

Ofertă de pariuri

Conform prevederilor Regulamentului de Pariuri, informațiile de pe aceasta pagina au caracter informativ, pentru a ajuta jucătorii să înțeleagă mai bine evenimentele și tipurile de pariuri oferite și ca doar informațiile disponibile pe paginile individuale ale evenimentelor sunt cele care primează.

Oferta și disponibilitatea unor opțiuni este decisă de către departamentul de risc și trading.

Cuprins:

Fotbal

Baschet

Tenis

Volei

Hochei pe gheață

Baseball

Handbal

Formula 1 / Nascar / Indy Car / Rally

Sporturi cu motor

Fotbal american

Rugby

Futsal

Golf

Badminton

Alte sporturi

Sporturi de contact

Volei pe plajă

Polo pe apă

Darts

Bandy

Snooker

Floorball

Cricket

Snooker

Tenis de masă

Fotbal Australian

Squash

Hochei pe iarbă

Ciclism

Pariuri speciale

eBasketBall

PARIURI EXTRA

Fotbal

Rezultatul unui pariu pe un eveniment de fotbal se bazează pe minutele de joc programate plus minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului. Eventualele reprize de prelungiri sau loviturile de departajare nu sunt luate în considerare, cu excepția cazurilor în care există alte specificații.

Ori de câte ori un meci este oficial amânat sau suspendat în funcție de ora scrisă pe bilet, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul are loc și se finalizează până în miezul nopții (WAT) din ziua următoare a meciului. Dacă nu are loc sau nu este finalizată în intervalul de timp menționat, toate pariurile legate de acel eveniment vor fi considerate nule.

Această regulă nu se aplică în cazul meciurilor, a căror schimbare de dată are loc înainte de ziua programată inițial pentru meci. În acest caz, vor fi valabile toate pariurile dacă meciul va fi reprogramat înainte de data preconizată sau în termen de două zile de la data programată.

Exemplul 1: meciul este programat pentru data de 14 a lunii, în zilele anterioare a fost reprogramat pentru data de 16, selecția pariului va rămâne valabilă, în timp ce dacă ar fi fost reprogramată pentru data de 17 sau în următoarele zile, selecția pariului va fi declarată nulă .

Exemplul 2: meciul programat pentru data de 14 a lunii, dacă în aceeași zi este reprogramată pentru ziua următoare (15), selecția pariului este declarată nulă.

Se consideră că o echipă a înscris golul chiar dacă a fost înscris de un jucător advers (un autogol) sau dacă a fost rezultatul unei lovituri de pedeapsă care a avut loc în timpul regulamentar plus minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului.

Dacă meciul are loc pe teren neutru, prima echipă menționată va fi considerată echipa gazdă și a doua echipă menționată va fi considerată echipa oaspete.

Anumite competiții utilizează Arbitrajul Video Asistat (denumit în continuare: “VAR”) în moduri diferite: în anumite cazuri există un televizor la marginea terenului de joc pe care arbitrul meciului îl consultă și altele în care asistența este asigurată de către asistentul arbitrajului video. Pentru a evita orice îndoială, Organizatorul va considera că VAR a fost utilizat, dacă se înțelege acest lucru din gesturile arbitrului (ex.: gesturi cu mâna, oprirea meciului pentru a revedea el însuși incidentul) și/ sau utilizarea VAR este confirmată de raportul de meci emis de organizatorul oficial al competiției. În cazurile în care nu este clar dacă VAR a fost utilizat din cauza lipsei de acoperire TV și/ sau a rapoartelor neconcludente, Organizatorul va valida pariurile pe baza informațiilor obținute de la furnizorii de date și de la sursele on-line cu reputație, bazându-se pe echitate.

Tipuri de pronosticuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

Șansă dublă (DC): Trebuie să prezici rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1X (la sfârșitul meciului echipa gazdă câștigă sau egalitate), X2 (la sfârșitul meciului echipa oaspete câștigă sau egalitate), 12 (la sfârșitul meciului câștigă echipa gazdă sau câștigă echipa oaspete).

Peste / Sub : Trebuie să preziceți dacă numărul total de goluri marcate pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub linia indicată. „Clasic peste / sub” (0,5, 1,5, 2,5, 3,5 și 4,5). Dacă numărul de goluri marcate este mai mic decât linia indicată, selecția câștigătoare este „Sub”. Dacă numărul de goluri marcate este mai mare decât linia indicată, selecția câștigătoare este „Peste”.

Ambele înscriu / Ambele nu înscriu (GG / NG): Există două rezultate posibile: GG (ambele echipe înscriu cel puțin un gol pe parcursul întregului meci), NG (una sau ambele echipe nu înscriu niciun gol pe parcursul întregului meci).

Handicap 1X2: Trebuie să preziceți rezultatul final al meciului luând în considerare handicapul dintre paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are un gol avantaj, în timp ce (1: 0) indică faptul că echipa gazdă are un gol avantaj.

Tipuri de pariu disponibile pe această piață:

- 1H (0: 1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență
- XH (0: 1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 1 gol diferență
- 2H (0: 1): Echipa oaspete va câștiga meciul sau va remiza
- 1H (0: 2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență
- XH (0: 2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 goluri diferență
- 2H (0: 2): Echipa oaspete va câștiga meciul, va remiza sau va pierde cu 1 gol diferență
- 1H (0: 3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență
- XH (0: 3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 goluri diferență
- 2H (0: 3): Echipa oaspete va câștiga meciul, va remiza sau va pierde cu 1 sau 2 goluri diferență
- 1H (1: 0): Echipa gazdă va câștiga meciul sau va remiza
- XH (1 : 0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 1 gol diferență
- 2H (1: 0):Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență
- 1H (2: 0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va remiza sau va pierde cu 1 gol diferență
- XH (2: 0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 goluri diferență
- 2H (2: 0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență
- 1H (3: 0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va remiza sau va pierde cu 1 sau 2 goluri diferență
- XH(3: 0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 goluri diferență
- 2H (3: 0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență

Scorul corect: Trebuie să preziceți scorul corect al întregului meci.

Scor corect HT / FT: Trebuie să prezici scorul corect al primei reprize și scorul corect al întregului meci.

Exemplu: Inter - Pescara: Rezultatul final 3-2 (la pauză 2-1). Pariul câștigător va fi 2-1 / 3-2.

Scor corect multiplu: Trebuie să prezici scorul corect al întregului meci. Rezultatele posibile sunt: „1-0 2-0 sau 3-0”, „0-1 0-2 sau 0-3”, „4-0 5-0 sau 6-0”, „0-4 0-5 sau 0-6”, „2-1 3-1 sau 4-1”, „1-2 1-3 sau 1-4”, „3-2 4-2 4-3 sau 5-1”, „2-3 2-4 3-4 sau 1-5”, „1-Altele”, 2-Altele ”și X.

Multiscor 1: Trebuie să prezici scorul corect al meciului. Rezultatele posibile sunt: „0-0 1-1”, „2-2 3-3 4-4”, „1-0 2-0 2-1”, „0-1 0-2 1-2”, „3-0 3-1 3-2”, „0-3 1-3 2-3”, „4-1 4-2 4-3”, „1-4 2-4 3-4”, „4-0 0-4 ALTE ”.

Multiscor 2: Trebuie să prezici scorul corect al meciului. Rezultatele posibile sunt: „0-0 1-0”, „2-0 3-0”, „1-1 2-1”, „3-1 3-2 2-2”, „4-0 4-1”, „4-2 4-3”, „0-1 0-2”, „1-2 0-3”, „1-3 2-3”, „0-4 1-4”, „2-4 3-4”, „3-3 4-4 ALTE ”.

Multiscor 3: Trebuie să prezici scorul corect al meciului. Rezultatele posibile sunt: „0-0 0-1”, „0-2 0-3”, „1-1 1-2”, „1-3 2-3 2-2”, „0-4 3-4”, „1-4 2-4”, „1-0 2-0”, „3-0 2-1”, „3-1 3-2”, „4-0 4-3”, „4-1 4-2”, „3-3 4-4 ALTE ”.

Multiscor 4: Trebuie să prezici scorul corect al meciului. Rezultatele posibile sunt: „0-0 1-1 0-1 1-0”, „2-0 2-1 3-0 3-1”, „0-2 1-2 0-3 1-3”, „2-2 2-3 3-2 3-3”, „4-0 4-1 4-2 4-3”, „0-4 1-4 2-4 3-4”, „4-4 ALTE ”.

Multiscor 5: Trebuie să prezici scorul corect al meciului. Rezultatele posibile sunt: „0-0 1-0 0-1”, „2-0 3-0 4-0”, „0-2 0-3 0-4”, „1-1 2-1 1-2 2-2”, „3-1 3-2 4-1 4-2”, „1-3 2-3 1-4 2-4”, „3-3 4-3 3-4 4-4 ALTE ”.

Pauză /Final: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului împreună cu rezultatul întregului meci. Rezultatele posibile sunt: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / X e 2/2)

Șansă dublă jumătate de normă / normă întregă: Trebuie să preziceți rezultatul primei reprize a meciului și rezultatul întregului meci. Pariurile posibile sunt: (1X / 1X, 1X / 12, 1X / X2, 12 / 1X, 12/12, 12 / X2, X2 / 1X, X2 / 12 e X2 / X2)

HT / FT + U / O: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului și rezultatul întregului meci plus piața Sub / Peste. Există 12 pariuri posibile pentru acest pariu: 1/1 + SUB, 1 / X + SUB, X / 1 + SUB, X / X + SUB, X / 2 + SUB, 2/2 + SUB, 2 / X + SUB, 1 / X + PESTE, X / 1 + PESTE, X / X + PESTE, X / 2 + PESTE, 2 / X + PESTE.

Total goluri: Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi marcate pe parcursul întregului meci, alegând dintre intervalele oferite. Există șase pariuri posibile: 0,1,2,3,4 și 4+.

Impar / Par: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate pe parcursul întregului meci va fi impar sau par.

Pariu fără remiză (DNB): Trebuie să prezici care echipă va câștiga meciul. Dacă meciul se încheie la egalitate, selecția va fi nulă și nu va fi inclusă în calculul unui eventual bonus.

Multi Gol (MG): Trebuie să prezici numărul de goluri marcate pe parcursul întregului meci pe baza diferitelor intervale oferite. Există 13 variante. În cazul în care nu se înscrie niciun gol, toate pariurile vor fi pierdute.

MG - 1-2

MG - 1-3

MG - 1-4

MG - 1-5

MG - 1-6

MG - 2-3

MG - 2-4

MG - 2-5

MG - 2-6

MG - 3-4

MG - 3-5

MG - 3-6

MG - 4-5

MG - 4-6

MG - 5-6

Marja de victorie (7 rezultate): Trebuie să prezici echipa câștigătoare și diferența de goluri care va fi între cele două echipe la sfârșitul timpului regulamentar al jocului, alegând dintre următoarele șapte rezultate: Echipa gazdă cu 1; Echipa gazdă cu 2; Echipa gazdă cu 3+; Echipa oaspete cu 1; Echipa oaspete cu 2; Echipa oaspete cu 3+; EGALITATE. Rezultatul valid este cel obținut la sfârșitul jocului și se va lua în calcul doar timpul regulamentar al jocului. În cazul în care meciul este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Echipa 1 câștigă cu o diferență de un gol sau egal: Trebuie să prezici dacă meciul se va încheia cu victoria echipei gazdă cu o diferență exactă de un gol sau dacă meciul se va încheia la egalitate.

Echipa 1 câștigă cu unul sau două goluri diferență: Trebuie să prezici dacă meciul se va încheia cu victoria echipei gazdă cu unul sau două goluri diferență.

Echipa 2 câștigă cu o diferență de un gol sau egal: Trebuie să prezici dacă meciul se va încheia cu victoria echipei oaspete cu o diferență exactă de un gol sau dacă meciul se va

încheia la egalitate.

Echipa 2 câștigă cu unul sau două goluri diferență: Trebuie să prezici dacă meciul se va încheia cu victoria echipei oaspete cu unul sau două goluri diferență.

Minutul următorului gol înscris: Trebuie să prezici în ce interval de timp va fi înscris următorul gol. Există 10 selecții posibile (minutele 1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81- sfârșitul timpului regulamentar, fără gol.

Metoda victoriei: Trebuie să prezici cum se va termina jocul. Există 6 rezultate posibile pentru acest pariu: ECHIPA A ÎN TIMPUL REGULAMENTAR, ECHIPA A ÎN PRELUNGIRI, ECHIPA A DUPĂ LOVITURI DE DEPARTAJARE, ECHIPA B ÎN TIMPUL REGULAMENTAR, ECHIPA B ÎN PRELUNGIRI, ECHIPA B DUPĂ LOVITURI DE DEPARTAJARE.

1X2 Prelungiri: Trebuie să prezici rezultatul din prelungiri. Scorul luat în considerare va fi luat de la sfârșitul timpului regulamentar până la sfârșitul prelunzirilor.

Câștigă restul prelunzirilor: Trebuie să prezici rezultatul prelunzirilor începând cu rezultatul actual al meciului. Exemplu: Italia v Anglia se încheie cu 1-1 la sfârșitul timpului regulamentar. Italia înscrie în prelungiri (2-1). Pariul este oferit „Câștigă restul prelunzirilor de la 2-1, iar meciul se încheie 2-2 la sfârșitul prelunzirilor. Rezultatul câștigător ar fi rezultatul 2 cu 0-1 parțial în restul prelunzirilor. În scopul acestui pariu, se aplică doar prelunzirile meciului. În cazul în care meciul este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Golul X din prelungiri: Trebuie să prezici cine va înscrie cel de-al X-lea gol (echipa 1, echipa 2 sau niciuna) în timpul prelunzirilor.

Sub/Peste în prelungiri: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri din prelungiri va fi sub sau peste linia indicată.

1X2 Reprize din prelungiri: Trebuie să prezici rezultatul reprizei indicate în timp suplimentar. Există 3 variante posibile pentru acest pariu: 1 - echipa gazdă câștigă repriza indicată în prelungiri; X - repriza indicată din prelungiri se termină la egalitate; 2 - echipa oaspete câștigă repriza indicată în prelungiri.

Câștigă la penalty-uri: Trebuie să prezici care echipă va câștiga la loviturile de departajare.

Înscrie penalty-ul Da / Nu (în timpul Loviturilor de departajare): Trebuie să prezici dacă penalty-ul [N] va fi înscris (DA) sau nu (NU) în timpul loviturilor de departajare. În scopul acestui pariu, se aplică doar pentru loviturile de departajare. În cazul în care este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Penalty-ul N înscris DA / NU: Trebuie să preziceți dacă penalty-ul indicată (N) va fi înscris sau ratat în meciurile care se decid la loviturile de departajare.

Metoda marcării golului X: Trebuie să prezici cum va fi înscris golul (X) indicat. Rezultatele oferite sunt:

- Lovitură liberă directă (golul trebuie marcat direct dintr-o lovitură liberă, excluzând lovitura liberă indirectă. Golurile înscrise printr-o lovitură directă de colț fără nicio deviere vor fi considerate valide)
- Penalty (golurile înscrise după o respingere sau ratarea loviturii nu se iau în considerare).
- Autogol,
- Lovitură de cap,
- Șut (care include toate celelalte tipuri de goluri care nu au fost luate în considerare)
- Fără goluri (dacă timpul regulamentar al jocului se termină 0-0).

Acest tip de pariu se aplică doar pentru timpul regulamentar al meciului.

Tipuri de pariuri - prima repriză

Prima repriză 1X2: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (având în vedere doar golurile marcate în timpul primei reprize, echipa gazdă câștigă), X (având în vedere doar golurile înscrise în timpul primei reprize, egalitate), 2 (având în vedere doar golurile înscrise în prima repriză echipa oaspete câștigă).

Prima repriză șansă dublă: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului. Există 3 rezultate posibile: 1X (având în vedere doar golurile înscrise în timpul primei reprize, echipa gazdă câștigă sau egalitate), X2 (având în vedere doar golurile înscrise în timpul primei reprize, echipa oaspete câștigă sau egalitate), 12 (având în vedere doar golurile înscrise în timpul primei reprize echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Prima repriză GG/ NG: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului. Există două rezultate posibile: GG (ambele echipe înscriu cel puțin un gol pe parcursul primei reprize), NG (una sau ambele echipe nu înscriu niciun gol pe parcursul primei reprize).

Prima repriză handicap 1X2: Funcționarea pariului este aceeași cu Handicapul de bază 1X2, dar sunt luate în considerare doar golurile marcate în prima repriză a meciului.

Prima repriză scor corect HT: Trebuie să prezici scorul corect al primei reprize a meciului.

Prima repriză total goluri: Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi înscrise în prima repriză a meciului, alegând dintre variantele oferite.

Prima repriză înscrie/nu înscrie: Trebuie să prezici dacă echipa selectată (echipa gazdă sau echipa oaspete) va înscrie cel puțin un gol în prima repriză a meciului.

Prima repriză impar/par: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate în prima repriză a meciului va fi par sau impar. Un rezultat 0-0 este considerat par.

Prima repriză Multi Gol (MG): Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în prima repriză pe baza diferitelor variante oferite. MG-1-2, MG - 1-3, MG - 2-3.

Prima repriză pariu fără remiză: Trebuie să prezici care echipă va câștiga prima repriză. Dacă va fi egalitate la pauză, selecția va fi nulă și nu va fi inclusă în calculul unui eventual bonus.

