe în repriza 1 în interval fix (0-10, 11-25, 26-40, 41+)
- Repriza 1 - Goluri exact - Număr exact de goluri înscrise în repriza 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
- Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total 2.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștiga și sub, Oaspeții câștiga și peste)
- Care echipă se califică pentru runda următoare? - gazde; oaspeți

- Cum se va decide meciul? - “Gazde/Oaspeți” după “Timp regulamentar/Prelungiri/Lovituri de departajare”
- Să înscrie oricând - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul
- Următorul marcator - Jucător gazde X, Jucător oaspeți X, niciunul IMPORTANT

**Primul/urmatorul corner si total cornere** se vor lua in considerare doar cornerele executate in timp regulamentar inclusiv prelungirile dictate de arbitru. Nu se iau in considerare cornerele care, dupa ce au fost executate se vor repeta. De asemenea, aceste cornere nu se vor calcula la numarul total de cornere. Cornerele acordate, dar neexecutate ulterior, nu se iau in considerare.

**Primul/urmatorul cartonase galben si total cartonase galbene**, se vor lua in considerare doar cartonasele galbene aratate in timp regulamentar, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului. Al doilea cartonase galben aratat unui jucator se considera si cartonase galben si rosu. Se iau in considerare si cartonasele galbene aratate in pauza dintre partile evenimentului (repriza, sferturi, treimi), dar nu se iau in considerare cartonasele galbene aratate dupa expirarea timpului regulamentar. Cartonasele aratate, in pauza, dupa prima parte nu se iau in considerare la numarul total cartonase in prima parte. Cartonasele galbene se iau in considerare doar daca sunt aratate participantilor directi la joc (teren, parchet) si nu se iau in considerare cele aratate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnica.

In cazul in care, in aceeasi intrerupere se arata mai multe cartonase galbene ambelor echipe, pariul primul/urmatorul cartonase galben este nul. Daca in aceeasi intrerupere se acorda unul sau mai multe cartonase galbene unei singure echipe, atunci pariul este valid. In ambele cazuri, numarul se ia in considerare la total cartonaselor galbene.

**Primul/urmatorul cartonase rosu, cartonase rosu si total cartonase rosii**, se vor lua in considerare doar cartonasele rosii in timp regulamentar de joc, inclusiv prelungirile dictate de arbitru pentru recuperarea timpului pierdut ca urmare a intreruperilor si accidentarilor. La al doilea cartonase galben aratat unui jucator se considera si cartonase galben si rosu. Se iau in considerare si cartonasele rosii aratate in pauza dintre partile evenimentului (repriza, sferturi, treimi) dar nu se iau in considerare cartonasele rosii aratate dupa expirarea timpului regulamentar. Cartonasele aratate in pauze dupa prima parte nu se iau in considerare ca numar la numarul total cartonase in prima parte. Cartonasele rosii se iau in considerare doar daca sunt aratate participantilor directi la joc (teren, parchet) si nu se iau in considerare cele aratate antrenorilor sau membrilor de pe banca tehnica.

In cazul in care, in aceeasi intrerupere se arata mai multe cartonase rosii ambelor echipe, pariul primul/urmatorul cartonase rosu este nul. Daca in aceeasi intrerupere se acorda unul sau mai multe cartonase rosii unei singure echipe, atunci pariul este valid. In ambele cazuri, numarul se ia in considerare la total cartonaselor rosii.

**Primul/urmatorul eliminat si total eliminari**, la handbal, polo, hochei acest pari se refera la eliminarea componentului unei echipe in timpul regulamentar. Se refera doar la participantii directi si nu la antrenori si componentii ai bancii de rezerva. Numarul de eliminari intr-o intrerupere se va lua in considerare doar daca se refera la o singura echipa. Daca se refera la doua echipe care sunt avertizate in acelasi moment, atunci aceste eliminari nu vor fi luate in considerare, iar pariul devine nul. In ambele cazuri numarul de eliminari se ia in calcul la pariul total eliminari.

**Prima/urmatoarea lovitura libera si total lovituri libere**, pentru fotbal, acest pari se refera doar la timpul regulamentar al jocului. Lovitura libera trebuie sa fie executata de catre echipa caruia ia fost data. In cazul in care, dupa atribuirea unei lovituri, arbitrul nu permite executarea acesteia, pariul este nul.

Loviturile libere executate, dar care se repeta din anumite motive (se misca zidul sau alte motive), nu se vor lua in calcul.

**Primul/urmatorul penalty si total penalty-uri**, la fotbal, penalty-urile se refera la cele din timpul regulamentar de joc sau a eventualelor prelungiri pentru stabilirea unei echipe castigatoare in meci. In cazul tipului de pariu primul/urmatorul penalty exista 2 posibilitati: **Se inscrie** (optiunea 1) sau **nu se inscrie** (optiunea 2)

#### **Observatii:**

Toate pariurile (cu exceptia celor pe reprise, prelungiri si lovituri de departajare) se considera doar in timpul regulamentar de joc. Daca un meci este interupt si si reluat in 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide in baza rezultatului final. In caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. 90 de minute de joc: Pariurile se bazeaza pe rezultatul la finalul celor 90 de minute de joc, daca nu se mentioneaza altfel. Sunt incluse si minutele de prelungiri datorate accidentarilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau golul de aur.

#### **REGULI DE VALIDARE ŞI COTĂ 1.00 A PARIURILOR LIVE**

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonaşe roşii sau galbenroşu şi penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaş lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 5 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se introduce un scor greşit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afişat scorul greşit.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat şi nu se reia în **48h** de la lovitura de start, pariul va fi nul. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afişate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

#### **PARIURILE PE CARTONAŞE - LIVE**

Cartonaşul galben se consideră 1 cartonaş, iar cartonaşul roşu 2. Al doilea cartonaş galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecinţă un jucător nu poate avea mai mult de 3 cartonaşe.

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonaşe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonaşele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

Cartonaşele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiţi, antrenori, jucători aflaţi pe bancă) nu se iau în considerare.

#### **PARIURILE PE PUNCTE PENTRU CARTONAŞE - LIVE**

Cartonaşul galben se consideră 10 puncte şi roşu sau galben-roşu 25. Al doilea cartonaş galben al unui jucător nu se ia în considerare. În consecinţă un jucător nu poate avea mai mult de 35 de puncte pentru cartonaşe.

Validarea se face conform tuturor dovezilor de cartonaşe arătate în timpul regulamentar de 90 de minute.

Cartonaşele arătate după timpul regulamentar nu se iau în considerare.

Cartonaşele primite de non-jucători (jucători care au fost înlocuiţi, antrenori, jucători aflaţi pe bancă) nu se iau în considerare.

#### **PARIURILE PE CORNERE - LIVE**

Cornerele acordate dar care nu sunt executate nu se iau în considerare.

## **URMĂTORUL MARCATOR**

Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Următorul marcator și vor fi ignorate.

Toți jucătorii care au participat la meci de la lovitura de start sau de la golul anterior sunt considerați **eligibili**.

Toți jucătorii care participă activ sunt listați. Dacă un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor ce sunt afisate pe site-urile oficiale ale competițiilor, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

## **SĂ ÎNSCRIE ORICÂND**

Autogolurile nu se iau în considerare pentru validarea pariurilor Să Înscrie Oricând și vor fi ignorate. Toți jucătorii care au jucat în meci, sunt considerați **eligibili**. Dacă din orice motiv un jucător care nu e listat înscrie, toate pariurile pe jucători listați rămân valabile.

În cazul în care un meci nu s-a finalizat în **48h** de la data loviturii de start, toate pariurile vor fi nule, chiar și pentru jucătorii care au înscris deja.

Pariurile se vor decide în baza statisticilor și informațiilor afisate pe site-urile oficiale ale competițiilor, cu excepția cazurilor în care există dovezi clare că aceste statistici nu sunt corecte.

### **Art. 2. TENIS - Tipuri de pronosticuri:**

- 1 sau 2 – Jucător 1; Jucător 2
- Care jucător va câștiga setul? - Jucător1; Jucător2
- Care jucător va câștiga game-urile x și y din setul n?
- Întotdeauna pentru următoarele 2 game-uri (ex: Care jucător va câștiga game-urile 3 și 4 din setul 2?)
- Disponibil doar înainte de începerea primului din cele 2 game-uri
- Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3
- Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3 - Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5 - Setul X - Cine va câștiga game-ul X?
- Câștigătorul următorului game (ex: Care jucător va câștiga game-ul 3 din setul X?)
- Disponibil doar înainte de începerea game-ului
- Număr total de game-uri
- Pariuri total game-uri \*.5
- Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)
- Setul X – Total - Pariuri total game-uri pentru setul X \*.5 (ex: sub/peste 9.5)
- Număr Impar/Par de game-uri
- Se consideră game-urile din tot meciul
- Doar pentru cel mai bun din 3 meciuri de până acum (se va extinde la cel mai bun din 5 imediat)
- Număr Impar/Par de game-uri în setul n - Doar game-uri din setul n (setul curent) se iau în considerare - Setul X - Scorul game-ului X
- Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40
- Disponibil doar înainte de începerea game-ului
- Setul X - Scorul game-ului X sau break
- Cel care servește la 0, Cel care servește la 15, Cel care servește la 30, Cel care servește la 40 sau break
- Disponibil doar înainte de începerea game-ului

**Observatii:**

În cazul unei retrageri sau descalificări a unui jucător toate pariurile nedecise se vor considera nule.

În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului.

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

În cazul în care un meci se finalizează înainte ca anumite puncte/game-uri să se termine, toate pariurile pe puncte/game-uri afectate se vor considera nule.

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

Dacă un meci este decis de un Match tie-break atunci se va considera a fi setul 3. Toate tie-break-urile sau Match tie-break-urile se consideră ca și 1 game.

**Art. 3. BASCHET – TIPURI DE PRONOSTICURI**

- 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- Total (inclusiv prelungiri) - Peste/Sub
- Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri) (doar handicap \*.5) - Gazde; Oaspeți
- Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par - Vor fi prelungiri? - Da; Nu - Cine va înscrie punctul X? - X în 10, 15, 20, 25, ...
- Care echipă va înscrie punctul X (ex: scor curent 40-28, oaspeții înscriu 3 puncte, apoi oaspeții înscriu al 70-lea punct).
- Dacă un meci se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează. - Care echipă va câștiga mingea de început? - Gazde; Oaspeți
- Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 20, 30, 40, ...
- Care echipă va depăși X puncte prima (ex: scor curent 20-19, echipa gazdă câștigă cursa către 20 puncte).
- Dacă un meci se termină înainte ca oricare echipă să înscrie punctul X, atunci pariul se anulează.
- Sferturile 1-2 - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- Sferturile 1-2 - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- Sferturile 1-2 – Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- Sferturile 1-2 - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza 1 și repriza 2
- Repriza X - Egal pariul primește cota 1 - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- Repriza X – Total - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- Repriza X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X
- Repriza X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele înscrise în repriza X

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data startului, pariurile vor fi considerate nule. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **Art. 4. FOTBAL AMERICAN – Tipuri de pariuri**

- 1 sau 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- Total (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- Handicap (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Pentru un rezultat pozitiv se consideră câștig gazde, iar negativ câștig oaspeți <-13, -13 până la -7, -6 până la -1,0,1 până la 6,7 până la 13, >13
- Care echipă va câștiga cursa către X puncte? (inclusiv prelungiri) - X în 5, 10, 15, ...
- Total gazde (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- Total oaspeți (inclusiv prelungiri) - Doar x.5
- Impar/Par (inclusiv prelungiri) - Impar; Par
- Următoarele puncte (echipa) (inclusiv prelungiri) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți
- Următoarele puncte (tip) (inclusiv prelungiri) - Touchdown, Fieldgoal, Safety, niciunul
- Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- Repriza cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, Egal
- Pauză/Final – 1/1, 1/2, 1/X, 2/1, X/X, X/1, X/2, 2/1, 2/2
- Repriza 1 – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Repriza 1 – Handicap - Doar x.5
- Repriza 1 – Total - Doar x.5
- Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după prima repriză, toate pariurile vor fi considerate nule.
- Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par
- Repriza 1 - Următoarele puncte (echipa) - Gazde; Niciun punct; Oaspeți
- Sfertul cu cele mai multe înscrieri - 1, 2, 3, 4, Egal
- Sfertul X – 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Sfertul X – Total - Doar x.5

### **Observatii:**

În cazul unor amânări (ploaie, întuneric...) toate pariurile vor rămâne nedecise până la continuarea meciului. Nu se iau în considerare prelungirile decât dacă este specificat altceva

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 89 secunde), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.



## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp.  
Dacă echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Daca un meci este abandonat sau amanat, toate pariurile se vor considera nule, cu exceptia cazului in care meciul continua in programul saaptamanal al NFL (Joi-Miercuri ora stadionului local).