Combo prima repriză 1X2 + prima repriză O/U „X”: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize plus numărul de goluri „X” înscrise în prima repriză a meciului, luând în considerare linia de goluri indicată. Sunt posibile șase rezultate: 1 și peste „X”, X și peste „X”, 2 și peste „X”, 1 și sub „X”, X și sub „X”, 2 și sub „X”

Combo prima repriză 1X2 + prima repriză GG: Trebuie să prezici dacă ambele echipe înscriu și rezultatul primei reprize. Sunt oferite șase rezultate posibile:

1 & GG

Echipa gazdă va câștiga și ambele echipe vor înscrie

X & GG

Egalitate și ambele echipe vor înscrie

2 & GG

Echipa oaspete va câștiga și ambele echipe vor înscrie

1 & NG

Echipa gazdă va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie

X & NG

Egalitate și cel puțin o echipă nu va înscrie

2 & NG

Echipa oaspete va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie

Combo prima repriză șansă dublă + GG/NG prima repriză: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize împreună cu ambele echipe înscriu/nu înscriu în prima repriză. Sunt oferite șase rezultate posibile: 1X + GG, 1X + NG, 12 + GG, 12 + NG, X2 + GG e X2 + NG

Combo șansă dublă + GG/NG prima repriză: Trebuie să preziceți rezultatul meciului (șansă dublă) împreună cu ambele echipe înscriu/nu înscriu în prima repriză. Sunt oferite șase rezultate posibile: 1XFT + GG1T, 1XFT + NG1T, 12FT + GG1T, 12FT + NG1T, X2FT + GG1T e X2FT + NG1T.

Niciun pariu pe echipa gazdă (HNB): Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga meciul sau dacă meciul se va încheia la egalitate. Dacă echipa gazdă va câștiga meciul, pariul va fi declarat nul și nu va fi inclus în calculul unui eventual bonus.

Tipuri de pariuri – repriză a doua

Repriza a doua 1X2: Trebuie să prezici rezultatul celei de-a doua reprize a meciului, fără a lua în considerare scorul obținut în prima repriză. Există 3 rezultate posibile: 1 (având în vedere doar golurile marcate în timpul reprizei a doua câștigă echipa gazdă), X (având în vedere doar golurile marcate în reprizei a doua este egalitate), 2 (având în vedere doar golurile marcate în timpul reprizei a doua echipa oaspete câștigă).

Repriza a doua șansă dublă: Trebuie să prezici rezultatul celei de-a doua reprize a meciului, fără a lua în considerare scorul obținut în prima repriză. Există 3 rezultate posibile: 1X (având în vedere doar golurile înscrise în timpul reprizei a doua echipa gazdă câștigă sau egalitate), X2 (având în vedere doar golurile înscrise în reprizei a doua echipa oaspete câștigă sau egalitate), 12 (având în vedere doar golurile înscrise în timpul reprizei a doua echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă).

Repriza a doua pariu fără remiză: Trebuie să prezici care echipă va câștiga a doua repriză, fără a lua în considerare golurile marcate în prima repriză. Dacă repriza a doua se încheie la egalitate, selecția va fi nulă și nu va fi inclusă în calculul unui eventual bonus.

Repriza a doua GG/NG: Există două rezultate posibile: GG (ambele echipe înscriu cel puțin câte un gol în a doua repriză a meciului), NG (una sau ambele echipe nu înscriu niciun gol în a doua repriză a meciului).

Repriza a doua Handicap 1X2: Funcționarea pariului este aceeași cu handicapul de bază 1X2, dar sunt luate în considerare doar golurile marcate în a doua repriză a meciului.

Repriza a doua scor corect: Trebuie să prezici scorul corect în a doua repriză a meciului, fără a lua în considerare golurile marcate în prima repriză.

Repriza a doua total goluri: Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi înscrise în a doua repriză a meciului alegând dintre variantele oferite.

Repriza a doua înscrie/nu înscrie: Trebuie să prezici dacă echipa selectată (echipa gazdă sau echipa oaspete) va înscrie cel puțin un gol în a doua repriză a meciului.

Repriza a doua impar/par: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate în a doua repriză a meciului va fi impar sau par. Un rezultat 0-0 este considerat par.

Repriza a doua Multi Gol (MG): Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în a doua repriză pe baza diferitelor variante oferite. MG-1-2, MG - 1-3, MG - 2-3.

Combo 1X2 repriza a doua + sub/peste „X” în repriza a 2-a: Trebuie să prezici rezultatul celei de-a doua reprize plus numărul de goluri marcate în a doua jumătate a meciului, luând în considerare linia (X) indicată. Sunt posibile șase rezultate: 1 și peste „X”, X și peste „X”, 2 și peste „X”, 1 și sub „X”, X și sub „X”, 2 și sub „X”

Combo 1X2 repriza a doua + GG repriza a 2-a: Trebuie să prezici dacă ambele echipe înscriu și rezultatul celei de-a doua reprize. Sunt oferite șase rezultate posibile:

1 & GG

Echipa gazdă va câștiga și ambele echipe vor înscrie

X & GG

Egalitate și ambele echipe vor înscrie

2 & GG

Echipa oaspete va câștiga și ambele echipe vor înscrie

1 & NG

Echipa gazdă va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie

X & NG

Egalitate și cel puțin o echipă nu va înscrie

2 & NG

Echipa oaspete va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie

Combo repriza a doua șansă dublă + GG / NG repriza a doua: Trebuie să prezici rezultatul celei de-a doua reprize împreună cu ambele echipe înscriu/nu înscriu în repriza a doua. Sunt oferite șase rezultate posibile: 1X + GG, 1X + NG, 12 + GG, 12 + NG, X2 + GG și X2 + NG

Combo șansă dublă + GG/NG repriza a doua Trebuie să prezici rezultatul meciului (dublă șansă) împreună cu ambele echipe înscriu/nu înscriu în repriza a doua. Sunt oferite șase rezultate posibile: 1XFT + GG1T, 1XFT + NG1T, 12FT + GG1T, 12FT + NG1T, X2FT + GG1T e X2FT + NG1T.

Tipuri de pariuri - Echipa gazdă

Gazdele înscriu : Trebuie să prezici dacă echipa selectată (echipa gazdă) va înscrie cel puțin un gol în meci.

Gazdele nu primesc gol: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va primi sau nu cel puțin un gol de la echipa adversă în meci, excluzând eventualele prelungiri și lovituri de departajare.

Gazde impar/par: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă pe parcursul întregului meci va fi par sau impar. Dacă echipa gazdă nu înscrie niciun gol, selecția câștigătoare este par.

Gazde total goluri: Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi înscrise de echipa gazdă pe tot parcursul meciului, alegând dintre variantele oferite.

Gazde sub/peste : Funcționarea pariului este aceeași cu Sub/Peste la goluri, dar sunt luate în considerare doar golurile înscrise de echipa gazdă.

Gazde sub/peste prima repriză: Funcționarea pariului este aceeași cu Sub/Peste la goluri, dar vor fi luate în considerare doar golurile înscrise de echipa gazdă în prima repriză.

Gazde Multi Gol (MG): Trebuie să prezici numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. MG-1-2, MG - 1-3, MG - 2-3.

Gazdele câștigă la zero: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga sau nu fără să primească gol. Există două rezultate posibile: Da (echipa gazdă câștigă fără să primească niciun gol) și Nu (echipa gazdă pierde, remizează și / sau primește cel puțin un gol).

Gazdele câștigă oricare repriză: Dacă echipa gazdă câștigă cel puțin o repriză, rezultatul va fi DA. În toate celelalte cazuri, rezultatul va fi NU. Cele două reprize vor fi considerate independente între ele, de exemplu la sfârșitul primei reprize, scorul este 2-0, iar rezultatul final este 3-1. Așadar, rezultatul primei reprize este 2-0, iar rezultatul celei de-a doua este 1-1.

Gazdele câștigă ambele reprize: Dacă echipa gazdă câștigă ambele reprize, rezultatul câștigător este DA. În toate celelalte cazuri, rezultatul câștigător este NU. Cele două reprize vor fi considerate independente între ele, de exemplu la sfârșitul primei reprize, scorul este 2-0, iar rezultatul final este 3-1. Așadar rezultatul din prima repriză este 2-0, iar rezultatul celei de-a doua este 1-1.

Gazdele înscriu în ambele reprize: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va înscrie atât în prima, cât și în a doua repriză a meciului. Pariul oferă două rezultate posibile: Da (echipa gazdă va înscrie în ambele reprize); Nu (echipa gazdă nu va înscrie în ambele reprize).

Gazdele repriza cu cele mai multe goluri : Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa gazdă va fi mai mare în prima repriză (1), în a doua repriză (2) sau va înscrie același număr de goluri în ambele reprize (X).

Niciun pariu pe echipa gazdă (HNB): Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga meciul sau dacă meciul se va încheia la egalitate. Dacă echipa gazdă va câștiga meciul, pariul va fi declarat nul și nu va fi inclus în calculul unui eventual bonus.

Tipuri de pariuri - Echipa oaspete

Oaspeții înscriu : Trebuie să prezici dacă echipa selectată (echipa oaspete) va înscrie cel puțin un gol pe parcursul întregului meci.

Oaspeții nu primesc gol: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va primi sau nu cel puțin un gol de la echipa adversă în meci, excluzând eventualele prelungiri și lovituri de departajare.

Oaspeți impar/par: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa oaspete

pe parcursul întregului meci va fi par sau impar. Dacă echipa oaspete nu înscrie niciun gol, selecția câștigătoare este par.

Oaspeți total goluri: Trebuie să prezici numărul de goluri care vor fi înscrise de echipa oaspete pe tot parcursul meciului, alegând dintre variantele oferite

Oaspeți gazde sub/peste: Funcționarea pariului este aceeași cu Sub/Peste la goluri, dar sunt luate în considerare doar golurile înscrise de echipa oaspete.

Oaspeți sub/peste prima repriză: Funcționarea pariului este aceeași cu Sub/Peste la goluri, dar sunt luate în considerare doar golurile înscrise de echipa oaspete în prima repriză.

Oaspeți Multi Goal (MG): Trebuie să prezici numărul de goluri marcate de echipa oaspete în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. MG-1-2, MG - 1-3, MG - 2-3.

Oaspeții câștigă la zero: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga sau nu fără să primească gol. Există două rezultate posibile: Da (echipa oaspete câștigă fără să primească gol) și Nu (echipa oaspete pierde, remizează și / sau primește cel puțin un gol).

Oaspeții câștigă oricare repriză: Dacă echipa oaspete câștigă cel puțin o repriză, rezultatul va fi DA. În toate celelalte cazuri, rezultatul va fi NU. Cele două reprize vor fi considerate independente între ele, de exemplu la sfârșitul primei reprize, scorul este 2-0, iar rezultatul final este 3-1. Așadar, rezultatul primei reprize este 2-0, iar rezultatul celei de-a doua este 1-1.

Oaspeții câștigă ambele reprize: Dacă echipa oaspete câștigă ambele reprize, rezultatul câștigător este DA. În toate celelalte cazuri, rezultatul câștigător este NU. Cele două reprize vor fi considerate independente între ele, de exemplu la sfârșitul primei reprize, scorul este 2-0, iar rezultatul final este 3-1. Așadar, rezultatul din prima repriză este 2-0, iar rezultatul celei de-a doua este 1-1.

Oaspeții înscriu în ambele reprize: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va înscrie atât în prima, cât și în a doua repriză a meciului. Pariul oferă două rezultate posibile: Da (echipa oaspete va înscrie în ambele reprize); Nu (echipa oaspete nu va înscrie în ambele reprize).

Oaspeți repriza cu cele mai multe goluri: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri marcate de echipa oaspete va fi mai mare în prima repriză (1), în a doua repriză (2) sau va înscrie același număr de goluri în ambele reprize (X).

Niciun pariu pe echipa oaspete (ANB): Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga meciul sau dacă meciul se termină la egalitate. Dacă echipa oaspete câștigă meciul, pariul va fi considerat nul.

Tipuri de pariuri - Combo

Combo 1X2 + Multi Gol (MG 2-3): Trebuie să prezici care echipă va câștiga meciul împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG2-3, X + MG2-3 e 2 + MG2-3.

Combo șansă dublă + Multigol: Trebuie să prezici atât șansa dublă a meciului, cât și numărul golurilor marcate de ambele echipe în același pariu. Cele 3 rezultate posibile sunt: 1X + MG, 12 + MG și X2 + MG.

Combo 1X2 + sub / peste „X”: Trebuie să prezici rezultatul meciului împreună cu numărul de goluri „X” marcate în meci, luând în considerare linia de goluri indicată. Sunt posibile șase rezultate: 1 și peste „X”, X și peste „X”, 2 și peste „X”, 1 și sub „X”, X și sub „X”, 2 și sub „X”

Combo 1X2 + GG: Trebuie să prezici dacă ambele echipe înscriu și rezultatul final al meciului împreună. Sunt oferite șase rezultate posibile:

1 & GG

Echipa gazdă va câștiga și ambele echipe vor înscrie

X & GG

Egalitate și ambele echipe vor înscrie

2 & GG

Echipa oaspete va câștiga și ambele echipe vor înscrie

1 & NG

Echipa gazdă va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie

X & NG

Egalitate și cel puțin o echipă nu va înscrie

2 & NG

Echipa oaspete va câștiga și cel puțin o echipă nu va înscrie

Combo Multi Gol:

- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 1-2):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG1-2, X + MG1-2 și 2 + MG1-2.
- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 1-3):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG1-3, X + MG1-3 și 2 + MG1-3.
- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 1-4):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG1-4, X + MG1-4 și 2 + MG1-4.
- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 1-5):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG1-5, X + MG1-5 și 2 + MG1-5.
- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 2-4):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG2-4, X + MG2-4 și 2 + MG2-4.
- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 2-5):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG2-5, X + MG2-5 și 2 + MG2-5.
- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 3-4):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG3-4, X + MG3-4 și 2 + MG3-4.
- **Combo 1X2 + Multi Gol (MG 3-5):** Trebuie să prezici care echipă va câștiga la sfârșitul meciului împreună cu numărul de goluri marcate în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. 1 + MG3-5, X + MG3-5 și 2 + MG3-5.
- **Combo GG / NG + Multigol2 -3:** Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor înscrie sau nu cel puțin câte un gol pe parcursul întregului meci plus numărul de goluri înscrise în timpul meciului pe baza diferitelor variante oferite. GG + MG2-3, NG + MG2-3.

Cursul jocului: Trebuie să prezici dacă rezultatul final al meciului va fi 1, X sau 2 și care echipă va înscrie primul gol al meciului. Pariul oferă șapte rezultate posibile:

1. Echipa gazdă înscrie prima și câștigă
2. Echipa gazdă înscrie prima și meciul se termină la egalitate
3. Echipa gazdă înscrie prima și este învinsă
4. Echipa oaspete înscrie prima și câștigă
5. Echipa oaspete înscrie prima și meciul se termină la egalitate
6. Echipa oaspete înscrie prima și este învinsă
7. Fără gol înscris (0-0).

GG/NG + sub/peste: Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol pe parcursul întregului meci (GG) sau una sau ambele echipe nu înscriu niciun gol pe tot parcursul meciului (NG) împreună cu piața Sub/Peste la goluri. Pariul oferă 4 rezultate posibile: GG + Peste, GG + Sub, NG + Peste și NG + Sub.

GG/NG prima repriză + GG/NG repriza a doua: Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor înscrie (GG) sau nu (NG) cel puțin un gol în prima repriză și dacă ambele echipe înscriu (GG) sau nu (NG) cel puțin un gol fiecare în a doua repriză. Pariul oferă 4 rezultate posibile: GG + GG, GG + NG, NG + GG și NG + NG.

Șansă dublă & sub/peste: Trebuie să prezici rezultatul meciului cu 3 rezultate posibile cu șansă dublă (1X, 12 și X2) și dacă numărul total al golurilor va fi peste sau sub numărul indicat.

Șansă dublă & GG/NG: Trebuie să prezici rezultatul meciului cu 3 rezultate posibile cu șansă dublă (1X, 12 și X2) și dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în meci.

Combo Sub / Peste Prima Repriză și Repriza a doua (Combo Gol): Trebuie să prezici numărul de goluri (sub/peste linia indicată) înscris în timpul primei reprize plus numărul de goluri (sub/peste linia indicată) înscris în a doua repriză. Rezultatele posibile sunt:

- 1- & 1- Da: maxim 1 gol marcat în prima repriză și maxim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 1- & 2- Da: maxim 1 gol marcat în prima repriză și maxim 2 goluri marcate în a doua repriză;

- 1 + și 1 + Da: minim 1 gol marcat în prima repriză și minim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 1 + și 2 + Da: minim 1 gol marcat în prima repriză și minim 2 goluri marcate în a doua repriză;
- 1 + și 3 + Da: minim 1 gol marcat în prima repriză și minim 3 goluri marcate în a doua repriză;
- 2 + și 1 + Da: minim 2 goluri marcate în prima repriză și minim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 2 + și 2 + Da: minim 2 goluri marcate în prima repriză și minim 2 goluri marcate în a doua repriză;
- 2- & 1- Da: maxim 2 goluri marcate în prima repriză și maxim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 2- & 2- Da: maxim 2 goluri marcate în prima repriză și maxim 2 goluri marcate în a doua repriză;
- 1 + & 1- Da: minim 1 gol marcat în prima repriză și maxim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 1 + și 2- Da: minim 1 gol marcat în prima repriză și maxim 2 goluri marcate în a doua repriză;
- 2 + & 1- Da: minim 2 goluri marcate în prima repriză și maxim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 2 + și 2- Da: minim 2 goluri marcate în prima repriză și maxim 2 goluri marcate în a doua repriză;
- 3 + & 1- Da: minim 3 goluri marcate în prima repriză și maxim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 3 + și 2- Da: minim 3 goluri marcate în prima repriză și maxim 2 goluri marcate în a doua repriză;
- 1- & 1 + Da: maxim 1 gol marcat în prima repriză și minim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 1- & 2 + Da: maxim 1 gol marcat în prima repriză și minim 2 goluri marcate în a doua repriză;

- 1- & 3 + Da: maxim 1 gol marcat în prima repriză și minim 3 goluri marcate în a doua repriză;
- 2- & 1 + Da: maxim 2 goluri marcate în prima repriză și minim 1 gol marcat în a doua repriză;
- 2- & 2 + Da: maxim 2 goluri marcate în prima repriză și minim 2 goluri marcate în a doua repriză;
- 2- & 3 + Da: maxim 2 goluri marcate în prima repriză și minim 3 goluri marcate în a doua repriză.