### Art. 5. HOCHEI – Tipuri de pariuri

- 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:1, Handicap 1:0, ...)
- Egal pariul primește cota 1 - Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule
- Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți - Următorul gol - Cine va înscrie următorul gol?
- Cine va câștiga repriza? - Cine va câștiga repriza curentă?
- Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas?
- Goluri gazde
- Câte goluri va înscrie echipa gazdă? 0, 1, 2, 3, +
- Goluri oaspeți; Câte goluri va înscrie echipa oaspete? 0, 1, 2, 3, +
- Total gazde - Număr total de goluri pentru gazde în unități \*.5
- Total oaspeți - Număr total de goluri pentru oaspeți în unități \*.5
- Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- Repriza 1 – Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- Cine va câștiga restul Reprizei 1? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- Repriza 2 - Total - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
- Cine va câștiga restul Reprizei 2? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 2
- Următorul gol (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
- Cine va câștiga restul meciului? (doar prelungiri!) - Se iau în considerare doar golurile înscrise în prelungiri
- Care echipă va câștiga la loviturile de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise la loviturile de departajare
- Care echipă va câștiga meciul, inclusiv prelungiri și lovituri de departajare? - Se iau în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar, prelungiri și lovituri de departajare - Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor active

### Observatii

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se iau în considerare pentru timpul regulamentar de joc, dacă nu este specificat altfel.

Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitură de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
 J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă se afișează un scor incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului din acest interval de timp. Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule.

**Art. 6. BASEBALL – Tipuri de pariuri**

- 1 2 (inclusiv prelungiri) - Gazde; Oaspeți
- Handicap Asiatic (inclusiv prelungiri)
- Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Cine va câștiga restul meciului, inclusiv prelungiri? - Gazde; Egal; Oaspeți
- Total (inclusiv prelungiri) - Doar totaluri \*.5
- Impar / Par (inclusiv prelungiri) - Număr Impar/Par de run-uri
- Câștig la diferență (inclusiv prelungiri) - Interval predefinit pentru diferența la care câștigă o echipă  $\geq +3$ , +2, +1, -1, -2,  $\leq -3$
- Care echipă va avea cel mai bun scor pe repriză - Gazde; Egal; Oaspeți
- Care echipă va avea cel mai bun scor într-un inning?
- Scor total maxim pe repriză 0, 1, 2, 3, 4, 5+
- Care va fi numărul maxim de run-uri dintr-un inning?
- Cine marchează al X-lea punct? - Gazde; Egal; Oaspeți - X în 1, 2, ... ; se iau în considerare și posibilele inning-uri extra
- Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 3, 5 și 7; pariul este nul dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X (inclusiv inning-uri extra)
- Va fi al 18-lea half-inning (baseball)? - Da; Nu
- Vor fi prelungiri? - Da; Nu
- Care echipă va conduce la pauză? - Gazde; Egal; Oaspeți
- Pauză – Total - Doar totaluri \*.5
- Cine va câștiga repriza? - Gazde; Egal; Oaspeți
- Repriza X - Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- Care echipă va conduce după 5 inning-uri? - (gazde; egal; oaspeți)
- Total după 5 inning-uri - peste; sub

**Observatii**

Posibile inning-uri extra nu se iau în considerare decât în cazul pariurilor “Cine marchează al X-lea punct?” și “Care echipă va câștiga cursa către X puncta?” sau alte specificatii.

Denumirile pariurilor nu reflectă termenii actuali folosiți în baseball. Vă rugăm să consultați legenda pentru termenii actuali folosiți în baseball:

DENUMIRE PARIU	TERMENI FOLOSIȚI ÎN BASEBALL
Repriză	Inning
Prelungiri	Inning extra
Puncte	Run-uri
Pauză	Rezultat după al 9-a jumatate-inning

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Toate vor fi validate conform rezultatului final după 9 inning-uri (8 1/2 inning-uri dacă echipa gazdă conduce până la acest punct) În cazul în care un meci este întrerupt sau anulat și nu va fi continuat în aceeași zi, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect sau status incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **Art. 7. HANDBAL – Tipuri de pariuri**

- 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) - Total - Se iau în considerare doar punctele din timpul regulamentar de joc
- Repriza 1 – 1 X 2 - Care echipă va câștiga repriza 1?
- Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar goluri înscrise în repriza 1
- Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Repriza 1 - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Cine va înscrie al X-lea punct? - X în 10, 15, 20, 25, ...
- Care echipă va înscrie al X-lea gol din meci?
- Dacă un meci se termină înaintea înscrierii unui al X-lea gol, atunci pariul va fi considerat nul.
- Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 10, 20, 30, 40, ...
- Care echipă va depăși prima X goluri (ex: scor curent 20-19, apoi gazdele câștigă cursa către 20 goluri)
- Dacă un meci se termină înainte ca o echipă să ajungă la X goluri, atunci pariul va fi considerat nul.
- Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- Repriza 1 - Impar/Par - Se iau în considerare doar golurile înscrise în repriza 1
- Câștig la diferență - Interval predefinit de goluri cu care câștigă o echipă (ex: HT câștig la >10, 9-5, 4-1, 0, AT câștig la 1-4, 5-10, >10)

### **Observatii**

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, Cine va înscrie al X-lea punct? și Care echipă va câștiga cursa către X puncte?) se iau în considerare doar pentru timpul regulamentar de joc. In cazul in care un eveniment este intrerupt sau abandonat, toate pariurile validate castigatoare sau necastigatoare pana in momentul intreruperii raman valabile.

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un meci este întrerupt și nu este reluat în **48h** de la lovitura de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 3 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **Art. 8. VOLEI – Tipuri de pariuri**

- 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți
- Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți
- Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

- Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: - 2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte? - X în 5, 10, 15, 20
- Care echipă va ajunge prima la X puncte? - Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct? - X în 5, 10, 15, 20, 25, ...
- Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
- Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 și 0:3
- Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5
- Total - Peste; Sub
- Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 5).

**Observatii:**

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.  
Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

**Art. 9. VOLEI DE PLAJĂ- Tipuri de pariuri**

- 1 sau 2 - Gazde; Oaspeți
- Care echipă va câștiga setul? - Gazde; Oaspeți
- Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Setul X - Handicap Asiatic (doar handicap \*.5) - Pariuri handicap Asiatic pentru setul X \*.5 (ex: - 2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Setul X - Care echipă va câștiga cursa către X puncte? X în 5, 10, 15, 20
- Care echipă va ajunge prima la X puncte? - Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct? X în 5, 10, 15, 20, 25, ...
- Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
- Dacă un set se termină înaintea înscrierii unui al X-lea punct, atunci pariul va fi considerat nul.
- Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- Total - Peste; Sub
- Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 25 (15 în setul 3).

**Observatii:**

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Setul de aur nu se ia în considerare în niciunul dintre tipurile de pariuri menționate.

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu este reluat în 48h de la data de start, toate pariurile vor fi considerate nule. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă o echipă se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

**Art. 10. FUTSAL – Tipuri de pariuri**

- 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Total (doar totaluri \*.5) - Ex: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, ...
- Handicap - Handicap European (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- Asiatic total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00)
- Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic (ex: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50)
- Egal pariul primește cota 1
- Dacă meciul se termină egal după timpul regulamentar, toate pariurile se consideră nule - Asemenea Handicap Asiatic 0 (levelball, pick-em)
- Cine va câștiga restul meciului? - Care echipă va înscrie mai multe goluri în timpul rămas
- Golul următor - Cine va înscrie golul 1, 2, ...? (1-X (Niciun gol)-2)
- Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți - Goluri gazde
- Câte goluri va înscrie echipa gazdă; 0, 1, 2, 3+
- Goluri oaspeți; Câte goluri va înscrie echipa oaspete; 0, 1, 2, 3+
- Ambele echipe să înscrie - Gol/Niciun gol; (da; nu)
- Impar/Par - Număr Impar/Par de goluri
- Scor corect flex - Doar cele mai probabile 10 rezultate se vor activa Repriza 1 – 1 X 2
- Care echipă va câștiga prima repriză?
- Rezultat la pauză 1-X-2
- Repriza 1 - Total (doar totaluri \*.5) - Doar golurile înscrise în prima repriză
- Repriza 1 - Asiatic Total - Total (ex: 2.00, 3.00, 4.00, ...)
- Repriza 1 - Handicap Asiatic - Pariuri Handicap Asiatic pentru repriza 1 (ex: 2.00, 2.50, 3.00, ...)
- Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Cine va câștiga restul primei reprize?
- Repriza 1 - Golul următor - Gazde; Niciun gol; oaspeți
- Repriza 1 - Scor corect flex - Similar cu Scor corect flex

**Observatii:**

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc. Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galbenroșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă se introduce un scor greșit, toate pariurile vor fi anulate pentru intervalul de timp în care a fost afișat scorul greșit.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul.

### **Art. 11. BADMINTON – Tipuri de pariuri**

- Total - Peste; Sub
- Care jucător va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- Care jucător va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri handicap asiatic pentru setul X \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Setul X - Cine va câștiga cursa către X puncte? X în 5, 10, 15, 20
- Care echipă va ajunge prima la X puncte? - Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct? X în 5, 10, 15, 20, 25, ...
- Care echipă va înscrie al X-lea punct în setul X?
- Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se va considera nul.
- Câte seturi vor depăși scorul limită? - În câte seturi cel puțin o echipă va depăși scorul limită de 21
- Rezultat final (în seturi - cel mai bun din 3) - 2:0, 2:1, 1:2 și 0:2
- Număr de seturi (cel mai bun din 3) - 2 sau 3
- Setul X - Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

### **Observatii:**

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

## **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în **48h** de la data de start, pariul va fi nul. Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect și are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise se vor considera nule.

### **Art. 12. RUGBY**

- 1 X 2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- Handicap Asiatic - Doar \*.5
- Câștig la diferență - (>14; 14-8; 7-1; 0; -1- -7; -8- -14;<-14)
- Rezultat final și Totaluri - Combinație dintre 1X2 și Total x.5 (Gazdele câștigă și sub, Gazdele câștigă și peste, Egal și sub, Egal și peste, Oaspeții câștigă și sub, Oaspeții câștigă și peste)

- Total - Doar x.5
- Total Diferență - (<28; 28–34; 35–41; 42–48; 49–55; 56–62; >62)
- Total oaspeți - Doar x.5
- Impar/Par - Impar; Par
- Repriza 1 - 1X2 - Gazde; Egal; Oaspeți
- Repriza 1 - Șansă dublă (1X-12-X2) - Gazde sau egal; gazde sau oaspeți; egal sau oaspeți
- Repriza 1 - Egal pariul primește cota 1 - Gazde; Oaspeți
- Repriza 1 - Cine va câștiga restul meciului? - Gazde; Egal; Oaspeți
- Repriza 1 - Handicap Asiatic - Doar \*.5
- Repriza 1 - Câștig la diferență - (>14; 14–8; 7–1; 0; -1– -7; -8– -14;<-14)
- Repriza 1 - Total - Doar x.5
- Repriza 1 - Total Diferență - (<7; 7–13; 14–20; 21–27; 28–34; 35–41; >41)
- Repriza 1 - Total gazde - Doar x.5
- Repriza 1 - Total oaspeți - Doar x.5
- Repriza 1 - Impar/Par - Impar; Par

### **Observatii:**

Toate pariurile (cu excepția celor pe reprize, prelungiri și lovituri de departajare) se consideră doar în timpul regulamentar de joc.

Dacă un meci este întrerupt și reluat în 48h de la lovitura de start, toate pariurile deschise se vor decide în baza rezultatului final. În caz contrar, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

80 de minute de joc: Pariurile se bazează pe rezultatul la finalul celor 80 de minute de joc, dacă nu se menționează altfel. Sunt incluse și minutele de prelungiri datorate accidentărilor sau opririlor dar nu includ reprizele de prelungiri, timpul alocat loviturilor de departajare sau moarte subita.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1 A PARIURILOR**

Dacă pariul rămâne deschis după ce următoarele evenimente au avut loc: goluri, cartonașe roșii sau galbenroșu și penalty-uri, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă pariul a fost deschis cu un cartonaș lipsă sau incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă cotele au fost oferite cu un timp al meciului incorect (mai mult de 2 minute), ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la lovitura de start, pariul va fi nul. Dacă numele echipelor sau categoriile sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

### **Art. 13. DARTS – TIPURI DE PARIURI**

- 1 X 2 - Cine va câștiga meciul (1-X-2) Jucătorul 1, egal, Jucătorul 2
- Handicap set - Handicap European pentru set (ex: Handicap 0:2, Handicap 5:0, ...) 1-X-2
- Să câștige restul setului X - Cine va câștiga mai multe leg-uri rămase din setul X?
- Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- Cine va câștiga setul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- Handicap leg asiatic pentru setul X - Handicap leg asiatic pentru setul X (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- Cine va câștiga leg-ul X din setul X - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- Handicap set asiatic - Handicap asiatic pentru set (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jucătorul 1 - Jucătorul 2
- Scor corect în seturi - Scor corect în seturi (doar rezultatele posibile se vor activa)
- Scor corect leg-uri în set - Scor corect în leg-uri (doar rezultatele posibile se vor activa)



- Total leg-uri pentru setul X - Se iau în considerare doar leg-uri în setul X
- Total seturi - Doar totaluri x.5

**Observatii:**

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule. Bullseye se consideră culoare de check out roșie.

**Art. 14. SNOOKER – TIPURI DE PARIURI**

- Cine va câștiga meciul? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- Cine va câștiga frame-ul x? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- Handicap frame asiatic - Handicap asiatic pentru frame (ex: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)
- Total frame-uri - peste; sub
- Cine va câștiga restul meciului? - Jucătorul 1, Jucătorul 2
- Scor corect - Scor corect în frame-uri (doar rezultatele posibile se vor activa);

**Observatii:**

În cazul în care un jucător se retrage sau este descalificat, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

**REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă jucătorii/echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului.