Combo gazde peste + oaspeți sub: Trebuie să prezici că numărul de goluri înscrise de echipa gazdă va fi mai mare decât linia de goluri indicată, cât și că numărul de goluri înscrise de echipa oaspete va fi mai mică decât linia de goluri indicată.

Combo gazde peste + oaspeți peste: Trebuie să prezici atât faptul că numărul de goluri înscrise de echipa gazdă va fi mai mare decât linia de goluri indicată, cât și că numărul de goluri înscrise de echipa oaspete va fi mai mare decât linia de goluri indicată.

Combo Gazde Sub + Oaspeți Sub: Trebuie să prezici atât faptul că numărul de goluri înscrise de echipa gazdă va fi mai mic decât linia de goluri indicată, cât și că numărul de goluri înscrise de echipa oaspete va fi mai mic decât linia de goluri indicată.

Combo gazde sub + oaspeți peste: Trebuie să prezici atât faptul că numărul de goluri înscrise de echipa gazdă va fi mai mic decât linia de goluri indicată, cât și că numărul de goluri înscrise de echipa oaspete va fi mai mare decât linia de goluri indicată.

Combo Sau/Sau: Trebuie să prezici rezultatul câștigător al meciului SAU dacă ambele, una sau niciuna vor înscrie în meci. Opțiunile disponibile sunt:

1 sau GG

Câștigă echipa gazdă sau ambele echipe înscriu în meci

X sau GG

Egalitate sau ambele echipe înscriu în meci

2 sau GG

Câștigă echipa oaspete sau ambele echipe înscriu în meci

1 sau NG

Câștigă echipa gazdă sau una sau niciuna dintre echipe nu înscrie în meci

X sau NG

Egalitate sau una sau niciuna dintre echipe nu înscrie în meci

2 sau NG

Câștigă echipa oaspete sau una sau niciuna dintre echipe nu înscrie în meci

1 sau sub 2.5 goluri

Câștigă echipa gazdă sau se vor înscrie cel mult două goluri în meci

1 sau peste 2.5 goluri

Câștigă echipa gazdă sau se vor înscrie cel puțin trei goluri în meci

X sau sub 2.5 goluri

Egalitate sau se vor înscrie cel mult două goluri în meci

X sau peste 2.5 goluri

Egalitate sau se vor înscrie cel puțin trei goluri în meci

2 sau sub 2.5 goluri

Câștigă echipa oaspete sau se vor înscrie cel mult două goluri în meci

2 sau peste 2.5 goluri

Câștigă echipa oaspete sau se vor înscrie cel puțin trei goluri în meci

X oricare repriză: Trebuie să prezici dacă cel puțin una dintre cele două reprize ale meciului se va încheia la egalitate.

Exemplu: Milano - Inter 0-1

Rezultatul primei reprize 0-0 / rezultatul reprizei a 2-a 0-1 REZULTAT CÂȘTIGĂTOR DA

Napoli - Inter 1-1

Rezultatul primei reprize 1-0 / rezultatul reprizei a 2-a 0-1 REZULTAT CÂȘTIGĂTOR NU

Combo prima repriză sau/sau

Trebuie să preziceți rezultatul câștigător al primei reprize SAU dacă ambele, una sau una sau niciuna vor înscrie în meci. Opțiunile disponibile sunt:

1 sau GG 1T

X sau GG 1T

2 sau GG 1T

1 sau NG 1T	X sau NG 1T	2 sau NG 1T
1 sau NG 2T	2 sau NG 2T	1 sau 2 + 1T
X sau 2 + 1T	2 sau 2 + 1T	1 sau 2 + 2T
X sau 2 + 2T	2 sau 2 + 2T	1 sau 0g 1T
2 sau 0g 1T	1 sau 1- 1T	2 sau 1- 1T
1 sau 0g 2T	2 sau 0g 2T	1 sau 1- 2T
2 sau 1- 2T		

Combo Sau/Sau/Sau

1 sau U/O sau GG / NG, X sau U/O sau GG / NG, 2 sau U / O sau GG / NG: Trebuie să prezici rezultatul câștigător al meciului:

1 sau U2,5 sau GG

X sau U2,5 sau GG

2 sau U2,5 sau GG

1 sau U2,5 sau NG

X sau U2,5 sau NG

2 sau U2,5 sau NG

1 sau O2,5 sau GG

X sau O2,5 sau GG

2 sau O2,5 sau GG

1 sau O2,5 sau NG

2 sau O2,5 sau NG

Tipuri de pariuri - Altele

Repriza cu cele mai multe goluri: Trebuie să prezici în ce repriză vor fi înscrise mai multe goluri. Există trei rezultate posibile: prima (în prima repriză se vor înscrie mai multe goluri),

a doua (în timpul reprizei a doua se vor înscrie mai multe goluri) și egal (în prima și a doua repriză se vor înscrie același total de goluri).

Primul gol: Trebuie să prezici care echipă va înscrie primul gol al meciului:

- 1 Primul gol. Echipa gazdă va înscrie primul gol al meciului.
- 2 Primul gol. Echipa în deplasare va înscrie primul gol al meciului.
- X - Primul gol. Nu se vor înscrie goluri în meci

Ultimul gol: Trebuie să prezici care echipă va înscrie ultimul gol al meciului. Rezultatele oferite sunt:

- 1 (echipa gazdă va înscrie ultimul gol),
- 2 (echipa în deplasare va înscrie ultimul gol)
- X – Fără goluri.

Minutul primului gol: Trebuie să prezici în ce interval de timp al meciului va fi marcat primul gol. Sunt șapte variante de pariere:

- 0-15 min: câștigător în cazul în care primul gol a fost marcat până în minutul 15 (14'59 ");
- 16-30 min: câștigător în cazul în care primul gol a fost marcat în intervalul de timp cuprins de la începutul minutului 16 (15'00 ") și până în minutul 30 (29'59");
- 31-HT min: câștigător în cazul în care primul gol a fost marcat în intervalul de timp cuprins între minutul 31 (30'00 ") și sfârșitul primei reprize (eventualele prelungiri sunt incluse);
- 46-60 min: câștigător în cazul în care primul gol a fost marcat în intervalul de timp cuprins între începutul celei de-a doua reprize și minutul 60 (59'59 ");
- 61-75 min : câștigător în cazul în care primul gol a fost marcat în intervalul de timp cuprins între minutul 61 (60'00' ') și minutul 75 (74'59 ");
- 76 - Finalul jocului: câștigător în cazul în care primul gol a fost marcat în intervalul de timp cuprins între 75 'și sfârșitul meciului (minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului)
- Niciun gol

Metoda Primului Gol

- Șut - golul trebuie marcat după contactul cu orice parte a piciorului. Golurile marcate din lovituri libere directe sau din penalty-uri NU se consideră „șuturi”.
- Lovitură liberă - golul trebuie marcat direct din lovitură liberă. Loviturile deviate se iau în considerare atât timp cât golul se atribuie jucătorului care a executat lovitura liberă. Acest pariu include și goluri înscrise direct din corner.
- Penalty - golul trebuie să fie înscris direct din penalty cu executantul loviturii declarat ca marcator.
- Autogol - golul trebuie declarat ca autogol
- Cu capul - Ultima atingere a mingii de către marcator trebuie să fie efectuată cu capul.
- Niciun gol - niciun gol în meci.

Metoda ultimului gol

- Lovitură liberă - golul trebuie marcat direct din lovitură liberă. Loviturile deviate se iau în considerare atât timp cât golul se atribuie jucătorului care a executat lovitura liberă. Acest pariu include și goluri înscrise direct din corner.
- Penalty - golul trebuie să fie înscris direct din penalty cu executantul loviturii declarat ca marcator.
- Autogol - golul trebuie declarat ca autogol
- Cu capul - Ultima atingere a mingii de către marcator trebuie să fie efectuată cu capul.
- Niciun gol - niciun gol în meci.

Penalty Da/Nu: Trebuie să prezici dacă cel puțin un penalty va fi acordat în timpul meciului. Rezultatul acestei tipologii de pariu se bazează pe minutele de joc programate plus minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului. Prolungirile și loviturile de pedeapsă nu se iau în calcul.

Prolungiri (Da / Nu): Trebuie să prezici dacă se va juca sau nu timp suplimentar. Există două selecții dintre care poți alege; DA - vor exista prelungiri sau NU - nu vor exista prelungiri în meci. În cazul în care meciul este amânat sau suspendat, toate pariurile vor fi anulate.

Autogol: Trebuie să prezici dacă va fi marcat un autogol sau nu.

Lovituri de departajare - Castigatoare

Lovituri de departajare - Va fi marcat penalty-ul X

Lovituri de departajare - Golul X

Lovituri de departajare - Diferenta victorie

Lovituri de departajare - Total goluri

Lovituri de departajare - Total goluri Gazde

Lovituri de departajare - Total goluri Oaspeti

Lovituri de departajare - Exact goluri

Lovituri de departajare - Par/Impar

Lovituri de departajare - Gazde Par/Impar

Lovituri de departajare - Oaspeti Par/Impar

Lovituri de departajare - Castigatoare & Total Goluri

Lovituri de departajare - Scor corect

Lovituri de departajare Da/Nu: Trebuie să prezici dacă după timpul regulamentar vor fi lovituri de departajare.

Lovitura de start: Trebuie să prezici care echipă va da startul meciului

Echipa care înscrie: Trebuie să prezici care echipă va înscrie în timpul regulamentar. Există patru rezultate posibile;

Ø Doar echipa gazdă - doar echipa gazdă va înscrie cel puțin un gol

Ø Doar echipa oaspete - doar echipa oaspete va înscrie cel puțin un gol

Ø Ambele echipe - ambele echipe vor înscrie cel puțin un gol

Ø Niciuna - Niciuna dintre echipe nu va înscrie un gol.

Prelungiri (da/nu): Trebuie să prezici dacă se va juca sau nu timp suplimentar. Există două selecții dintre care puteți alege; DA - va fi extratime sau NU - nu va fi extratime în meci. În cazul în care meciul este amânat sau suspendat, toate pariurile vor fi anulate.

Înscrie golul „X”: Trebuie să prezici care echipă va înscrie golul „X” în timpul meciului.

Prime repriză înscrie golul „X”: Trebuie să prezici care echipă va înscrie golul „X” în prima repriză.

Primul ofsaid: Trebuie să prezici care echipă va fi prinsă prima dată în ofsaid. Dacă niciuna dintre echipe nu este prinsă în ofsaid, toate selecțiile vor fi nule.

1X2 - Minutul „X”: Trebuie să prezici rezultatul la minutul indicat „X”. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă). Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele și rapoartele furnizorului oficial vor fi utilizate pentru a determina rezultatul corect.

Sub/Peste - Minutul „X”: Trebuie să prezici dacă în minutul indicat „X” numărul de goluri înscrise în meci va fi sub sau peste linia de goluri indicată. Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele și rapoartele furnizorului oficial vor fi utilizate pentru a determina rezultatul corect.

Următorul gol: Trebuie să prezici în ce interval de timp al meciului va fi marcat următorul gol. Sunt furnizate 9 intervale: 0-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-finalul timpului regulamentar.

Următorul gol gazde/oaspeți: Trebuie să prezici în ce interval de timp al meciului va fi marcat următorul gol de către echipa selectată (echipa gazdă și echipa oaspete). Sunt furnizate 9 intervale: 0-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-finalul timpului regulamentar.

Restul meciului: Trebuie să prezici rezultatul final al restului meciului. Pentru a determina rezultatul pariului, vor fi luate în calcul doar golurile înscrise după plasarea pariului în timpul regulamentar al meciului.

1X2 - Primele 10 minute: Trebuie să prezici rezultatul primelor zece (10) minute. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă). Evenimentele trebuie să aibă loc în perioada 0:00 și 09:59 pentru a fi clasate în primele 10 minute. Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele și rapoartele furnizorului oficial vor fi utilizate pentru a determina rezultatul corect.

1X2 - Primele 15 minute: Trebuie să prezici rezultatul primelor cincisprezece (15) minute. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă). Evenimentele trebuie să aibă loc în perioada 0:00 și 14:59 pentru a fi clasate în primele 15 minute. Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele și rapoartele furnizorului oficial vor fi utilizate pentru a determina rezultatul corect.

Gazdele sau oaspeții să câștige ambele reprize: Trebuie să prezici dacă una dintre va câștiga atât prima repriză, cât și a doua repriză a meciului (Da) sau niciuna dintre echipe nu va câștiga ambele reprize (Nu). În scopul acestui pariu se va lua în calcul doar timpul regulamentar.

Speciale Fotbal

Tipologiile de pariu din categoria "Fotbal Speciale" pot fi legate de un singur meci sau de meciuri diferite. (Rezultatul pariului se bazează pe rezultatul la sfârșitul timpului regulamentar de joc, inclusiv minutele de prelungire acordate de către oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului. Cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru anumite tipologii de pariu, prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în calcul la rezultatul pariului.) Dacă nu se specifică altfel, atunci când un pariu special se bazează pe diferite meciuri și cel puțin unul dintre ele este considerat nul, de asemenea pariul special va fi considerat nul.

Rezultatul unui pariu special se bazează pe rezultatele publicate pe site-ul oficial al evenimentului sau competiției aferente.

Head to Head (HH): Trebuie să prezici care echipă va obține cea mai bună poziție în competiția dată sau va trece etapa turneului specificată. Există 2 rezultate posibile: 1 HH (prima echipă atinge cea mai bună poziție sau trece etapa turneului), 2 HH (a doua echipă atinge cea mai bună poziție sau trece etapa turneului). Rezultatul acestui tip de pariu se bazează pe timpuri regulamentare, prelungiri și lovituri de departajare.

Lovitura de începere: Trebuie să prezici care echipă va da startul meciului.

Primul Corner: Trebuie să prezici care echipă va primi primul corner al meciului. Trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă primește primul corner al meciului), X (nu se acordă cornere în timpul meciului) și 2 (echipa oaspete primește primul corner al meciului).

Prima Repriză Primul Corner: Trebuie să prezici care echipă va primi primul corner din prima repriză a meciului. Trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă primește primul corner al primei reprize), X (nu se acordă cornere în prima repriză) și 2 (echipei oaspete i se acordă primul corner din prima repriză).

Prima lovitură de colț: Trebuie să prezici care echipă va lua primul corner al meciului. Există trei rezultate posibile: ECHIPA 1, NICIO ECHIPĂ, ECHIPA 2

Ultima lovitură de colț: Trebuie să prezici care echipă va lua ultimul corner al meciului. Există trei rezultate posibile: ECHIPA 1, NICIO ECHIPĂ, ECHIPA 2

Repriza a doua Primul Corner: Trebuie să prezici cărei echipe i se va acorda primul corner din a doua repriză a meciului. Trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă primește primul corner al reprizei a doua), X (nu se acordă cornere în repriza a doua) și 2 (echipei oaspete i se acordă primul corner al reprizei a doua).

Prima repriză Lovituri de colț impar/par: Trebuie să prezici dacă numărul total de lovituri de colț acordate în prima repriză a meciului va fi par sau impar (0 este par)

Prima repriză Prima lovitură de colț: Trebuie să prezici care echipă va lua primul corner în prima repriză a meciului. Există trei rezultate posibile: ECHIPA 1, NICIO ECHIPĂ, ECHIPA 2

Prima repriză Cornere H / H Handicap: Trebuie să prezici care echipă va lua mai multe cornere în prima repriză a meciului după ce handicapul a fost aplicat.

Mai multe Cornere: Trebuie să prezici cărei echipe i se vor acorda mai multe cornere în timpul meciului. Trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă primește mai multe cornere), X (celor două echipe li se acordă același număr de cornere) și 2 (echipa oaspete primește mai multe cornere).

Penalty-uri, faulturi, cartonașe, ofsaid-uri. Aceleași tipologii de pariu disponibile pentru loviturile de colț se aplică cu același mecanism la penalty-uri, faulturi, cartonașe galbene, cartonașe roșii și ofsaid-uri.

Posesie: Trebuie să prezici dacă echipa selectată va avea o posesie a mingii mai mare decât linia specificată.

Cartonaș roșu (Da / Nu): Trebuie să prezici dacă unul sau mai mulți jucători vor fi eliminați în timpul meciului, inclusiv prelungirile (dacă eliminarea este decretată în acest interval, va fi luată în considerare). Nu se iau în considerare eliminările decretate către: 1) jucătorii care nu se află pe teren; 2) membrii echipei care nu sunt jucători (de exemplu maseuri, manager de echipă etc); 3) jucători care sunt pe bancă (indiferent dacă au participat la meci sau au rămas pe bancă tot meciul).

Primul marcator: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie primul gol al meciului. Dacă jucătorul este pe teren oricând înainte de primul gol, pariul este valid. Dacă jucătorul selectat intră în meci după ce a fost marcat primul gol, pariul este nul. Dacă jucătorul selectat nu marchează primul gol și este înlocuit de un alt jucător, pariul este pierdut.

Marcator oricând DA / NU: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un

gol în timpul meciului. Există două rezultate posibile, DA (jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în meci) și NU (jucătorul nu va înscrie un gol în meci). Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

Înscrie 2 sau mai multe: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin două goluri în timpul meciului. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu participă la meci, pariul este nul. Dacă jucătorul participă la joc și nu înscrie cel puțin două goluri, pariul este pierdut independent de rezultatul final al meciului.

Înscrie 3 sau mai multe: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin trei goluri în timpul meciului. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu participă la meci, pariul este nul. Dacă jucătorul participă la joc și nu înscrie cel puțin trei goluri, pariul este pierdut independent de rezultatul final al meciului.