Dacă un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

**Art. 15. TENIS DE MASĂ – TIPURI DE PARIURI**

- Total - Peste; Sub
- Cine va câștiga meciul? - Gazdă; Oaspete
- Cine va câștiga setul? - Gazdă; Oaspete
- Handicap Asiatic - Pariuri handicap \*.5 (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Handicap Asiatic pentru setul X - Pariuri Handicap Asiatic pentru setul X (ex: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
- Setul X - Care jucător va câștiga cursa către X puncte?
- X în 3, 5, 7, 9
- Care jucător va ajunge primul la X puncte?
- Setul X - Cine va înscrie al X-lea punct?
- X în 5, 10, 15, 20
- Care jucător va înscrie al X-lea punct în setul X?
- Dacă un set se termină înaintea înscrierii punctului X, atunci pariul se anulează.
- Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 5) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
- Câte seturi vor depăși scorul limită? (în seturi - cel mai bun din 7) - În câte seturi cel puțin un jucător va depăși scorul limită de 11 puncte
- Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 5) - 3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3

## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

- Rezultat Final (în seturi - cel mai bun din 7) - 4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4
- Număr de seturi (cel mai bun din 5) - 3, 4 sau 5
- Număr de seturi (cel mai bun din 7) - 4, 5, 6 sau 7
- Setul X – Total - Se iau în considerare doar punctele din setul X
- Setul X - Impar/Par - Se iau în considerare doar punctele din setul X

### **Observatii:**

În cazul în care un meci nu se finalizează, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **REGULI DE VALIDARE ȘI COTĂ 1**

Dacă un meci este întrerupt sau amânat și nu se reia în 48h de la data de start, pariul va fi nul.

Dacă un pariu rămâne deschis cu un scor incorect care are un impact asupra cotelor, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă jucătorii / echipele sunt afișate incorect, ne rezervăm dreptul de a acorda cotă 1 pariului. Dacă un jucător se retrage, toate pariurile nedecise vor fi considerate nule.

### **Capitolul V - Pariuri in desfasurare**

**Art.1.**Pariurile in desfasurare sunt acele pariuri pe care clientii pot paria inaintea sau pe parcursul desfasurarii evenimentului sportiv.

**Art.2.**Pentru pariurile in desfasurare nu este obligatorie transmisia TV a evenimentelor in punctele de lucru ale organizatorului.

Tipurile de pariuri in desfasurare pe evenimentele sportive pot fi: castigator meci, numarul total de goluri si altele posibilități de pariere oferite de organizator.

Toate pariurile pentru care, indiferent de motiv, ora de emitere a biletului este dupa ora reala de terminare a evenimentului, vor primi cota 1,00.

**Art.3.**Pe un bilet se pot paria unul sau mai multe evenimente in desfasurare, iar acestea pot fi combinate si cu alte evenimente sportive din oferta FLY POINT RO (exceptie pariuri live).

**Art.4.**Oferta de pariere si modificarile aferente ofertei, intrvenite in timpul desfasurarii evenimentului sportiv se afiseaza automat pe monitoarele din agentii. Pe monitoare sunt afisate: codul meciului, numele echipelor, tipurile de pariuri si cotele aferente.

Datorita spatiului limitat de afisaj, este posibil ca numele echipelor sa fie scrise prescurtat.

Pe biletele de pariere, meciurile pe care s-au efectuat pariuri în desfășurare sunt marcate cu un semn distinctiv. Este posibil ca, de la momentul plasarii pariului si pana la tiparirea biletului, cotele pentru un anumit eveniment sa se modifice. In aceasta situatie, este valabila cota tiparita pe biletul de pariere.

**Art.5.**Biletul ce contine pariuri in desfasurare este efectuat în momentul tipăririi biletului, iar biletul nu poate fi schimbat sau stornat dupa tiparirea acestuia.

Câștigurile se plătesc în agentia în care a fost făcut pariul, după terminarea tuturor evenimentelor de pe bilet. Dreptul pariorului la ridicarea premiului expira la 30 zile calendaristice de la data anuntarii rezultatelor oficiale pentru ultimul eveniment incheiat de pe bilet.

Operatorul de pariuri, de regula, efectueaza plata imediat dupa anuntarea rezultatului oficial, dar in cazuri exceptionale, plata poate fi facuta in conformitate cu prevederile OUG nr. 77/2009, art. 8, alin.2 asa cum este modificata prin OUG nr. 92/2014 in maxim 3 zile lucratoare, in conformitate cu procedura stabilita in baza prezentului regulament pentru desfasurarea jocurilor de noroc in natura, persoanei fizice care a

## FLY POINT RO S.R.L.

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

prezentat biletul prin care se dovedeste castigul. Dreptul de a incasa castigul se mentine timp de 30 de zile calendaristice de la anuntarea rezultatelor oficiale.

Situații cota 1:

Dacă un eveniment începe cu o întârziere mai mare de 36 de ore după momentul anunțat de începere sau se reia la mai mult de 36 de ore din minutul întreruperii ori nu se reia deloc, atunci se acorda cota 1, cu excepția pariurilor pentru care situația este finalizată.

Dacă se pariază Total goluri 2 + în meci, iar până în momentul întreruperii s-au marcat deja 2 goluri, atunci pariul este validat câștigător.

Exemplul 2: Dacă se pariază Total goluri 2 + în meci, iar până în momentul întreruperii s-a marcat decât un gol, se așteaptă 36 de ore pentru clarificare. Dacă meciul se rejoacă în decurs de 36 de ore, atunci pariul se validează conform rezultatelor de pe teren. În situația în care meciul nu se rejoacă în decurs de 36 de ore, se acordă cotă 1.

Plata minima acceptata de operatorul de pariuri pentru un singur bilet este de 2 lei (inclusiv taxele).

Castigul maxim posibil pentru un singur client este de 50.000 lei;

Regulile generale ale operatorului se vor aplica pentru situatiile neacoperite de regulile privind pariurile in desfasurare.

## Capitolul VI - Pariuri pe numere

**Art.1.**Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale nu presupun o participare efectiva a jucatorului la loteriile internationale, ci un pariu pe care jucatorul il face la FLY POINT RO S.R.L. pe rezultatele extragerilor la acestea.

FLY POINT RO S.R.L. nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Nationale Romane sau care pot intra in conflict cu vanzarile sau activitatea CN „Loteria Romana” SA.

**Art.2.**Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internationale pot fi efectuate pana in momentul inceperii, daca nu exista alte specificatii. Lista de pariere cuprinde specificatii cu privire la ora pana la care poate fi pariat evenimentul.

**Art.3.**În cazul în care, au loc doua sau mai multe extrageri în aceeași zi, la aceeași loterie, pariurile vor fi luate în considerare pentru extragerea principală (prima), dacă nu se primesc alte instrucțiuni. Dacă, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor ramane valabile pentru următoarea extragere de numere disponibila. In cazul in care, au loc doua sau mai multe extrageri in aceeasi zi si vor fi acceptate pariuri pe aceste evenimente, atunci acestea vor fi denumite distinct pentru a se face raportarea corecta la extragerea aferenta ofertei. Rezultatul luat in calcul de catre organizator este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor internationale, exclusiv numerele de baza. Numarul extras suplimentar nu se ia in considerare la nicio extragere pe numere, pentru niciun tip de pariu.

**Art.4.**Rezultatele extragerilor efectuate la loteriile internationale vor fi validate de catre societatea organizatoare de pariuri, pe baza datelor inscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea isi asuma raspunderea pentru exactitatea preluarii datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. La plata castigului se ia in considerare rezultatul, care este in scris in sistemul informatic central al organizatorului. Organizatorul anunta în agenții, rezultatul extragerii, cel mai tarziu în **24 de ore** de la finalizarea acesteia.

**Art.5.** Castigurile se achita in agentia in care a fost efectuat biletul, incepand din momentul inregistrarii rezultatelor oficiale si al omologarii castigurilor de catre organizator in sistemul electronic central al acestuia. Plata poate fi facuta in conformitate cu prevederile OUG nr. 77/2009, art. 8, alin. 2 asa cum este modificata prin OUG nr. 92/2014 in maxim 3 zile lucratoare, in conformitate cu procedura stabilita in baza prezentului regulament pentru desfasurarea jocurilor de noroc in natura, persoanei fizice care a prezentat biletul prin care se dovedeste castigul. Dreptul de a incasa castigul se mentine timp de 30 de zile calendaristice de la anuntarea rezultatelor oficiale.

Plata minima acceptata de catre Organizator, pentru un singur bilet efectuat la loteriile internationale este de **1 leu (miza 0,95 lei si cheltuieli generale 0,05 lei)**.

**Art.6. Câștigul maxim** pentru un bilet este de **100.000 lei**. Dacă câștigul potential maxim ar depăși **100.000 lei**, pe bilet va fi tiparit tot **100.000 lei**, aceasta fiind suma maximă posibil câștigatoare.

Oferta de pariare va fi adusa la cunostinta clientilor/jucatorilor saptamanal, inainte de desfasurarea evenimentelor (extragerilor), prin afisare in punctele de lucru.

### **Art.7. Tipuri de pariuri**

**Pariul simplu** – pentru acest tip de pariu trebuie indicate corect toate numerele pariate pe bilet. Pentru efectuarea unui pariu se poate opta pentru minim 1 număr și maxim 8 numere, excepție fac loteriile internationale cu extragere 4 sau 5 numere, pentru care se pot paria maxim 4 numere respectiv 5 numere.

**Pariul sistem** – acest tip de pariu implică selectarea mai multor numere (minim 2, maxim 15), dar pentru care se optează pentru o condiție de minim. Sistemul minim acceptat este 1 din 2 și sistemul maxim este 8 din 15 (excepție, 4/5 din 15 pentru loteriile cu extragere de 4 respectiv 5 numere). Pentru a fi câștigător un bilet trebuie să indeplinească condiția de minim a sistemului ales, în caz contrar este considerat necâștigător.

### **Art.8. Jackpot pariuri pe numere**

La acest jackpot vor participa toate biletele emise pentru loteriile internationale existente si viitoare pe care organizatorul le are mentionate in regulamentul de joc. Un procent din incasarile inregistrate la acest tip de pariu va fi repartizat catre jackpot, valoarea acestuia urmand a fi afisata pe un ecran in cadrul agentiiilor organizatorului. Aastfel se vor organiza 2(doua) tipuri de Jackpot:

- GOLD - un procent din incasarile realizate in cadrul tuturor agentiiilor organizatorului de pe teritoriul Romaniei va fi directionat in sistemul de jackpot national denumit GOLD, la acest tip de jackpot participand toate biletele plasate la acest tip de joc in toate agentiiile organozatorului.

- LOCAL - un procent din incasarile realizate local, pe fiecare agentie, va fi directionat in sistemul de jackpot local, care va fi acordat numai in agentia in care a fost plasat biletul la acest tip de joc.

Modalitatea de acordare

In timpul fiecarui joc, pe ecran, se afiseaza un cod jackpot compus din 4 litere la intamplare. Tot asa, pe fiecare bilet se imprima un cod cu 4 litere aleator. Daca codul de pe bilet coincide cu codul jackpot de pe ecran se castiga premiul.

## **Capitolul VII – Alte tipuri de pariuri pe numere Winner Six**

**Art.1.** Winner Six, 6/48 este un joc in care din 48 de bile cu numere se extrag 35, extragere ce este efectuata de catre un program aleator, asupra caruia nu se poate interveni. Castigul se stabileste in baza ultimei bile extrase pe care jucatorul a pariat-o pe biletul sau.

## **FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

Sase numere nimerite reprezinta castig iar plata minima pe o extragere este de 2 lei. In cazul jocului in sistem plata minima pe o linie este de 0.1 Lei. Plata maxima pentru un bilet, pe extragere, este de 200 lei. Aceeasi suma este valabila pentru jocul in sistem.

Daca aveti 6 cifre nimerite se constata castig cu cota stabilita inaintea extragerii, in combinatie cu suma pariata. Daca nu ati nimerit 6 cifre, biletul este necastigator.

### **Art.2.BILET IN SISTEM**

Ca jucator aveti posibilitatea sa jucati si biletul in sistem, adica posibilitatea sa pariati 10 numere pe un bilet din care trebuie sa nimeriti minimum 6. Sistemul se poate juca si cu 6/7,6/8,6/9, sau 6/10.

### **Art.3.PARIU PE CULORI**

Ca jucator aveti posibilitatea sa pariati pe culori. Cele 48 de bile sunt impartite in 8 grupe de culori diferite. Puteti paria pe o anumita culoare. Un bilet este castigator numai in cazul in care au extras 6 bile de aceeasi culoare pe care ati pariat.

### **Art.4.PARIURI SPECIALE**

Puteti paria pe suma adunata a primelelor 5 bile extrase, in sensul ca suma adunata a primelor 5 bile extrase este mai mica sau mai mare decat 122,5. Cota pe acest pariu este 2,00.

Puteti paria pe culoarea primei sau ultimei bile care urmeaza sa fie extrasa. Puteti alege o culoare (cota 8,00), doua culori (cota 4,00) sau 4 culori (cota 2,00). Pariul se poate face si pe faptul ca vor fi extrase mai multe bile cu numere pare sau cu numere impare. Cota pe acest pariu este 2,00. Puteti paria si pe faptul ca numarul de pe prima sau ultima bila extrasa va fi mai mare sau mai mic decat 24,5. Cota pe acest pariu este 2,00. Puteti paria pe faptul ca numarul de pe prima bila extrasa va fi un numar par sau impar. Cota pe acest pariu este 2,00.