Ultimul marcator: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie ultimul gol al meciului. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu este inclus în echipă, pariul este nul. Dacă jucătorul selectat nu înscrie niciun gol în timpul meciului, pariul se pierde, chiar dacă a fost înlocuit de un alt jucător înainte de a fi marcat ultimul gol.

Marcator oricând - Prima repriză DA / NU: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în prima repriză. Există două rezultate posibile, DA (jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în prima repriză) și NU (jucătorul nu va înscrie un gol în prima repriză). Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu începe meciul, pariul este nul. Dacă jucătorul începe jocul și nu marchează niciun gol, pariul se pierde independent de rezultatul final al meciului.

Marcator oricând - a doua repriză DA / NU: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în a doua repriză. Există două rezultate posibile, DA (jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în a doua repriză) și NU (jucătorul nu va înscrie un gol în a doua repriză). Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu se află pe teren la începutul celei de-a doua reprize, pariul este nul. Dacă jucătorul începe a doua repriză și nu marchează niciun gol, pariul se pierde independent de rezultatul final al meciului.

Combo 1X2 și marcator oricând: Trebuie să prezici că un jucător va înscrie oricând în meci, plus să prezici rezultatul final al jocului. Jucătorul selectat trebuie să înceapă meciul, altfel selecția este nulă. Se iau în calcul doar 90 de minute, timpul suplimentar nu contează.

Combo scor corect și marcator oricând: Trebuie să prezici că un jucător va înscrie oricând în meci, plus să prezici scorul final exact al jocului. Jucătorul selectat trebuie să

înceapă meciul, altfel selecția este nulă. Se iau în calcul doar 90 de minute, timpul suplimentar nu contează.

Marcator în interval de minute: Trebuie să prezici intervalul de minute în care jucătorul selectat va înscrie un gol.

De exemplu. Dacă pariul este pe 0-15 minute și jucătorul pe care l-ai selectat înscrie între minutele 0,00 - 14,59, pariul va fi câștigător. Dacă jucătorul selectat nu începe meciul, selecția va fi anulată. Se iau în calcul doar 90 de minute, timpul suplimentar nu contează.

Marcator Da/ Nu: Există două rezultate posibile:

Ø Marchează Da: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul meciului.

Ø Marchează Nu: Trebuie să prezici că jucătorul selectat nu va înscrie niciun gol în timpul meciului.

În ambele cazuri, această tipologie de pariu este valabilă dacă jucătorul pe care l-ai selectat este titular. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu este inclus în echipă sau intră în meci după start, pariul este nul.

Jucători 1X2: Trebuie să prezici care jucător va înscrie mai multe goluri în timpul meciului. Dacă ambii jucători înscriu același număr de goluri, selecția câștigătoare va fi X. Pariul este valabil numai dacă ambii jucători participă la meci din primul minut, altfel va fi declarat nul.

Jucători 1X2 - Oricând prima repriză: Trebuie să prezici care jucător va înscrie mai multe goluri în prima repriză. Dacă ambii jucători înscriu același număr de goluri în prima repriză, selecția câștigătoare va fi X. Pariul este valabil numai dacă ambii jucători participă la joc încă din primul minut, altfel va fi declarat nul.

Jucători 1X2 - Oricând a doua repriză: Trebuie să prezici care jucător va înscrie mai multe goluri în a doua repriză. Dacă ambii jucători înscriu același număr de goluri în a doua repriză, selecția câștigătoare va fi X. Pariul este valabil numai dacă ambii jucători participă la a doua repriză din primul minut, altfel va fi declarat nul.

Jucători - Grupuri: Trebuie să prezici jucătorul care va înscrie mai multe goluri dintre cei disponibili în grupul selectat. În cazul în care doi sau mai mulți jucători înscriu același număr de goluri, câștigătorul va fi jucătorul care a marcat primul. Acest tip de pariu are în

vedere minutul efectiv al meciului și nu data meciului. Pariul este valabil numai dacă TOȚI jucătorii participă la meciurile lor din primul minut, altfel va fi declarat nul.

Marcatori - Metoda primului gol: Mizați pe tipul de gol pe care îl va înscrie jucătorul selectat. Golul marcat TREBUIE să fie primul gol al meciului. Pariurile sunt valabile numai dacă jucătorul selectat începe meciul.

- Șut - golul trebuie marcat după contactul cu orice parte a piciorului. Golurile marcate din lovituri libere directe sau din penalty-uri NU se consideră „șuturi”.
- Lovitură liberă - golul trebuie marcat direct din lovitură liberă. Loviturile deviate se iau în considerare atât timp cât golul se atribuie jucătorului care a executat lovitura liberă. Acest pariu include și goluri înscrise direct din corner.
- Penalty - golul trebuie să fie înscris direct din penalty cu executantul loviturii declarat ca marcator.
- Autogol - golul trebuie declarat ca autogol
- Cu capul - Ultima atingere a mingii
- Niciun gol - Jucătorul selectat nu reușește să înscrie

Tris Winning: Trebuie să prezici că toți cei trei jucători selectați vor înscrie cel puțin un gol în timpul zilei selectate. Toți jucătorii selectați trebuie să participe la joc pentru ca pariul să fie valid.

Tris Wrong: Trebuie să prezici că niciunul dintre cei trei jucători selectați nu va înscrie vreun gol în timpul zilei selectate. Toți jucătorii selectați trebuie să participe pentru ca pariul să fie valid.

Primul marcator - Timpul golului: Trebuie să prezici în ce minut va fi marcat primul gol de către jucătorul selectat.

Marcator oricând - Minutul golului: Trebuie să prezici în ce minut va înscrie jucătorul selectat.

Minutul primului gol: Trebuie să prezici în ce minut va fi marcat primul gol al meciului. Un gol marcat în minutul 10 și o secundă aparține minutului 11. Un gol marcat în minutul 20 și o secundă aparține celui de-al 21-lea minut și așa mai departe.

Minutul primului penalty: Trebuie să prezici că primul penalty din meci va fi acordat în perioada de timp selectată.

În echipa de start: Trebuie să prezici care dintre jucătorii selectați vor fi titular în meci.

Dacă jucătorul selectat nu începe meciul, pariul este pierdut.

Total cornere: Trebuie să prezici dacă numărul total de lovituri de colț efectuate în timpul meciului (valabil doar pentru timpul regulamentar) va fi peste, sub sau exact la fel ca linia indicată. De exemplu, pariul Total Cornere <10 pe meciul Arsenal - Liverpool va fi câștigător dacă numărul de cornere executate nu va depăși 9.

Cornere Sub/Peste 3 Variante: Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere efectuate pe parcursul întregului meci va fi peste, sub sau egal ("=") cu linia indicată (valabil doar pentru timpul regulamentar). Dacă numărul total de cornere efectuate este mai mică decât linia indicată, selecția câștigătoare este „Sub”. Dacă numărul total de cornere efectuate este mai mare decât linia indicată, selecția câștigătoare este „Peste”. Dacă numărul total de cornere efectuate este egală cu linia indicată, selecția câștigătoare este "=".

Cornere impar/par: Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere din meci va fi impar sau par (valabil doar pentru timpul regulamentar).

Cornere handicap 1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci în ceea ce privește loviturile de colț, având în vedere handicapul (linia) specificat în selecție. Handicapul poate fi atribuit echipei gazdă sau echipei oaspete.

Când handicapul este atribuit echipei gazdă, există următoarele trei rezultate posibile:

- 1 H Cornere (linie): Scăzând linia din cornerele echipei gazdă, aceasta din urmă va efectua mai multe cornere decât echipa oaspete. De exemplu, pariul 1 H Cornere (-1) pe evenimentul Arsenal - Liverpool va fi câștigător dacă Arsenal efectuează cu cel puțin 2 cornere mai mult decât Liverpool.
- XH Cornere (+ linie): Adăugând linia din cornerele echipei oaspete, cele două echipe execută același număr de cornere. De exemplu, pariul XH Cornere (+1) pe evenimentul Arsenal - Liverpool va fi câștigător dacă Arsenal efectuează exact cu un corner mai mult decât Liverpool.
- 2 Cornere H (+ linie): Adăugând linia din cornerele echipei oaspete, acesta din urmă va efectua mai multe cornere decât echipa gazdă. De exemplu, pariul 2 H Cornere (+1) pe evenimentul Arsenal - Liverpool va fi câștigătoare dacă Arsenal efectuează aceeași cantitate de cornere sau mai puțin decât Liverpool.

Când handicapul este atribuit echipei din deplasare, există următoarele trei rezultate posibile:

- **1 H Cornere (+ linie):** Adăugând linia din cornerele echipei gazdă, acesta din urmă va efectua mai multe cornere decât echipa oaspete. De exemplu, pariul 1 H Cornere (+1) pe evenimentul Arsenal - Liverpool va fi câștigător dacă Liverpool efectuează aceeași cantitate de cornere sau mai puțin decât Arsenal.
- **XH Cornere (-linie):** scăzând linia din cornerele echipei oaspete, ambele echipe execută același număr de cornere. De exemplu, pariul XH Cornere (-1) pe evenimentul Arsenal - Liverpool va fi câștigător dacă Liverpool efectuează exact cu un corner mai mult decât Arsenal.
- **2 H Cornere (-linie):** Scăzând linia din cornerele echipei oaspete, aceasta din urmă va efectua mai multe cornere decât echipa gazdă. De exemplu, pariul 2 H Cornere (-1) pe evenimentul Arsenal - Liverpool va fi câștigător dacă Liverpool efectuează cu cel puțin 2 cornere mai mult decât Arsenal.

HTH Cornere (linie): Trebuie să prezici dacă diferența dintre numărul de cornere (plus linia indicată) va fi pozitivă sau negativă. În funcție de linia propusă, este posibil să se facă o distincție între „Cornere clasice HTH” (1,5, -2,5, +0,5 etc.) și „Cornere întregi HTH” (-1, +2, -3 etc.).

Cornere HTH clasice. Dacă cantitatea de cornere efectuate plus linia este pozitivă, selecția câștigătoare este „1”. Dacă cantitatea de cornere executate plus linia este negativă, selecția câștigătoare este „2”.

Exemplu: pariul 1 HH Cornere (-2,5) pe evenimentul Arsenal - Liverpool va fi câștigător dacă Arsenal efectuează cel puțin 3 cornere în plus decât Liverpool.

Cornere întregi HTH. Dacă cantitatea de cornere efectuate plus linia este pozitivă, selecția câștigătoare este „1”.

1-2 Cornere handicap în meci: Trebuie să prezici echipa care ia cele mai multe cornere în timpul regulamentar după ce handicapul [n] a fost aplicat echipei selectate. Pariurile vor fi stabilite pe baza raportului evenimentului disponibil pe site-ul oficial al evenimentului în cauză. În scopul acestui pariu, vor fi valabile doar timpul regulamentar al jocului. În cazul în care este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Total cornere: Trebuie să prezici numărul total de cornere efectuate în timpul regulamentar al meciului. Există 3 rezultate pentru acest pariu. În cazul în care o lovitură de

colț trebuie repetată (de exemplu pentru un fault) va fi numărat un singur corner. Loviturile de la colț alocate dar neexecutate nu sunt luate în considerare. În scopul acestui pariu, va fi valabil doar timpul regulamentar al jocului. În cazul în care este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Total cornere impar / par: Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere din joc va fi un număr par sau impar. În sensul acestui pariu, vor fi valabile doar timpul regulamentar al jocului.

Cornere 1X2 în repriza X: Trebuie să prezici care echipă va lua cele mai multe cornere la sfârșitul reprizei indicate în meci. Rezultatele oferite sunt: 1 (echipa gazdă va efectua cele mai multe lovituri de colț), X (cele două echipe vor efectua același număr de lovituri de colț) și 2 (echipa oaspete va lua cele mai multe lovituri de colț). În scopul acestui pariu, vor fi valabile doar timpul regulamentar al jocului. În cazul în care este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Ultimul corner: Trebuie să prezici echipa care va lua ultimul corner în repriza indicată a meciului. Există 3 rezultate posibile pentru acest pariu: ECHIPA 1, NICIO ECHIPĂ, ECHIPA 2

Total cornere Echipa 1: Trebuie să prezici numărul total de cornere efectuate în timpul reprizei indicate de echipa gazdă. Există 4 rezultate posibile pe care este posibil să pariți: sub 2, 2, 3, peste 3. În cazul în care o lovitură de colț trebuie repetată (de exemplu pentru un fault) se va număra doar un corner. Cornerele alocate dar care nu sunt executate nu contează. În scopul acestui pariu, va fi valabil doar timpul regulamentar al jocului. Dacă evenimentul este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Total cornere echipa 2: Trebuie să prezici numărul total de cornere efectuate în timpul reprizei indicate de echipa oaspete. Există 4 rezultate posibile pe care este posibil să pariți: sub 2, 2, 3, peste 3. În cazul în care o lovitură de colț trebuie repetată (de exemplu pentru o fault) se va număra doar un corner. Cornerele alocate dar care nu sunt executate nu contează. În scopul acestui pariu, va fi valabil doar timpul regulamentar al jocului. În cazul în care este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Total cornere în repriza X: Trebuie să prezici numărul total de cornere efectuate în repriza indicată. Există 3 rezultate posibile pe care este posibil să pariți: sub 0-4, 5-6 sau peste 6. În cazul în care o lovitură de colț trebuie repetată (de exemplu pentru o fault), se va număra doar un corner. Loviturile de la colț alocate dar neexecutate nu sunt luate în considerare. În sensul acestui pariu, va fi valabil doar timpul regulamentar al jocului. În cazul în care este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Sub/Peste cornere echipa X în repriza Y: Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere luate de echipa indicată în repriza indicată va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât linia indicată în pariu.

Primul la X cornere: Trebuie să prezici care echipă va fi prima care va lua [X] cornere în timpul regulamentar. Există 3 rezultate posibile pentru această piață: [Echipa1], [Echipa2] sau Niciuna. În cazul în care o lovitură de colț se repetă (de exemplu din cauza unui fault), se va număra doar un corner. Loviturile de la colț alocate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.

Cursă la X cornere în repriza Y: Trebuie să prezici care echipă este prima care a luat [X] cornere în jumătatea indicată [Y]. Există 3 rezultate posibile pentru această piață: [Echipa1], [Echipa2] sau Niciuna. În cazul în care se repetă o lovitură de colț (de exemplu din cauza unui fault), se va număra doar un corner. Loviturile de la colț alocate dar neexecutate nu sunt luate în considerare.

Marcator oricând prima repriză: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în prima repriză. Dacă jucătorul selectat nu joacă în prima repriză, pariul va fi considerat nul. Dacă jucătorul selectat joacă în prima repriză, dar nu înscrie niciun gol, pariul va fi pierdut indiferent de rezultat. Toate pariurile sunt valabile numai dacă prima repriză este finalizată. Dacă un meci este suspendat în prima repriză și nu este finalizat în intervalul de timp indicat în regulile noastre de pariare (până la miezul nopții din ziua următoare), toate pariurile vor fi considerate nule.

Marcator oricând repriza a doua: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în a doua repriză. Dacă jucătorul selectat nu participă la a doua repriză, pariul va fi considerat nul. Dacă jucătorul selectat participă la a doua repriză, dar nu marchează niciun gol, pariul va fi pierdut indiferent de rezultat. Toate pariurile sunt valabile numai dacă a doua repriză este finalizată. Dacă un meci este suspendat în a doua repriză și nu este finalizat în intervalul de timp indicat în regulile noastre de pariare (până la miezul nopții din ziua următoare), toate pariurile vor fi considerate nule.

Tipuri de pariuri pentru mai multe meciuri

Mai multe puncte în următoarele trei meciuri: Trebuie să prezici numărul total de puncte câștigate de echipă în următoarele 3 meciuri din Liga Națională, alegând dintre variantele oferite. Dacă unul dintre cele trei meciuri implicate este considerat nul, cotele aferente vor fi nule. Dacă nu se specifică altfel în detaliile pariului, posibilele revanșe sau alte evenimente care nu aparțin Ligii Naționale nu sunt incluse în calculul punctelor câștigate.

Prima echipă care marchează: Trebuie să prezici care echipă din listă va înscrie prima. Pentru a determina câștigătorul, se va stabili ordinea cronologică a golurilor, luând în considerare posibilele ore diferite de începere a meciurilor. Dacă sunt marcate două sau mai multe goluri în același minut, se vor aplica regulile „Dead Heat” și pariurile vor fi plătite împărțind cotele la momentul acceptării pariului la numărul de echipe care au marcat în același minut. Rapoartele ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina minutul corect al golurilor. În cazul golurilor simultane în două sau mai multe meciuri, se vor aplica regulile „Dead Heat”, așa cum se explică în secțiunea I punctul 12 din regulamentul nostru general de pariare sportivă. Dacă unul dintre meciurile implicate este amânat și nu este jucat în următoarele 48 de ore, toate pariurile vor fi nule.

Campionate HH Gol: Trebuie să prezici care dintre cele două competiții de fotbal (campionate, cupe etc.) indicate va avea cel mai mare număr de goluri înscrise în runda curentă. Pentru fiecare eveniment considerat nul se vor calcula două goluri. Dacă cel puțin 3 meciuri din aceeași ligă sunt considerate nule, această tipologie de pariu va fi anulată, de asemenea.

Echipa gazdă victorii sub/peste (linie): Trebuie să prezici dacă numărul total de victorii ale echipei gazdă în runda curentă a unui campionat / cupă specificat va fi peste sau sub linia indicată. Dacă unul sau mai multe meciuri asociate sunt considerate nule, această tipologie de pariu va fi anulată, de asemenea.

Echipa oaspete victorii sub/peste (linie): Trebuie să prezici dacă numărul total de victorii ale echipei oaspete în runda curentă a unui campionat / cupă specificat va fi peste sau sub linia indicată. Dacă unul sau mai multe meciuri asociate sunt considerate nule, această tipologie de pariu va fi anulată, de asemenea.