### **Art.5.BONUS PE CASTIG**

Daca pe un bilet castigator se gaseste un numar aflat pe pozitia marcata cu un trifoi cu patru foi, castigul se inmulte cu 2 (se dubleaza).

Daca pe un bilet castigator se gasesc 2 numere marcate cu un trifoi cu patru foi, atunci castigul se inmulteste cu 3 (se tripleaza).

### **Art.6.ROYAL JACKPOT**

In fiecare runda de joc un anumit procent din miza se directioneaza in fondul pentru jackpot. In timpul fiecarui joc, pe ecran, se afiseaza un cod jackpot compus din 4 litere la intamplare. Tot asa, pe fiecare bilet se imprima un cod cu 4 litere aleator. Daca codul de pe bilet coincide cu codul jackpot de pe ecran se castiga premiul. Jackpot-ul oferit de catre organizator este de 2 tipuri, si anume: Royal Gold si Jackpot Local diferenta intre aceste 2 tipuri constand in faptul ca, Royal Gold se desfasoara in toate agentiiile organizatorului, la nivel national iar Jackpotul Local se organizeaza per fiecare agentie. Astfel, valoarea jackpot-ului Royal Gold este mai mare decat valoarea Jackpot-ului Local deoarece se cumuleaza la nivel national, in timp ce Jackpot-ul local se cumuleaza pe fiecare agentie in parte.

### **Art.7.JOC BONUS**

Jocul bonus apare pe ecran periodic. Cand apare jocul bonus, ecranul devine rosu si pe fiecare parte a „urnei” se gasesc simboluri animate "bonus". In timpul acestui joc, toti jucatorii isi dubleaza castigul.

## Capitolul VIII. SPIN&WIN- Roata norocului

In toate agentiile va fi afisata concomitent aceeasi runda, durata aproximativa intre runde fiind de 3 minute. Programul de joc este aleator, asupra caruia nu se poate interveni si cuprinde urmatoarele faze:

- faza de efectuare a pariurilor si de afisare jackpot, instructiuni, frecventa cu care au iesit numerele
- miscarea de rotatie si oprire
- afisare si validare numar castigator

### Art. 1. REGULI PENTRU JOC

Baza jocului este roata cu cele 37 de numere de la 0 la 36. Cifra 0 are culoarea verde, iar celelalte 36 de numere se impart jumătate in culoarea rosie si jumătate in negru. Parierea este posibila pana la aparitia mesajului "NU MAI PARIATI", sau pana la expirarea timpului afisat pe ecran. Dupa rotire, pe ecran se afiseaza numarul marit, urmand validarea drept numar castigator. Daca combinatia pariata a fost castigatoare, jucatorul se duce cu biletul pentru a ridica castigul. Un nou joc incepe dupa afisarea rezultatului runde.

### Art. 2. MODUL DE JOC

In casierie este replicata sectiunea de joc cu toate tipurile de pariuri. Jucatorul isi alege din aceste tipuri de pariuri. Costul minim al unui bilet este de 2 lei, iar suma maxima care se poate paria pe un singur bilet este de 300 lei. Suma minima care se poate paria pe un tip de pariu este de 0,50 lei. Pe un bilet se pot pune mai multe tipuri de pariuri, astfel incat suma minima sa fie de 2 lei, iar cea maxima de 300 lei. Suma maxima acceptata pentru mai multe runde consecutive si mai multe bilete pe runda este de 1000 lei.

Pe o singura runda se pot pune maxim 10 bilete.

Jucatorul poate sa parieze pe maxim 10 runde in avans, dar nu mai mult de 25 de bilete in total.

### Art. 3. TIPURI DE PARIURI IN COTA FIXA

#### 1. Parierea directa

Se pariaza pe un singur numar intre 0 si 36.

Cota fixa pentru pariere directa este 36.

#### 2. Parierea pe doua numere

Aceasta este atunci cand se pune pariul pe linia care separa 2 numere.

Cota fixa pentru acest tip de pariere este 18.

#### 3. Parierea pe trei numere

Se pariaza ca unul din cele 3 numere va iesi castigator.

Cota fixa pentru acest tip de pariu este de 12.

#### 4. Parierea pe patru numere

Se pariaza ca unul din cele 4 numere va iesi castigator.

Cota fixa pentru acest tip de pariere este 9.

#### 5. Parierea in linie consecutiva

Se pariaza pe 6 numere diferite in doua randuri adiacente.

Cota fixa pentru acest tip de pariu este 6.

#### 6. Parierea negru / rosu

Se pariaza ce culoare va iesi castigatoare: negru sau rosu.

Cota fixa este 2.

#### 7. Parierea par / impar

Se pariaza ca numarul sa fie par, sau impar.

Cota fixa este 2.

#### **8. Parierea mare / mic**

Se pariaza ca numarul castigator va fi mic (intre 1 -18), sau mare (intre 19 – 36).

Cota fixa este 2.

#### **9. Parierea pe grupe de numere**

Se pariaza pe 3 grupe a cate 12 numere: 1 – 12, 13 – 24, 25 – 36.

Cota fixa este 3.

#### **10. Parierea pe coloana**

Se pariaza pe una din cele trei coloane posibile.

Cota fixa este 2.

#### **11. Pariul trio**

Se pariaza pe una din combinatiile 0,1,2 / 0,2,3

Cota fixa este 12.

#### **12. Pariuri speciale**

Sectorul I: parierea se face pe numerele 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.

Sectorul II: parierea se face pe numerele 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9.

Sectorul III: parierea se face pe numerele 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.

Sectorul IV: 0, 3, 12, 15, 26, 32, 35

Cota fixa este in functie de combinatia numerelor specifica fiecarui tip de pariu in parte.

Cand bila se opreste in 0, toate pariurile, in afara de cei care au mizat pe 0, sunt necastigatoare.

### **Art. 4. SISTEMUL DE JACKPOT**

Un procent din incasarile jocului va fi repartizat la JACKPOT. Suma se afiseaza inainte de inceperea jocului.

Jackpotul global este unic si se acorda aleator in oricare din agentiile unde ruleaza jocul si este afisat pe ecran. Fiind generat aleator de sistem, in cazuri exceptionale, jackpotul global poate sa se imparta la mai multi jucatori, fiecare jucator primind un procent egal cu al celorlalti castigatori, caz in care pe ecran in rubrica de acordare va aparea suma pe care o primeste fiecare castigator.

Jackpotul local se calculeaza in functie de incasarile agentiei si se acorda in locatia respectiva. Jackpotul local poate sa difere de la o agentie la alta si nu este afisat pe ecran. Modalitatea de acordare a jackpoturilor nu este influentata de sistem, fiecare bilet avand aceeasi sansa de castig. Jackpotul poate fi acordat atat biletelor castigatoare, cat si a celor necastigatoare. Jackpotul global apare pe ecranele tuturor televizoarelor din agentii si cuprinde numarul rundeii, valoarea si agentia unde s-a acordat.

### **Art. 5. DISPOZITII FINALE**

**1.**In cazul in care se intrerupe transmiterea jocului, sau apar diferite probleme tehnice si rezultatul rundeii nu este cunoscut, biletul primeste cota 1.

**2.**Biletele inregistrate nu se pot storna de catre operator.

## **Capitoul IX. Mecanismul de pariere prin intermediul terminalului de pariere**

### **A. Terminalul de pariere tip A**

Definitie: Terminalul de pariere reprezinta un aparat de efectuare si acceptare automata a pariurilor si se constituie intr-un sistem unitar si independent prin intermediul caruia jucatorii isi pot realiza si emite singuri biletul de pariere, fara a avea nevoie de interventia operatorului. Terminalul de pariere utilizeaza si este permanent corelat la programul software de pariere al Organizatorului, functioneaza respectand aceleasi principii/reguli explicate in prezentul Regulament de Joc si utilizeaza aceleasi resurse precum aplicatia de casier din fiecare agentie a Organizatorului, mai putin aplicarea unor bilete combinate.



Astfel, intr-un mediu total securizat, jucatorul isi poate realiza/emite/achita singur biletul de pariere. Terminalul de pariere este compus din:

- componenta software (program software corelat permanent la programul de pariere al Organizatorului) cu care se face, in timp real, conectarea securizata cu serverul central al Organizatorului.
- componente hardware: interfata terminalului de pariere (ecran, ecran tactil, butoane dupa caz), acceptatorul de moneda cu ajutorul caruia jucatorul introduce in sistem sumele pe care doreste sa le parieze, imprimanta pentru tiparirea biletului de pariere folosita la emiterea biletului de pariere de catre jucator in momentul plasarii/efectuării biletului.
- sistemul hardware pe care este instalat si pe care ruleaza programul software de pariere
- conexiunea securizata prin care aparatul de efectuare si acceptare automata a pariurilor este conectat permanent la serverul central al Organizatorului unde se realizeaza si se accepta/omologheaza biletele de pariere.

Efectuarea unui bilet prin intermediul terminalului de pariere se poate face, fie direct de catre jucator, fie, daca acesta solicita, prin intermediul unui operator.

**B.** Terminalul de pariuri tip B functioneaza pe aceleasi principii ce sunt specificate la mentiunea A de mai sus, cu urmatoarele exceptii, si anume:

**1.** La acest tip de terminal se acorda bonus, dupa cum urmeaza:

6 evenimente – 5 %

7 evenimente – 10 %

8 evenimente – 15 %

9 evenimente – 20 %

10 evenimente - 25 %

11-14 evenimente - 30 %

15-20 evenimente - 40 %

21 + evenimente - 50 %

Cota minima pentru fiecare eveniment este de 1.35, aplicandu-se la un numar de 6 evenimente, pentru toate evenimentele sportive.

### **2. Early Cash Out**

Opțiunea Early cash out îți permite să închizi un pariu aflat în desfășurare, iar în momentul în care folosești aceasta opțiune beneficiezi garantat de o parte din eventualul câștig sau din miza inițială. Suma exactă primita depinde de șansele reale de câștig pe care biletul tău le are în momentul în care închizi pariul. Opțiunea Early cash out poate fi de obicei utilizată atât la pariuri single cât și multiple, indiferent că ele au fost plasate pre-meci sau live.

### **3. Pariuri combinate**

Suma minima de pariere pentru pariurile combinate/sistem este de 2.00 lei/varianta.

## **Cap. X - Solutionarea litigiilor**

**Art.1.**Eventualele litigii aparute vor fi solutionate in termen de 30 de zile de la primirea sesizarii scrise de catre Organizator. In cazul in care, litigiile nu pot fi solutionate pe cale amiabila, clientul se poate adresa instantelor judecatoresti competente. Evenimentele care au avut rezultatul viciat si exista dovezi emise de organele abilitate, nu vor fi achitate de catre Organizator.

**Art.2.**Clientul poate transmite reclamatia catre Organizator in termen de 7 zile de la anuntarea rezultatului oficial, prin scrisoare recomandata sau la sediul societatii. Rezolutia va fi anuntata reclamatului in termen de 30 de zile, termenul de expirare a platii castigului se va intrerupe in momentul luarii la cunostinta

**FLY POINT RO S.R.L.**

Bucuresti, Str. Dionisie Lupu Nr. 70-72, Corp A, et. 1, cam. 1, sector 1  
J40/14942/2013; CIF 32549016, e-mail: office@winner.ro; Tel: 021.311.05.60; Fax: 021.312.94.

reclamatiei. Organizatorul isi rezerva dreptul de a face modificari in Regulamentul de Joc, conform cu legislatia in vigoare.

**Art.3.** Organizatorul prelucreaza date cu caracter personal furnizate de jucatori, respectiv numele si prenumele, semnatura, codul numeric personal, seria si numarul actului de identitate, in scopul depunerii unor declaratii la organul fiscal, precum si organizarii de pariuri sportive si jocuri de noroc. Datele vor fi prezentate la Administratia Financiara, Serviciul Taxe si Impozite, cat si altor autoritati publice abilitate in acest sens. Orice persoana are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opozitie poate fi exclus pentru anumite prelucrari prevazute de lege (de ex.: prelucrari efectuate de serviciile financiare si fiscale, de politie, de justitie, securitate sociala). Orice persoana are dreptul de a se opune, in mod gratuit si fara nici o justificare, la prelucrarile datelor sale personale in scopuri de marketing direct.

In conformitate cu prevederile Legii nr. 677/2001 pentru protectia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date, modificata si completata, ale Legii nr. 506/2004 privind prelucrarea datelor cu caracter personal si protectia vietii private în sectorul comunicatiilor electronice, FLY POINT RO S.R.L., are obligatia de a administra în conditii de siguranta si numai pentru scopurile specificate, datele personale pe care ni le furnizati despre Dumneavoastra.

FLY POINT RO S.R.L. este inregistrat in Registrul de evidenta a prelucrarii datelor cu caracter personal sub **nr. 30600**. Scopul colectarii datelor este: pariuri in cota fixa si reclama, marketing si publicitate.

**Art.4.** Conform Legii nr. 677/2001, clientii beneficiaza de urmatoarele drepturi si anume: dreptul de acces, de interventie asupra datelor, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale si dreptul de a va adresa justitiei, dreptul de a se opune prelucrarii datelor personale care ii privesc, de a solicita stergerea datelor si dreptul de a va adresa justitiei. Pentru exercitarea acestor drepturi, clientii se pot adresa cu o cerere scrisa, datata si semnata, expediata la adresa de e-mail: client@winner.ro sau telefonic la nr. 0743.900.600 (de luni-vineri intre 08.30-18.30).

Regulament de joc actualizat la data de 01.07.2018.