Remize sub/peste (linie): Trebuie să prezici dacă numărul total de remize din runda curentă a unui campionat / cupă specificat va fi peste sau sub linia indicată. Dacă unul sau mai multe meciuri asociate sunt considerate nule, această tipologie de pariu va fi anulată, de asemenea.

Goluri gazde vs. Goluri oaspeți Fulltime: Trebuie să prezici dacă la data și campionatul stabilit suma golurilor marcate de echipele gazdă va fi mai mică sau mai mare decât suma golurilor marcate de echipele oaspete. Există trei rezultate posibile: 1 (suma golurilor marcate de echipele gazdă este mai mare decât suma golurilor marcate de echipele din deplasare), X (suma golurilor marcate de echipele gazdă coincide cu suma golurile marcate de echipele oaspete) și 2 (suma golurilor marcate de echipele oaspete este mai

mare decât suma golurilor marcate de echipele gazdă).

Goluri gazde vs. Goluri oaspeți Prima Repriză: Trebuie să prezici dacă la data și campionatul menționat suma golurilor marcate de echipele gazdă în prima repriză va fi mai mică sau mai mare decât suma golurilor marcate de oaspeți echipe în timpul primei reprize. Există trei rezultate posibile: 1 (suma golurilor marcate de echipele gazdă este mai mare decât suma golurilor marcate de echipele din deplasare), X (suma golurilor marcate de echipele gazdă coincide cu suma golurile marcate de echipele oaspete) și 2 (suma golurilor marcate de echipele oaspete este mai mare decât suma golurilor marcate de echipele gazdă).

Prima și ultima echipă care înscrie astăzi: Trebuie să prezici care dintre echipele propuse va fi prima care va înscrie primul gol al meciului sau ultima care va înscrie ultimul gol al meciului, independent de momentul în care se joacă meciul. Dacă nu sunt marcate goluri în ziua respectivă, selecția câștigătoare va fi „Fără goluri”. Minutul exact al golului va fi obținut de pe site-urile oficiale ale ligii. Dacă diferite echipe înscriu golul dat în același minut de joc, câștigurile vor fi calculate împărțind cotele inițiale acceptate la numărul de echipe care au același rezultat. Dacă unul sau mai multe meciuri asociate sunt considerate nule, această tipologie de pariu va fi anulată, de asemenea.

Marcator special

HH (linie): Trebuie să prezici care dintre cele 2 grupe de jucători (1, 2 sau 3 jucători per grup) specificate în pariu va înscrie mai multe goluri (adăugate la linia indicată) în meciurile lor reale respective. Dacă suma golurilor atinse de primul grup de jucători (adăugate la linia indicată) este mai mare decât suma obiectivelor atinse de al doilea grup, selecția câștigătoare este 1H; dacă suma golurilor atinse de primul grup de jucători (adăugate la linia indicată) este mai mică decât suma golurilor atinse de al doilea grup, selecția câștigătoare este 2H; în caz contrar, pariul va fi considerat nul. Dacă doar un singur jucător nu este inclus în echipă sau intră în meci după lovitura de start a meciului, pariul va fi considerat nul.

1X2: Prin selectarea opțiunilor 1 sau 2, prevedeați care dintre cele două grupe de jucători (1, 2 sau 3 jucători pe grup) specificate în pariu va înscrie mai multe goluri în meciurile lor reale respective. Prin selectarea opțiunii X (egalitate), prezici că ambele grupuri vor înscrie același număr de goluri. Dacă doar un singur jucător nu este inclus în echipă sau intră în meci după lovitura de start a meciului, pariul va fi considerat nul.

Sub/Peste: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrise de grupul de jucători selectat

va fi mai mare (peste) sau mai mic (sub) decât valoarea indicată. Această tipologie de pariu este valabilă numai dacă toți jucătorii sunt titulari. Dacă un singur jucător nu este inclus în echipă sau intră în meci după lovitura de start a meciului, pariul va fi considerat nul.

Goluri marcate Da/Nu (minute): Trebuie să prezici dacă va fi marcat sau nu un gol, în perioada de timp indicate. Două rezultate posibile

Ø Da: se va înscrie un gol, în perioada indicată

Ø Nu: nu va fi marcat un gol, în perioada indicată.

Un gol înscris în minutul 10 și 1 secundă aparține minutului 11. Un gol înscris în minutul 20 și 1 secundă aparține celui de-al 21-lea și așa mai departe.

Cartonașe Da/Nu (minute): Trebuie să prezici dacă se vor acorda cartonașe galbene sau roșii, în perioada indicată. Dacă nu este specificat, vor fi luate considerare atât cartonașe galbene, cât și cartonașe roșii. Un cartonaș atribuit în minutul 10 și 1 secundă aparține minutului 11. Un cartonaș atribuit în minutul 20 și 1 secundă aparține celui de-al 21-lea și așa mai departe.

Minute prelungiri prima repriză / Repriză a 2-a: Trebuie să prezici cu câte minute se va prelungi prima repriză (sau a doua repriză). Va fi luat în considerare doar minutele de prelungire indicate de al patrulea oficial cu tabela. Eventualele minutele adăugate nu vor fi luate în considerare.

Penalty Da / Nu (minute): Trebuie să prezici dacă vor fi penalty-uri, în perioada de timp indicată. Loviturile de pedeapsă acordate dar care nu sunt executate nu vor fi considerate valabile pentru acest tip de pariu. Un penalty atribuit în minutul 10 și 1 secundă aparține minutului 11. Un penalty atribuit în minutul 20 și 1 secundă aparține celui de-al 21-lea și așa mai departe.

Pariuri sistemul K3: Pentru acest tip de pariu trebuie să prezici numărul total de 1, X și 2 pentru etapa din campionatul respectiv. Acest pariu este disponibil pentru toate etapele campionatului. Acesta va fi oferit începând de marți și se va încheia cu startul primului meci. În cazul în care un eveniment este întrerupt sau suspendat, rezultatul în momentul suspendării va fi valid (de exemplu, atunci când un joc este oprit și rezultatul este 1-0, „1” semn se va lua în considerare. În cazul în care nu se desfășoară un eveniment, toate pariurile vor rămâne deschise și vor fi închise la rejucarea evenimentului.

Exemplu: Serie A - Sistem K3 - Prima etapa se prezice 4-5-1, vor fi patru 1, cinci X și unul 2.

Primul marcator repriza a doua: Acest tip de pariu este oferit de obicei în timpul celor mai importante competiții de fotbal. Poate fi oferit numai în cazul în care au loc două sau mai multe meciuri în același timp. Primul marcator va fi considerat cel care după fluierul de start al reprizei a doua înscrie primul gol dintre meciurile din competiția selectată.

Pentru stabilirea pariului se va lua în calcul ordinea cronologică începând de la fluierul inițial al arbitrului, chiar dacă nu se dispute simultan toate meciurile selectate. În cazul golurilor marcate în aceleași minute se va aplica regula ex-Aequo (art. 8 din secțiunea Reguli generale)

Echipa care va marca mai multe goluri: Trebuie să prezici echipa care va înscrie cele mai multe goluri după finalizarea tuturor meciurilor. Pentru această tipologie de pariu se ia în considerare numai timpul regulamentar. (Prin urmare, prelungirile și / sau loviturile de pedeapsă nu sunt incluse). Dacă unul sau mai multe meciuri sunt suspendate oficial, pariurile aferente vor rămâne valabile dacă meciul este reluat și finalizat până la miezul nopții (WAT) din ziua următoare datei programate inițial a meciului. Dacă meciul nu este reluat sau nu este finalizat în intervalul de timp menționat, toate pariurile aferente vor fi considerate nule. Dacă există mai multe selecții câștigătoare, se va aplica regula Ex Aequo (articolul 14 din secțiunea „Reguli generale de pariuri sportive”): Dacă doi sau mai mulți concurenți ating aceeași poziție / rezultat, cotele inițiale la momentul acceptării pariului vor fi împărțite la numărul de concurenți care au același rezultat. Dacă, de exemplu, doi concurenți ale căror cote au fost de 2,80 și 1,90 au același rezultat (ambii sunt declarați câștigători), cota finală va fi de 1,4 ($2,80 / 2$) și 0,95 ($1,90 / 2$).

Meciul cu cele mai multe goluri din grupă: Trebuie să prezici care va fi meciul cu cele mai multe goluri înscrise din faza grupelor. Dacă există mai multe selecții câștigătoare, se va aplica regula Ex Aequo (art. 14 din secțiunea „Reguli generale de pariuri sportive”) : Dacă doi sau mai mulți concurenți ating aceeași poziție / rezultat, cotele inițiale la momentul acceptării pariului vor fi împărțite la numărul de concurenți care au același rezultat. Dacă, de exemplu, doi concurenți ale căror cote au fost de 2,80 și 1,90 au același rezultat (ambii sunt declarați câștigători), cota finală va fi de 1,4 ($2,80 / 2$) și 0,95 ($1,90 / 2$).

Se va înscrie un Hat-Trick / Poker (4) / Cvintuplu?

Trebuie să prezici dacă un jucător va înscrie trei sau mai multe goluri (hat-trick), patru sau mai multe goluri (poker) sau cinci sau mai multe goluri (cvintuplu) într-un singur meci în

turneul Cupei Mondiale. Numai golurile marcate în timpul regulamentar și prelungiri (extra time) vor conta.

Va înscrie un portar un gol?

Trebuie să prezici dacă un portar va înscrie cel puțin un gol în turneul Cupei Mondiale. Numai golurile marcate în timpul regulamentar și prelungirile (extra time) vor conta.

Cupa Mondială Golden Ball: Trebuie să prezici care jucător va fi numit cel mai bun jucător al turneului. Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina câștigătorul.

Ce recorduri vor fi doborâte? Trebuie să prezici care vor fi recordurile doborâte. recordul actual este afișat lângă fiecare piață de pariere. Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina selecțiile câștigătoare.

Câștigător și golgheter: Trebuie să prezici care echipă va câștiga turneul și jucătorul care va înscrie cele mai multe goluri. Pentru piața selectată se aplică regulile Câștigătorului și Topului marcatorilor

Primul marcator și 1x2: Trebuie să prezici care jucător va înscrie primul gol al meciului și rezultatul final al meciului. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci sau participă la acesta, dar după primul gol marcat, pariul este declarat nul. În cazul în care jucătorul participă la meci și nu marchează niciun gol sau este înlocuit de un alt jucător înainte de primul gol marcat, pariul este pierdut.

Marcator oricând și 1X2: Trebuie să prezici că jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul meciului împreună cu rezultatul final al meciului. Dacă jucătorul pe care l-ați selectat nu participă la meci, pariul este nul. Dacă jucătorul participă la joc și nu marchează niciun gol, pariul se pierde independent de rezultatul final al meciului

Puncte în total 3 etape: Trebuie să prezici corect numărul de puncte pe care echipa selectată le va aduna în următoarele trei meciuri din liga sa națională. Dacă unul sau mai multe meciuri sunt considerate nule, această tipologie de pariu va fi anulată, de asemenea.

Puncte în total 2 etape: Trebuie să prezici corect numărul de puncte pe care echipa selectată le va aduna în următoarele două meciuri din liga sa națională. Dacă unul sau mai multe meciuri sunt considerate nule, această tipologie de pariu va fi nulă

Liga total 1X2: Trebuie să prezici, din două selecții, în care campionat național se vor înscrie mai multe goluri într-o singură rundă a ligii respective (runda exactă va fi specificată între paranteze lângă piața oferită). Există trei (3) rezultate posibile; 1 (mai multe goluri vor fi

marcate în liga A decât în liga B), X (același număr de goluri vor fi înscrise în ambele ligi A, B), 2 (vor fi înscrise mai multe goluri în liga B decât în liga A).

Competiția și numărul rundei vor fi specificate în detaliile pariului. Dacă unul sau mai multe meciuri nu au loc înainte de miezul nopții din ziua următoare datei stabilite inițial pentru meci, pariul va fi declarat nul. Această tipologie de pariu va fi închisă la expirarea primului meci implicat și ar putea fi redeschisă ulterior cu noi cote și linii calculate în funcție de noile rezultate obținute.

Liga total (Sub/Peste): Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate într-o etapă de campionat va fi mai mare (peste) sau mai mic (sub) decât linia oferită. Etapa și meciurile incluse vor fi specificate în detaliile pariului fie de numărul rundei ale acelei competiții, fie de data la care se joacă meciurile. Dacă unul sau mai multe meciuri nu au loc înainte de miezul nopții din ziua următoare datei stabilite inițial pentru meci, pariul va fi declarat nul. Această tipologie de pariu va fi închisă la expirarea primului meci implicat și ar putea fi redeschisă ulterior cu noi cote și linii calculate în funcție de noile rezultate obținute. În acest caz, rezultatul pariului va fi în continuare raportat la suma totală a golurilor marcate în runda de campionat specificată.

Liga total impar /par: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate într-o etapă de campionat va fi impar sau par. Competiția și numărul rundei vor fi specificate în detaliile pariului. Dacă unul sau mai multe meciuri nu au loc înainte de miezul nopții din ziua următoare datei stabilite inițial pentru meci, pariul va fi declarat nul. Această tipologie de pariu va fi închisă la expirarea primului meci implicat și ar putea fi redeschisă ulterior cu noi cote și linii calculate în funcție de noile rezultate obținute. În acest caz, rezultatul pariului va fi în continuare raportat la suma totală a golurilor marcate în runda de campionat specificată.

Exemplu: Etapa 14 - Campionatul Italiei Serie A (10 meciuri). Înainte de data de expirare a primului meci, am pariat pe rezultatul PESTE 26,5. Sâmbătă sunt marcate în total 9 goluri. Înainte de începerea celorlalte meciuri, această tipologie de pariu este redeschisă cu o nouă linie de 30,5 recalculată după cele 9 goluri marcate. Punem un nou pariu pe rezultatul SUB 30,5. Duminică, se înscriu 21 de goluri și prin urmare, la sfârșitul rundei de campionat există o sumă totală de 30 de goluri marcate (9 sâmbătă + 21 duminică). Ambele pariuri (PESTE 26,5 și SUB 30,5) sunt câștigătoare.

Ligă total goluri (exact): Trebuie să prezici numărul exact de goluri care vor fi marcate în aceeași rundă de competiție specificată. Competiția și numărul rundei vor fi specificate în detaliile pariului. Dacă unul sau mai multe meciuri nu au loc înainte de miezul nopții din ziua următoare datei stabilite inițial pentru meci, pariul va fi declarat nul. Această tipologie

de pariu va fi închisă la expirarea primului meci implicat și ar putea fi redeschisă ulterior cu noi cote și linii calculate în funcție de noile rezultate obținute. În acest caz, rezultatul pariului va fi în continuare referit la numărul exact de goluri marcate în runda de campionat specificată.

Piața transferuri: Ne rezervăm posibilitatea de a oferi pariuri speciale pe piața de transferuri cu privire la următoarele tipologii: un manager specificat va fi sau nu demis; cine va fi următorul manager într-o echipă specificată; care va fi următoarea echipă pentru un manager specificat; următoarea echipă pentru un jucător specificat; dacă un jucător se va transfera sau nu. Pentru unele tipologii de pariu, vom stabili termenul limită în care ar trebui realizat evenimentul. În scopul stabilirii pariurilor, va fi luat în considerare raportul oficial

Goluri an calendaristic: Pentru acest pariu se iau în considerare NUMAI golurile înscrise în ligile interne în perioada 1 ianuarie - 31 decembrie a anului în cauză. Golurile marcate în competițiile de cupă, partide amicale și meciuri internaționale nu sunt luate în considerare. Jucătorul desemnat trebuie să joace cel puțin 1 meci în anul respectiv, altfel pariurile vor fi nule.

Total goluri jucător sezon: Pentru acest pariu se iau în considerare NUMAI golurile din Premier League marcate în sezonul respectiv. Dacă jucătorul selectat este transferat din Premier League înainte de sfârșitul ferestrei de transfer de vară, selecția va fi anulată. Golurile marcate în competițiile de cupă, partide amicale și meciurile internaționale nu sunt luate în considerare. Jucătorul numit trebuie să joace cel puțin un meci în sezonul respectiv, altfel pariurile vor fi nule.

Manager speciale: Următorul manager permanent – trebuie să prezici cine va fi numit următorul manager permanent al echipei listate. Dacă sunt numiți doi sau mai mulți manageri, se vor aplica regulile “Dead Heat”. Managerii interimari și interimarii nu vor conta decât dacă vor participa la cel puțin 10 meciuri competitive sau dacă clubul indică faptul că vor fi numiți pentru a participa la cel puțin 10 meciuri sau mai multe.

Penalty-uri turneu ratate / înscrise: Se iau în considerare penalty-urile executate în 90 de minute, în prelungiri și loviturile de departajare. În cazul în care un penalty trebuie reluat, penalty-ul anterior nu este luat în considerare.

HH Turneu: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate va obține cea mai bună clasare la finalul turneului. La stabilirea pariului se ia în considerare runda în care echipa părăsește competiția, indiferent de prelungiri (extra time). Dacă două echipe ies din competiție în aceeași rundă (de exemplu, sferturi de finală, semifinale etc.), pariul va fi

considerat nul. Dacă două echipe sunt eliminate în faza grupelor, se aplică următoarele condiții: poziția în grupă, puncte în grupă, diferența de goluri în turneu, golurile înscrise în turneu. În cazul în care ambele echipe sunt la egalitate chiar și după aceste condiții, pariul va fi considerat nul.

Finaliste: Trebuie să prezici, cele două echipe se vor întâlni în meciul final al turneului.

Total goluri turneu, Total goluri echipă, Total goluri grupă, Autogoluri: Trebuie să prezici câte goluri vor fi înscrise în funcție de tipul pieței (turneu, echipă, grupă, autogoluri). Pentru fiecare piață, se aplică aceleași reguli; golurile marcate în 90 de minute sau în prelungiri vor conta. Pentru piețele care se referă la un anumit set de meciuri la o anumită dată (date), contează doar golurile marcate în 90 de minute. Golurile înscrise la loviturile de departajare nu sunt luate în considerare. Dacă un joc este amânat, golurile totale (pentru un grup de jocuri la date date) vor fi anulate.

Echipa cu cel mai multe/puține goluri: Trebuie să prezici care va fi echipa care va înscrie cele mai multe/cele mai puține goluri în timpul turneului. Pentru acest tip de pariu se iau în considerare meciurile din întregul turneu și vor conta golurile înscrise în 90 de minute sau în prelungiri. Golurile înscrise la lovituri de departajare nu sunt luate în considerare. Dacă există mai multe selecții câștigătoare, se va aplica regula Ex Aequo (articolul 14 din secțiunea „Reguli generale de pariuri sportive”): Dacă doi sau mai mulți concurenți ating aceeași poziție / rezultat, cotele inițiale la momentul pariului acceptat vor fi împărțite la numărul de concurenți care au același rezultat. Dacă, de exemplu, doi concurenți ale căror cote au fost de 2,80 și 1,90 au același rezultat (ambii sunt declarați câștigători), cotele finale vor fi de 1,4 ($2,80 / 2$) și 0,95 ($1,90 / 2$).

Echipa care primește cele mai multe/cele mai puține goluri: Trebuie să prezici care echipă va primi cele mai multe / cele mai mici goluri în timpul turneului. Pentru acest tip de pariu se iau în considerare meciurile din întregul turneu și vor conta golurile înscrise în 90 de minute sau în prelungiri. Golurile înscrise la lovituri de departajare nu sunt luate în considerare. Dacă există mai multe selecții câștigătoare, se va aplica regula Ex Aequo (articolul 14 din secțiunea „Reguli generale de pariuri sportive”): Dacă doi sau mai mulți concurenți ating aceeași poziție / rezultat, cotele inițiale la momentul pariului acceptarea vor fi împărțite la numărul de concurenți care au același rezultat. Dacă, de exemplu, doi concurenți ale căror cote au fost de 2,80 și 1,90 au același rezultat (ambii sunt declarați câștigători), cotele finale vor fi de 1,4 ($2,80 / 2$) și 0,95 ($1,90 / 2$).

Etapă eliminării: Trebuie să prezici când echipa selectată va termina turneul, în funcție de runda în care o echipă respective iese din competiție - indiferent de prelungiri, lovituri de departajare etc. O echipă care câștigă finala va fi considerată că merge cel mai departe.

Omul Meciului: Trebuie să prezici ce jucător va fi indicat ca om al meciului (MVP) de către organizatorul oficial al competiției specifice (de exemplu, într-un meci din Liga Campionilor, va fi luată în considerare exclusiv decizia oficială a UEFA sau de exemplu, în meciurile Cupei Mondiale, va fi luată în considerare exclusiv decizia oficială a FIFA). Pariul va fi declarat nul dacă jucătorul nu va participa la meci.

Cartonașe

Reguli generale -Rezultatul pariului pe cartonașe va fi definit pe baza cartonașelor acordate pe parcursul celor 90 de minute de timp regulamentar de joc. Orice cartonașe acordate după fluierul la pauză sau de final nu vor fi luate în considerare pentru calculul final. Cartonașele arătate cuiva care nu face parte din jucătorii de pe câmpul de joc (ex. Antrenori, jucători de pe bancă sau jucători deja înlocuiți) nu vor fi luate în considerare la stabilirea pariului.

Cartonașul galben are valoarea de 1 punct, cartonașul roșu are valoarea de 2 puncte. Al doilea cartonaș galben al unui jucător nu se ia în considerare.. Când un jucător este eliminat după primirea a două cartonașe galbene, vor fi luate în considerare maximum 3 puncte (cartonaș galben + cartonaș roșu).

Cartonașe 1X2: Trebuie să prezici cărei echipe îi vor fi acordate mai multe cartonașe în timpul meciului. Pariul oferă trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă va primi mai multe cartonașe); X (același număr de cartonașe va fi acordat celor două echipe); 2 (echipei oaspete i se vor acorda mai multe cartonașe).

Cartonașe Sub / Peste (2 variante - HH): Trebuie să prezici dacă numărul de cartonașe acordate în timpul meciului va fi peste sau sub linia oferită.

Cartonașe Sub / Peste (3 variante- 1X2): Trebuie să prezici dacă numărul de cartonașe acordate în timpul meciului va fi peste, sub sau egal (exact) cu linia oferită.

Primul / Ultimul cartonaș: Trebuie să prezici prima / ultima echipă care primește cartonaș în meci. Pariul oferă trei rezultate posibile: echipa gazdă, echipa oaspete, niciuna (selecție câștigătoare în cazul în care niciun cartonaș nu a fost acordat). În cazul în care cartonașul va fi acordat ambelor echipe în același timp, se va aplica regula Ex Aequo (art. 14 din secțiunea „Reguli generale”).

Primul jucător care ia cartonaș: Trebuie să prezici care jucător primește primul cartonaș în meci. Se ia în considerare cartonașul galben și cartonașul roșu. Dacă jucătorul selectat este pe teren oricând înainte de acordarea primului cartonaș, pariul este valid. Dacă

jucătorul selectat intră în meci după ce a fost acordat primul cartonaș sau jucătorul selectat nu joacă în meci, pariul este nul. Jucătorul trebuie să se afle pe terenul de joc pentru a fi luat cartonașul în considerare. Orice cartonașe acordate după fluierul la pauză sau de la finalul timpului regulamentar nu sunt luate în considerare.

Să primească cartonaș: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va primi un cartonaș galben sau roșu în timpul meciului. Pentru ca un jucător să fie considerat activ, el trebuie să înceapă jocul. Pariul este anulat dacă jucătorul nu începe jocul, chiar dacă ulterior vine ca înlocuitor. Orice cartonașe arătate unui jucător atunci când nu se află pe teren, de exemplu, după ce a fost înlocuit, sau cartonașele acordate după fluierul la pauză sau de la finalul timpului regulamentar nu sunt luate în considerare.

Total cartonașe impar / par: Trebuie să prezici dacă numărul total de cartonașe acordate în timpul meciului va fi par sau impar.

Cartonașe galbene 1X2: Trebuie să prezici cărei echipe îi vor fi acordate mai multe cartonașe galbene în timpul meciului. Pariul oferă trei rezultate posibile: 1 (echipei gazdă i se vor acorda mai multe cartonașe galbene); X (același număr de cartonașe galbene va fi acordat celor două echipe); 2 (echipei oaspete i se vor acorda mai multe cartonașe galbene). Dacă un jucător este eliminat din cauza cartonașelor galbene duble, vor fi numărate două cartonașe.

Cartonașe galbene prima repriză sub/ peste: Trebuie să prezici dacă numărul de cartonașe acordate în prima repriză va fi peste sau sub linia oferită.

Cartonașe galbene repriza a doua sub/ peste: Trebuie să prezici dacă numărul de cartonașe acordate în timpul reprizei a doua va fi peste sau sub linia oferită.

Primul cartonaș galben: Trebuie să prezici care echipă va primi primul cartonaș galben în timpul meciului. Pariul oferă trei rezultate posibile: echipa gazdă, echipa oaspete, niciuna (selecție câștigătoare în cazul în care niciun cartonaș nu a fost acordat). În cazul în care cartonașul va fi acordat ambelor echipe în același timp, se va aplica regula Ex Aequo (art. 14 din secțiunea „Reguli generale”).

Cartonașe roșii 1X2: Trebuie să prezici cărei echipe îi vor fi acordate mai multe cartonașe roșii în timpul meciului. Pariul oferă trei rezultate posibile: 1 (echipei gazdă i se vor acorda mai multe cartonașe roșii); X (același număr de cartonașe roșii vor fi acordate celor două echipe); 2 (echipei oaspete i se vor acorda mai multe cartonașe roșii). Un cartonaș roșu acordat din cauza a două cartonașe galbene are valoarea unui cartonaș roșu acordat direct.

Cartonaș roșu: Trebuie să prezici dacă va fi acordat cel puțin un cartonaș roșu în timpul meciului. Pariul oferă două rezultate posibile: Da (se va acorda cel puțin un cartonaș roșu); Nu (nu se va acorda niciun cartonaș roșu).

Cartonaș galben X: Trebuie să prezici cărei echipe i se va arăta cartonașul galben [X]. În scopul acestui pariu, există 3 rezultate posibile: ECHIPĂ1; NICIUNA; ECHIPA2. În scopul acestui pariu, se va lua în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care meciul este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Turneu Totale/Speciale

Turneu total cartonașe galbene / roșii: Numărul maxim de cartonașe per jucător per meci este unul galben și unul roșu (de exemplu, un al doilea cartonaș galben care duce la un cartonaș roșu nu contează). Cartonașele acordate în prelungiri nu contează. Numai jucătorii de pe teren contează (de exemplu, dacă unui manager sau unui înlocuitor de pe bancă i se arată un cartonaș, acesta nu va conta pentru aceste pariuri).

Turneu cornere: Numai cornerele din cele 90 de minute contează.

Primul jucător care ia cartonaș: Trebuie să prezici cine va primi primul cartonaș galben în meciul selectat. În cazul în care cartonașul va fi acordat ambilor jucători în același timp, se va aplica regula Ex Aequo (art. 14 din secțiunea „Reguli generale”). Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina minutul corect al obiectivelor. Rezultatul pariului se bazează pe rezultatul de la sfârșitul timpului obișnuit de joc, inclusiv timpul de accidentare. Cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru anumite tipologii de pariu, prelungirile și eventualele lovituri de departajare nu afectează rezultatul pariului.

Să ia un cartonaș galben: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va primi un cartonaș galben în timpul meciului. Rezultatul pariului se bazează pe rezultatul de la sfârșitul timpului regulamentar, inclusiv timpul de accidentare. Cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru anumite tipologii de pariu, prelungirile și eventualele lovituri de departajare nu afectează rezultatul pariului.

Să ia un cartonaș roșu: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va primi un cartonaș roșu în timpul meciului. Rezultatul pariului se bazează pe rezultatul de la sfârșitul timpului obișnuit de joc, inclusiv timpul de accidentare. Cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru anumite tipologii de pariu, prelungirile și eventualele lovituri de departajare nu afectează rezultatul pariului.

Fotbal Primul Gol

Primul gol: Trebuie să prezici care echipă va înscrie primul gol al meciului:

- 1 Primul gol. Echipa gazdă va înscrie primul gol al meciului.
- 2 Primul gol. Echipa oaspete va înscrie primul gol al meciului.
- X - Primul gol. Nu se vor înscrie goluri în meci

Ultimul gol:

- 1 Ultimul gol. Echipa gazdă va înscrie ultimul gol al meciului.
- 2 Ultimul gol. Echipa oaspete va înscrie ultimul gol al meciului.
- X Ultimul gol. Nu se vor înscrie goluri în timpul meciului.

Metoda victoriei

Trebuie să prezici metoda victoriei pentru echipa gazdă sau pentru echipa oaspete. Există șase (6) rezultate posibile oferite;

- Ø Echipa gazdă câștigă în timp regulamentar
- Ø Echipa oaspete câștigă în timp regulamentar
- Ø Echipa gazdă câștigă în prelungiri
- Ø Echipa oaspete câștigă în prelungiri
- Ø Echipa gazdă câștigă după lovituri de departajare
- Ø Echipa deplasare câștigă lovituri de departajare

Trofee Echipă: Trebuie să prezici ce trofee va câștiga echipa selectată.

Jucători

Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat. Dacă pariați pe primul marcator și jucătorul selectat intră în meci după ce a fost marcat primul gol, pariul este nul.

Marcator oricând DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul meciului (inclusiv prelungiri). Nu va fi luată în considerare lovitura de pedeapsă.

2 sau mai multe DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin două goluri în timpul meciului (inclusiv prelungirile). Nu va fi luată în considerare lovitura de pedeapsă.

3 sau mai multe DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin trei goluri în timpul meciului (inclusiv prelungirile). Nu va fi luată în considerare lovitura de pedeapsă.

Marcator oricând - Prima repriză DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în prima repriză. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci în prima repriză, pariul este nul.

Marcator oricând - Repriza a doua DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în a doua repriză. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci în a doua repriză, pariul este nul.

Primul marcator DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie primul gol al meciului. Prolungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Ultimul marcator DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie ultimul gol al meciului. Prolungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Primul sau ultimul marcator DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie primul sau ultimul gol al meciului. Prolungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Primul marcator echipa gazdă DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie primul gol al echipei gazdă. Prolungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Primul marcator echipa oaspete DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie primul gol al echipei oaspete. Prolungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Primul marcator prima repriză DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie primul gol din prima repriză.

Primul și ultimul marcator DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie atât primul, cât și ultimul gol al meciului. Prolungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în calcul.

Combo marcator oricând & 1X2: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie oricând în meci, plus să prezici rezultatul final al meciului. Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Combo marcator oricând & scor corect: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie oricând în meci, plus să prezici scorul corect al meciului. Rezultatele posibile includ 20 de scoruri corecte + „ALTELE” care includ orice alt rezultat (inclusiv fără scor și 0-0 rezultat final). Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Combo primul marcator & scor corect: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie primul gol al meciului, plus să prezici scorul corect al meciului. Rezultatele posibile includ 20 de scoruri corecte + „ALTELE” care includ orice alt rezultat (inclusiv fără scor și 0-0 rezultat final). Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Combo primul marcator & 1X2: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie primul gol al meciului plus să prezici rezultatul final al meciului. Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Primul marcator 15 minute DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie în primele 15 minute ale meciului (00: 01-14: 59). Dacă jucătorul selectat nu ia parte din primele 15 minute (00: 01-14: 59), pariul este nul.

Marcator 16-30 minute DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul perioadei, inclusiv în minutele 16 și 30 (15: 00-29: 59). Dacă jucătorul nu joacă în perioada cuprinsă între minutele 16 și 30 (15: 00-29: 59), toate pariurile plasate pe jucător vor fi rambursate.

Marcator 31-45 minute DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul perioadei, inclusiv în minutul 31 și sfârșitul primei reprize (30: 00-sfârșitul primei reprize). Dacă jucătorul nu joacă în perioada cuprinsă între 31 și sfârșitul primei reprize (30: 00-sfârșitul primei reprize), toate pariurile plasate pe jucător vor fi rambursate. Sunt incluse minutele de prelungire adăugate la sfârșitul primei reprize.

Marcator 45-60 minute DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul perioadei, inclusiv în minutele 45 și 60 (45: 00-59: 59). Dacă jucătorul nu joacă în perioada respectivă între minutele 45 și 60 (45: 00-59: 59), toate pariurile plasate pe jucător vor fi rambursate.

Marcator 61-75 minute DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul perioadei, inclusiv minutele 61 și 75 (60: 00-74: 59). Dacă jucătorul nu joacă în timpul perioadei, inclusiv în minutele 61 și 75 (60: 00-74: 59), toate pariurile plasate pe jucător vor fi rambursate.

Marcator 76-90 minute DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol în timpul perioadei, inclusiv în minutul 76 și sfârșitul meciului (75: 00-sfârșitul meciului). Dacă jucătorul nu joacă în timpul perioadei inclusiv minutul 76 și sfârșitul meciului (75: 00-sfârșitul meciului), toate pariurile plasate pe jucător vor fi rambursate. Sunt incluse minutele de prelungire adăugate la sfârșitul meciului.

Combo marcator oricând & Scoruri corecte multiple: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie oricând în meci, plus să prezici scorul corect, alegând un grup de scoruri multiple. Rezultate posibile:

- 1-0 / 2-0 / 2-1 + Marcator oricând,
- 3-0 / 3-1 / 3-2 + Marcator oricând,
- 4-0 / 4-1 / 4-2 / 4-3 + Marcator oricând,
- 0-1 / 0-2 / 1-2 + Marcator oricând,
- 0-3 / 1-3 / 2-3 + Marcator oricând,
- 0-4 / 1-4 / 2-4 / 3-4 + Marcator oricând ,
- 1-1 / 2-2 / 3-3 / 4-4 + Marcator oricând
- „ALTELE” care include orice alt rezultat (inclusiv fără scor și rezultat final 0-0).

Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Combo primul marcator & Scoruri corecte multiple: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie primul gol al meciului, plus să prezici scorul corect, alegând un grup de scoruri multiple. Rezultate posibile:

- 1-0 / 2-0 / 2-1 + Primul marcator,
- 3-0 / 3-1 / 3-2 + Primul marcator,
- 4-0 / 4-1 / 4-2 / 4-3 + Primul marcator,
- 0-1 / 0-2 / 1-2 + Primul marcator,
- 0-3 / 1-3 / 2-3 + Primul marcator,
- 0-4 / 1-4 / 2-4 / 3-4 + Primul marcator,
- 1-1 / 2-2 / 3-3 / 4-4 + Primul marcator
- „ALTELE” care include orice alt rezultat (inclusiv fără scor și rezultatul final 0-0).

Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Combo marcator oricând & șansă dublă: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie oricând în meci, plus să prezici rezultatul final al meciului. Rezultate posibile: 1X + Marcator oricând, 12 + Marcator oricând, X2 + Marcator oricând. Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Combo primul marcator & șansă dublă: Trebuie să prezici un jucător care să înscrie primul gol al meciului plus să prezici rezultatul final al meciului. Rezultate posibile: 1X + primul marcator, 12 + primul marcator, X2 + primul marcator. Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Să înscrie cu capul DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol cu capul în timpul meciului, inclusiv prelungirile, recuperarea nu este inclusă. Nu vor fi luate în considerare loviturile de departajare.

Să înscrie din penalty DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol din penalty în timpul meciului, inclusiv prelungirile, recuperarea nefiind inclusă. Nu vor fi luate în considerare loviturile de departajare.

Să înscrie din lovitură liberă DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va înscrie cel puțin un gol din lovitură liberă în timpul meciului, inclusiv prelungirile, recuperarea nefiind inclusă. Nu vor fi luate în considerare loviturile de departajare.

Marcator 1X2 - Meci: Trebuie să prezici cine dintre cei 2 jucători enumerați va înscrie mai multe goluri în meciurile lor respective. Cele 3 rezultate posibile pentru acest pariu sunt: 1 - primul jucător va înscrie cel mai mare număr de goluri; 2 - al doilea jucător va înscrie cel mai mare număr de goluri; X - cei 2 jucători vor înscrie exact același număr de goluri. Dacă unul sau ambii jucători nu participă la meciurile respective (nici măcar o secundă), toate pariurile plasate vor fi anulate.

Marcator 1x2 - Competiție: Trebuie să prezici care jucător va înscrie mai mult decât alții. Rezultate posibile: Jucătorul 1 marchează mai mult decât Jucătorul 2, Jucătorul 2 înscrie mai mult decât Jucătorul 1, X jucătorul 1 și jucătorul 2 vor înscrie același număr de goluri în timpul competiției. Dacă unul sau mai mulți jucători vor schimba echipa în aceeași competiție, pariul nu va fi anulat. Dacă unul sau mai mulți jucători nu vor participa la competiție, pariul va fi anulat.

Pasă de gol DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va da o pasă de gol în timpul meciului. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat.

Definiția PASEI DE GOL: există o condiție a pasei de gol atunci când jucătorul face o pasă voluntară către unul dintre colegii săi de echipă și acesta din urmă realizează, datorită

acestuia, un gol fără a fi nevoie să dribleze vreun adversar, portarul exclus. Aruncarea de la margine, o lovitură liberă și o lovitură de colț sunt considerate pase de gol indiferent de intenția pasei.

Marcatori câștigători grupă etapă X: Trebuie să prezici ce grup de jucători din grupele enumerate va înscrie cel mai mare număr de goluri în meciurile din etapa respectivă. Pentru acest tip de pariu, golurile în timp suplimentar (extra time) rămân valabile atunci când este cazul, dar golurile de la loviturile de departajare nu sunt valabile. Dacă cel puțin unul dintre jucătorii din listă nu participă la meciul echipei sale, toate pariurile pe eveniment vor fi anulate.

În cazul în care 2 sau mai multe grupuri vor avea același număr de goluri, grupul câștigător va fi determinat de următoarea ordine:

- 1) Minutul golului, grupul cu primul gol în ordinea timpului.
- 2) Dacă acest lucru încă nu determină un câștigător, minutul celui de-al doilea marcator din grupe va fi luat în considerare în ordinea timpului.
- 3) Dacă chiar și cel de-al doilea gol al grupelor respective va fi marcat în același minut, atunci câștigul va fi împărțit la numărul de grupe de jucători câștigători.

Jucătorul va primi un cartonaș galben DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va primi un cartonaș galben. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat. Toți jucătorii care participă la meci pot încasa cartonaș, cu excepția celor de pe bancă sau a înlocuitorilor. Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Jucătorul va primi un cartonaș roșu DA / NU: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va primi un cartonaș roșu. Dacă jucătorul selectat nu participă la meci, pariul va fi anulat. Toți jucătorii care participă la meci pot încasa cartonaș, cu excepția celor de pe bancă sau a înlocuitorilor. Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

1 VS Echipă (1X2): Trebuie să prezici rezultatul meciului dintre JUCĂTORUL indicat (TITULAR) și întreaga echipă adversă:

Ø Rezultat 1: Jucătorul indicat va înscrie cel puțin încă un gol decât întreaga echipă adversă.

Ø Rezultatul X: Jucătorul indicat va înscrie un număr de goluri egal cu echipa adversă sau meciul se va încheia cu 0-0.

Ø Rezultatul 2: Echipa adversă va înscrie cel puțin un gol mai mult decât jucătorul indicat.

Pariul va fi anulat dacă jucătorul propus nu a jucat ca TITULAR sau dacă jocul de referință a fost suspendat.

Jucătorul X minim Y șuturi pe poartă: Trebuie să prezici dacă jucătorul X va avea cel puțin Y șuturi pe poartă în timpul regulamentar al meciului indicat, inclusiv timpul de accidentare.

Dacă jucătorul nu apare din primul minut al jocului, pariurile plasate pe acel jucător vor fi anulate.

Pariurile vor fi stabilite pe baza raportului evenimentului disponibil pe site-ul oficial al evenimentului în cauză.

Jucătorul X minim Y șuturi: Trebuie să prezici dacă jucătorul X va avea cel puțin Y șuturi totale în timpul regulamentar al meciului indicat, inclusiv timpul de accidentare.

Dacă jucătorul nu apare din primul minut al jocului, pariurile plasate pe acel jucător vor fi anulate.

Pariurile vor fi stabilite pe baza raportului evenimentului disponibil pe site-ul oficial al evenimentului în cauză.

Pariuri Speciale

Tipuri de pariuri

Total goluri sub / peste ziua X: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate în jocurile programate va fi mai mare sau mai mic decât linia oferită. Două goluri sunt acordate în cazul unui singur meci amânat în ziua specifică; în cazul unui număr mai mare de meciuri amânate, pariul este anulat.

Triplete DA / NU: Trebuie să prezici dacă echipa indicată va reuși să câștige, în sezonul de fotbal relevant, propriul Campionat, propria Cupă Națională și Liga Campionilor. Pentru Anglia este considerată FA CUP, pentru Germania cupa DFB, pentru Spania Copa del Rey și pentru Franța Cupa Franței (și nu Cupa Ligii). Certificarea rezultatului final se referă la clasamentul oficial al evenimentelor la care participă cluburile indicate.

Următorul manager al echipei: Trebuie să prezici cine va fi următorul manager al echipei listate în descrierea evenimentului în termenul afișat în aceeași descriere a evenimentului din selecțiile disponibile. Data de închidere a evenimentului va fi data afișată pe descrierea evenimentului (ex. 01/01/2018). Pentru rezultat va fi luat în considerare site-ul oficial al echipei.

Evită retrogradarea DA / NU: Trebuie să prezici dacă echipa / națiunea indicată în pariu va evita retrogradarea pentru a participa în aceeași competiție la data de începere sau nu.

Piața transferurilor: Trebuie să prezici dacă un jucător, la sfârșitul perioadei de transfer indicată de data pariului, va schimba echipa sau nu. În esență, pariorul va trebui să prezică dacă, în momentul respectiv, un jucător va juca pentru o echipă diferită de cea cu care juca înainte de începerea sesiunii de transfer indicate.

Următorul adversar: Trebuie să prezici care va fi, conform extragerii, următorul adversar al echipei indicate în pariu.

Fantasy meci: Trebuie să prezici rezultatul meciului fantastic dintre două echipe pe baza numărului de goluri marcate în jocurile respective, jucate în ziua (sau în ziua campionatului) indicată în pariu. Exemplu: în aceeași zi se joacă Milan vs Juventus și Liverpool vs Chelsea. Meciul Fantasy oferit este Milan vs Liverpool. Dacă Milano câștigă 1-0 cu Juventus, în timp ce Liverpool pierde 2-4 cu Chelsea, meciul Fantasy va fi câștigat de Liverpool cu rezultatul de 2-1 (ținând cont doar de golurile marcate). Pornind de la rezultatul tocmai acumulat, vor fi raportate toate pariurile pe baza regulamentului de fotbal pe acele piețe.

Șansă dublă Fantasy (1X - 12 - X2) Gazde sau egalitate; Gazde sau oaspeți; Egalitate sau oaspeți

Ø 1X Fantasy: Trebuie să prezici dacă rezultatul final al meciului fantasy va fi echipa gazdă câștigă sau egalitate

Ø X2 Fantasy: Trebuie să prezici dacă rezultatul final al meciului fantasy va fi echipa oaspete câștigă sau egalitate

Ø 12 Fantasy: Trebuie să prezici dacă rezultatul final al meciului fantasy va fi echipa gazdă câștigă sau echipa oaspete câștigă.

Sub / Peste Fantasy: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri marcate de cele două echipe în jocurile lor respective va fi mai mare (peste) sau mai mic (sub) decât linia specificată în pariu.

Înscrie / Nu înscrie Fantasy:

Ø GG: Trebuie să prezici dacă ambele echipe vor înscrie cel puțin câte un gol în jocurile lor respective

Ø NG: Trebuie să prezici dacă o echipă sau ambele nu vor înscrie niciun gol în jocurile lor respective.

Total cornere Fantasy: Trebuie să prezici dacă numărul cornerelor totale ale jocurilor indicate va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât linia indicată. Pariurile se bazează pe scorul obținut la sfârșitul timpilor obișnuiți (orice timp suplimentar este exclus). Dacă unul dintre jocurile enumerate în descrierea evenimentului nu este finalizat în termen de trei zile de la data stabilită în program din cauza suspendării sau amânării jocului, pariurile vor fi anulate.

Total cartonașe Fantasy: Trebuie să prezici dacă numărul cartonașelor totale ale jocurilor indicate va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât linia indicată. Pariurile se bazează pe scorul obținut la sfârșitul timpilor obișnuiți (orice timp suplimentar este exclus). Dacă unul dintre jocurile enumerate în descrierea evenimentului nu este finalizat în termen de trei zile de la data stabilită în program din cauza suspendării sau amânării jocului, pariurile vor fi anulate.

Multiplus

Pariurile vor fi anulate dacă un singur eveniment dintre cele propuse în pariul special nu este disputat sau întrerupt și amânat după miezul nopții din ziua următoare zilei meciului. Se va lua în considerare doar timpul regulamentar. Prelungirile și loviturile de departajare nu vor fi luate în considerare.

Toate câștigă: Trebuie să prezici dacă toate echipele indicate în pariu vor câștiga sau nu jocurile lor care sunt specificate.

Ø DA: toate echipele câștigă jocurile specificate

Ø NU: cel puțin una dintre echipe pierde sau remizează.

Nu Pierd Toate: Trebuie să prezici dacă toate echipele indicate în pariu vor fi sau nu învinse în meciurile specificate

Ø DA: cel puțin una dintre echipele indicate câștigă sau remizează

Ø NU: toate echipele indicate sunt învinse

Toți Marcatorii: Trebuie să prezici dacă toți jucătorii indicați în eveniment vor înscrie un gol în jocurile lor specificate. Dacă unul dintre jucătorii indicați nu intră pe teren, pariurile sunt considerate nule și vor fi rambursate.

Ø DA: toți jucătorii specificați vor înscrie cel puțin un gol.

Ø NU: cel puțin unul dintre jucătorii specificați nu va înscrie niciun gol.

Toate echipele înscriu: Trebuie să prezici dacă toate echipele indicate în eveniment vor înscrie cel puțin un gol în jocurile specificate.

Ø **DA:** toate echipele evenimentului vor înscrie cel puțin un gol.

Ø **NU:** cel puțin una dintre echipele evenimentului nu va înscrie niciun gol.

Cartonașe, Cornere și Meciuri Speciale

Tipuri de pariuri

Dacă nu se specifică altfel, toate pariurile pe meciurile de fotbal se bazează pe scorul obținut la sfârșitul timpului regulamentar, excluzând prelungirile și loviturile de departajare.

Raportarea pariurilor speciale (cartonașe, lovituri de colț etc.) se va baza pe OPTA sau după caz, tabela de scor a evenimentului disponibil pe site-ul oficial al evenimentului în cauză (www.uefa.com, www.legaseriea.it, www.legab.it și altele).

Pe piețele cartonașelor galbene și roșii, dacă nu se specifică altfel, pariurile se referă numai la jucătorii din teren. Un cartonaș galben valorează 1 punct și un cartonaș roșu valorează 2 puncte (fiecare jucător poate obține maximum 3 puncte), deci dublu galben cu roșu 3 puncte, în timp ce roșu direct 2 puncte.

Cornerul acordat, dar neexecutat, nu contează. În cazul în care o lovitură de colț se repetă, se va lua în considerare un singur corner.

Pariuri pe cornere

Cornere 1X2: Trebuie să prezici care echipă va lovi cel mai mare număr de cornere la sfârșitul jocului, (numai timp regulamentar). Rezultate posibile: 1 (echipa gazdă va lovi mai multe cornere), X (cele două echipe vor lovi același număr de cornere) și 2 (echipa oaspete va lovi mai multe cornere).

Total cornere: Trebuie să prezici numărul total de cornere la sfârșitul meciului (numai în timpul regulamentar). Rezultatele oferite sunt: 0-5 Cornere, 6-8 Cornere, 9-11 Cornere, 12-14 Cornere și 15+ Cornere.

Cornere sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul total de cornere la sfârșitul meciului, (numai în timpul regulamentar), va fi mai mare (peste) sau mai mică (sub) decât linia specificată în pariu.

Următorul corner: Trebuie să prezici care echipă în timpul regulamentar al meciului va executa lovitura de colț specificată în pariu. Rezultatele posibile sunt: 1 va fi executat de către echipa gazdă, 2 va fi executat de echipa oaspete și Niciunul dacă niciuna dintre echipe nu va executa cornerul indicat.

Cornere prima repriză sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul total al loviturilor de la colț la sfârșitul primei reprize va fi mai mare (peste) sau mai mică (sub) decât linia specificată în pariu.

Cornere repriză a doua sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul total al loviturilor de la colț din a doua jumătate va fi mai mare (peste) sau mai mică (sub) decât linia specificată în pariu.

Cornere echipa gazdă sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul total de lovituri de colț executate de echipa gazdă la sfârșitul meciului, (numai în timpul regulamentar), va fi mai mare (peste) sau mai mică (sub) la linia specificată în pariu.

Cornere echipa oaspete sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul total de lovituri de colț executate la sfârșitul meciului, (numai în timpul regulamentar), va fi mai mare (peste) sau mai mică (sub) decât linia specificat în pariu.

Total cornere echipa gazdă: Trebuie să prezici numărul total de cornere ale echipei gazdă la sfârșitul meciului (numai timp regulamentar). Rezultatele oferite sunt: 0-2 Cornere, 3-4 Cornere, 5-6 Cornere și 7+ Cornere.

Total cornere echipa oaspete: Trebuie să prezici numărul total de cornere ale echipei oaspete la sfârșitul meciului (numai timp regulamentar). Rezultatele oferite sunt: 0-2 Cornere, 3-4 Cornere, 5-6 Cornere și 7+ Cornere.

Cartonașe

Cartonașe 1X2: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe va primi cel mai mare număr de cartonașe în timpul regulamentar al meciului.

Cartonaș roșu DA / NU: Trebuie să prezici dacă va fi acordat un cartonaș roșu sau nu în timpul meciului.

Penalty + Cartonaș roșu: Trebuie să prezici rezultatul pariurilor „PENALTY DA / NU” și „CARTONAȘ ROȘU DA / NU” în timpul meciului. Rezultatele oferite sunt: Da / Da dacă există cel puțin un penalty și un cartonaș roșu, Da / Nu dacă există cel puțin un penalty și nu există cartonaș roșu, Nu / Da dacă există cel puțin un cartonaș roșu și nu există penalty și Nu / Nu dacă nu vor exista penalty-uri și cartonaș roșu.

Cartonașe sub / peste: Trebuie să prezici dacă suma totală a cartonașelor la sfârșitul meciului va fi mai mare (peste) sau mai mică (sub) decât linia specificată în pariu. Un cartonaș galben valorează 1 punct și un cartonaș roșu valorează 2 puncte (fiecare jucător poate obține maximum 3 puncte). Cartonașele acordate antrenorilor sau jucătorilor de pe bancă nu sunt luate în considerare.

Cartonaș în primele 15 minute: Trebuie să prezici dacă vor fi acordate cartonașe galbene sau roșii în primele 15 minute (până la minutul 14:59) ale meciului.

Cartonaș în primele 30 de minute: Trebuie să prezici dacă vor fi acordate cartonașe galbene sau roșii în primele 30 de minute (până la 29.55) ale meciului.

Cartonașe pare / impare: Trebuie să prezici dacă suma totală a cartonașelor acordate în timpul regulamentar al meciului va fi un număr par sau impar.

Următorul cartonaș: Trebuie să prezici care echipă în timpul regulamentar al meciului va primi cartonașul specificat în pariu.

Cartonașe sub / peste prima repriză (sau a doua repriză): Trebuie să prezici dacă suma totală a cartonașelor acordate în timpul indicat în pariu va fi mai mare sau mai mică decât linia oferită.

Cartonașe sub / peste echipa gazdă (sau oaspete): Trebuie să prezici dacă numărul total de cartonașe acordate echipei indicate în pariu în timpul meciului va fi mai mare sau mai mic decât linia oferită.

Cartonașe sub / peste Prima (sau a doua) repriză echipa gazdă (sau oaspete): Trebuie să prezici dacă suma totală de cartonașe acordate echipei gazdă (sau oaspete) în timpul indicat în pariu va fi mai mare sau mai mică decât linia oferită.

Total cartonașe prima repriză: Trebuie să prezici numărul total de cartonașe la sfârșitul primei reprize. Rezultatele oferite sunt: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 +. Un cartonaș galben valorează 1 punct și un cartonaș roșu valorează 2 puncte (fiecare jucător poate obține maximum 3 puncte). Cartonașele adresate antrenorilor sau jucătorilor de pe bancă nu sunt luate în considerare.

Cartonașe 1X2 Prima Repriză: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe va primi cele mai multe cartonașe în prima repriză a meciului.

Alte pariuri speciale

Posesia mingii 1X2: Trebuie să prezici, la sfârșitul meciului, inclusiv orice prelungire (extra time), care echipă are cel mai mare procent de posesie. Rezultatele oferite: 1 echipa gazdă are cel mai mare procent, 2 echipa oaspete are cel mai mare procent și X aceeași posesie a mingii între cele două echipe (50% și 50%).

Schimbări sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul total de înlocuiri efectuate de ambele echipe în timpul regulamentar al meciului va fi mai mare sau mai mic decât linia oferită.

Schimbare prima repriză Da / Nu : Trebuie să prezici dacă va fi o schimbare înainte de sfârșitul primei reprize sau nu. Înlocuirile în timpul pauzei sau în a doua repriză nu vor fi luate în considerare. Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina minutul corect al înlocuirii.

Prima schimbare: Trebuie să prezici care echipă va face prima schimbare în timpul meciului. Există patru rezultate posibile: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Ambele în același timp, Fără schimbări în meci. Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina minutul corect al înlocuirii.

Rezultatul pariului se bazează pe rezultatul de la sfârșitul timpului obișnuit de joc, inclusiv timpul de accidentare. Cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru anumite tipologii de pariu, prelungirile și loviturile de departajare nu sunt luate în calcul.

Minutul primei schimbări: Trebuie să prezici când va avea loc prima schimbare a meciului. Există trei rezultate posibile: în prima repriză, în a doua repriză, în pauză (până la începutul celei de-a doua reprize). Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina minutul corect al înlocuirii.

Rezultatul pariului se bazează pe rezultatul de la sfârșitul timpului obișnuit de joc, inclusiv timpul de accidentare. Cu excepția cazului în care se specifică altfel pentru anumite tipologii de pariu, prelungirile și loviturile de departajare nu afectează rezultatul pariului.

Schimbare în repriza a doua: Trebuie să prezici dacă în a doua repriză va exista cel puțin o schimbare. Există două rezultate posibile: DA (cel puțin o schimbare în a doua repriză), NU (fără schimbare în a doua repriză).

Rapoartele oficiale ale ligilor care organizează evenimentele vor fi utilizate pentru a determina minutul corect al înlocuirii.

Metoda victoriei / calificării: Trebuie să prezici care dintre următoarele șase rezultate posibile este cel corect la sfârșitul unui eveniment specific: echipa gazdă câștigă în timp regulamentar, echipa gazdă câștigă în timp suplimentar, echipa gazdă câștigă la lovituri de departajare, echipa oaspete câștigă în timp regulamentar, echipa oaspete câștigă în

prelungiri, echipa oaspete câștigă la lovituri de departajare. În cazul meciurilor tur-retur, rezultatul obținut la sfârșitul meciului retur este valid.

Portarul apară penalty: Trebuie să prezici dacă portarul indicat va apăra un penalty în timpul regulamentar al meciului, inclusiv prelungirile (excluzând loviturile de departajare). Dacă portarul indicat nu intră pe teren, pariurile sunt anulate.

Penalty echipa gazdă DA / NU: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va primi un penalty în timpul regulamentar al meciului.

Penalty echipa oaspete DA / NU: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va primi un penalty în timpul regulamentar al meciului.

Penalty-ul X înscris DA / NU: Trebuie să prezici dacă o anumită echipă va înscrie sau nu un penalty în timpul regulamentar al meciului. Această piață este oferită numai atunci când se acordă un penalty, în cazul în care unele pariuri sunt plasate pe un penalty care nu va fi executat, acestea vor fi nule.

Video VAR Da/Nu: Trebuie să prezici dacă, în timpul meciului, VAR („Video Assistant Referee”) va fi consultat de arbitru. Consultarea înseamnă că arbitrul va merge personal pentru a revizui acțiunea pe monitorul de la marginea terenului („pe teren”); în sensul pariului, nu se ia în considerare utilizarea Varului folosind dispozitivul cu cască („control silențios”); pariul se pierde doar în cazul „verificării silențioase”, atunci când arbitrul se limitează la vizionarea videoclipurilor de către asistenții repartizați la VAR, având încredere în răspunsul lor. În sensul pariului, se ia în considerare doar timpul regulamentar. Exemplu: Cupa Mondială (2018). <https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/>

Ø Rezultat Da: Arbitrul consultă monitorul de pe margine și confirmă penalty-ul acordat.

Ø Rezultat Da: Asistenții repartizați la VAR consultă monitorul de pe margine și anulează golul/ penalty-ul acordat.

Ø Rezultat Nu: gol anulat prin verificare silențioasă.

În cazul în care evenimentul nu este disputat sau suspendat și, în orice caz, nu este finalizat în termenele prevăzute de regulament (la 3 zile de la data inițială), va fi pariu nul dacă nu a fost atins niciun rezultat certificabil pentru pariu. În scopul raportării și pentru toate celelalte situații, vor fi valabile numai datele oficiale emise de organizatorul evenimentului și sursa video asociată.

Bară în meci Da / Nu: Trebuie să prezici dacă în timpul meciului (cu excepția prelungirilor și / sau a loviturilor de departajare) va exista cel puțin o bară lateral/transversală.

Rezultatele sunt certificate pe baza datelor oficiale produse de organizatorul evenimentului.

Câștigă cu revenire: Echipa trebuie să fie condusă în orice moment al meciului, dar ulterior să câștige meciul în 90 de minute. Rezultatul „Nu” include, de asemenea, orice rezultat 0 - 0. Se ia în calcul doar timpul regulamentar.

Antepost

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

Sezon Head to Head: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate va obține cea mai bună clasare la finalul turneului.

Cupa Mondială Head to Head: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate va obține cea mai bună poziționare la finalul turneului. Dacă două echipe ies din competiție în aceeași rundă (de exemplu, faza grupelor, sferturile de finală, semifinale etc.) vom lua în considerare clasamentul FIFA (înainte de începerea competiției).

Campionatul Sub / Peste (sezon regular): Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte într-un campionat va fi peste sau sub linia indicată.

HH Calificare: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate va trece faza de calificare sau runda de play-off dată.

Finaliste: Trebuie să prezici, care dintre cele două echipe se vor întâlni în meciul final al turneului.

Cel mai bun marcator: Trebuie să prezici jucătorul care va înscrie mai multe goluri în timpul turneului dat. Golurile înscrise în alte competiții nu sunt luate în considerare în această tipologie de pariu. Dacă jucătorul ales joacă cel puțin o dată în timpul sezonului, această tipologie de pariu va rămâne valabilă, altfel va fi nulă.

Marcator HH: Trebuie să prezici care dintre cei doi jucători va înscrie mai multe goluri în timpul turneului dat. Golurile înscrise în alte competiții nu sunt luate în considerare în această tipologie de pariu. Dacă cei doi jucători înscriu același număr de goluri, această tipologie de pariu va fi anulată.

Cel mai bun jucător al turneului (MVP): Trebuie să prezici care jucător va fi ales CEL MAI BUN JUCĂTOR (MVP) al evenimentului. În scopul raportării vor fi considerate valabile numai site-urile oficiale ale fiecărei competiții. Dacă un jucător nu intră pe foaia de scor în

niciunul dintre meciurile incluse pe piață, pariurile pe acel jucător vor fi declarate nule.

Să retrogradeze: Trebuie să prezici echipa care va fi retrogradată în seria inferioară a campionatului său național. În scopul raportării, va fi luată în considerare orice decizie luată înainte sau în timpul playoff-urilor. Toate deciziile luate după finalul playoff-urilor nu vor fi luate în considerare.

Poziția 3 - 4: Trebuie să prezici echipa care va participa la finală pentru locurile 3 și 4 în cazul indicat în pariu.

Locurile 1-2-3: Trebuie să prezici ordinea exactă a echipelor de pe podiumul evenimentului indicat în pariu.

Finaliste - Grup: Trebuie să prezici echipa care va participa la finala pentru locurile 1 și 2 în cazul indicat în pariu.

Prima dată câștigătoare: Trebuie să prezici dacă echipa câștigătoare a evenimentului va câștiga titlul pentru prima dată.

Câștigătoare + Golgheter: Trebuie să prezici în același timp echipa care va câștiga evenimentul indicat și care jucător va fi golgheterul competiției.

Jucător număr goluri în turneu: Trebuie să prezici numărul de goluri marcate în turneu de către jucătorul indicat. În caz de neparticiparea jucătorului la eveniment (0 minute jucate), pariurile sunt nule. Rezultatele posibile sunt: 0, 1, 2, 3, 4, 5 și 6+ goluri.

Arbitru în finală: Trebuie să prezici cine va arbitra în finala turneului indicat.

Baschet

Rezultatul unui pariu pe un eveniment de baschet se bazează pe timpul regulamentar programat plus eventuale prelungiri.

În cazul în care formatul competiției ia în considerare scorul agregat al meciurilor tur retur pentru a se califica, toate meciurile și pariurile conectate vor fi rezultate în consecință.

Prin urmare, ar putea fi posibil să existe câteva meciuri care se termină la egalitate, fără timp suplimentar jucat. Mai mult decât atât, este, de asemenea, posibil să aveți câteva meciuri în care se joacă timp suplimentar după ce rezultatul din timpul regulamentar nu a fost unul de egalitate.

Exemplu dat:

Meci tur: Venezia-Pistoia 85-80

Meci retur: Pistoia-Venezia 78-73

În acest caz, se va juca un timp suplimentar în al doilea meci, deoarece există o egalitate în scorul total.

Doar rezultatele publicate pe site-ul oficial pentru fiecare competiție vor fi considerate valabile pentru stabilirea pariului.

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat oficial, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul este reluat sau terminat în termen de 72 de ore de la ora oficială de începere. Dacă nu este reluat sau dacă nu este finalizat în intervalul de timp menționat, toate tipurile de pariu legate de acel eveniment vor fi considerate nule.

Tipuri de pariuri

1X2 (Marja 5.5): Trebuie să prezici dacă echipa selectată va câștiga cu o marjă de victorie de cel puțin 6 puncte. Dacă niciuna dintre echipe nu atinge o marjă de victorie de 6 puncte, selecția câștigătoare va fi X-H5.

Exemplu:

Dacă pariți pe 1-H5, pariul dvs. va fi câștigător dacă echipa gazdă câștigă cu o marjă de victorie de cel puțin 6 puncte.

Dacă pariți pe X-H5, pariul dvs. va fi câștigător dacă diferența dintre punctele marcate de echipa câștigătoare și punctele marcate de echipa învinsă este egală sau mai mică decât 5.

Dacă pariți pe 2-H5, pariul dvs. va fi câștigător dacă echipa oaspete câștigă cu o marjă de victorie de cel puțin 6 puncte.

1X2 (fără marjă): Trebuie să prezici rezultatul întregului meci. Există 3 rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (egalitate), 2 (echipa oaspete câștigă).

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există 2 rezultate posibile: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă).

Heads-Up cu Handicap (linie): Handicapul este acordat echipei favorite. Dacă pariți pe echipa mai puternică, va trebui câștige cu o diferență mai mare decât handicapul pentru a vă câștiga pariul (handicapul va fi precedat de semnul „-“ când echipa oaspete este echipa mai puternică sau handicapul pozitiv indică faptul că echipa gazdă este echipă mai puternică. Dezavantajul va fi de fapt scăzut din scorul final. Se ia în considerare timpul suplimentar.

Exemplu: Cleveland-Miami 96-88

Handicap de 5,5 puncte pentru Cleveland

($96 - 5,5 = 90,5$ - rezultatul final 90,5-88, prin urmare 1 este rezultatul câștigător).

Total Puncte: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub linia indicată.

Total Gazde: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise de echipa gazdă pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub linia indicată.

Total Oaspeți: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise de echipa oaspete pe parcursul întregului meci va fi peste sau sub linia indicată.

1X2 + U / O (Combo): Trebuie să prezici rezultatul întregului meci împreună cu numărul de puncte marcate în timpul meciului. Sunt posibile șase rezultate. 1 + U, 1 + O, X + U, X + O, 2 + U e 2 + O.

Marja câștigătoare: Trebuie să prezici care este diferența de puncte (6, 7 sau 12 rezultate) dintre cele două echipe, inclusiv timpul suplimentar.

Impar/par: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate în timpul meciului va fi par sau impar.

Sfertul „X” par/impar: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în sfertul „X” va fi par sau impar.

Par / Impar prima repriză: Trebuie să prezici dacă numărul punctelor înscrise în prima repriză va fi par sau impar.

Par / Impar repriza a doua: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate în a doua repriză va fi par sau impar.

Repriza cu cele mai multe puncte: Trebuie să prezici în ce jumătate vor fi înscrise cele mai multe puncte. Pentru acest tip de pariu se ia în considerare doar timpul regulamentar. Dacă un joc este abandonat, pariurile vor fi nule.

Sfertul cu cele mai multe puncte: Trebuie să prezici în ce sfert vor fi marcate cele mai multe puncte. Pentru acest tip de pariu se ia în considerare doar timpul regulamentar. Dacă un joc este abandonat, pariurile vor fi nule.

Sfertul „X” Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul sfertului „X”. Există 2 rezultate posibile: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă).

Sfertul „X” Heads-Up cu Handicap (linie): Funcționarea este aceeași cu Heads-Up-ul de bază cu Handicap, dar sunt luate în considerare doar punctele obținute în sfertul „X”. Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

Sfertul 1X2 „X” (fără marjă): Trebuie să prezici rezultatul sfertului „X” al meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (având în vedere doar punctele înscrise în sfertul „X”, echipa gazdă câștigă), X (luând în considerare doar punctele înscrise în sfertul „X” extrag de cele două echipe), 2 (luând în considerare doar punctele înscrise în timpul sfertului „X” echipa oaspete câștigă). Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

Sfertul „X” peste / sub (linie): Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte obținute în sfertul „X” va fi peste sau sub linia indicată. Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

1X2 (Marja 2.5): Trebuie să prezici dacă echipa selectată va câștiga cu o marjă de victorie de cel puțin 3 puncte. Dacă niciuna dintre echipe nu atinge o marjă de victorie de 3 puncte, selecția câștigătoare va fi X-H2,5. Exemplu: Dacă pariți pe 1-H2.5 pariul dvs. va fi câștigător dacă echipa gazdă câștigă cu o marjă de victorie de cel puțin 3 puncte. Dacă pariți pe X-H2.5, pariul dvs. va fi câștigător dacă diferența dintre punctele marcate de echipa câștigătoare și punctele marcate de echipa învinsă este egală sau mai mică de 2,5. Dacă pariți pe 2-H2.5 pariul dvs. va fi câștigător dacă echipa oaspete câștigă cu o marjă de victorie de cel puțin 3 puncte.

Prelungiri (Da / Nu): Trebuie să prezici dacă se va juca sau nu timp suplimentar. Există două selecții dintre care puteți alege; DA - vor exista prelungiri sau NU - nu vor exista prelungiri în meci. În cazul în care meciul nu este jucat sau suspendat, toate pariurile vor fi anulate.

1X2 Prima repriză: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (luând în considerare doar punctele înscrise în prima repriză câștigă echipa gazdă), X (luând în considerare doar punctele înscrise în prima repriză cele două echipe sunt la egalitate), 2 (luând în considerare doar punctele înscrise în timpul primei reprize câștigă echipa oaspete). Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu

influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

1X2 repriza a doua: Trebuie să prezici rezultatul celei de-a doua reprize a meciului. Există 3 rezultate posibile: 1 (având în vedere doar punctele obținute în a doua repriză câștigă echipa gazdă), X (având în vedere doar punctele obținute în a doua repriză, cele două echipe sunt la egalitate), 2 (având în vedere doar punctele obținute în a doua repriză câștigă echipa oaspete). Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

Prima repriză Heads-Up cu Handicap (linie): Funcționarea este aceeași cu Heads-Up-ul de bază cu Handicap, dar sunt luate în considerare doar punctele obținute în prima repriză. Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

Repriza a doua Heads-Up cu Handicap (linie): Funcționarea este aceeași cu Heads-Up-ul de bază cu Handicap, dar sunt luate în considerare doar punctele obținute în a doua repriză. Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

Total prima repriză: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în prima repriză va fi peste sau sub linia indicată. Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

Total a doua repriză: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în a doua repriză va fi peste sau sub linia indicată. Întreruperile care au loc în etapele ulterioare ale meciului nu influențează această tipologie de pariu, chiar dacă, ca urmare a unei astfel de întreruperi, meciul se va repeta.

Sfertul DNB „X” (2 pariuri): Trebuie să prezici care echipă va conduce la sfârșitul primului sfert de joc. În caz de remiză, pariurile vor fi declarate nule.

DNB (2 pariuri): Trebuie să prezici care echipă va câștiga meciul. În caz de remiză, pariurile vor fi declarate nule.

Pauză / Final: Trebuie să prezici rezultatul jocului la pauză și la sfârșitul timpului regulamentar. Dacă un joc este abandonat, pariurile vor fi nule.

Să înscrie primul punct: Trebuie să prezici care echipă va înscrie primul coș al meciului.

Să înscrie ultimul punct: Trebuie să prezici care echipă va înscrie ultimul coș al meciului.

Cursă către „X” Puncte în Sfertul „X”: Trebuie să prezici care echipă va atinge prima numărul de puncte numit primul în sfertul selectat.

Repriza cu cele mai multe puncte: Trebuie să prezici în ce repriză vor fi cele mai multe puncte înscrise. Rezultatele sunt: 1 - vor fi mai multe puncte în prima repriză, 2 - vor fi mai multe puncte în a doua repriză, X - în ambele reprize va fi același număr de puncte înscrise.

Echipa 1 puncte în prima repriză sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate de echipa gazdă în prima repriză va fi sub sau peste linia indicată.

Echipa 2 puncte în prima repriză sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate de echipa oaspete în prima repriză va fi sub sau peste linia indicată.

Punctul câștigător X: Trebuie să prezici care echipă va înscrie punctul [N] în timpul meciului, inclusiv prelungirile. Există 3 rezultate: Echipa 1, Echipa 2, Niciuna. Dacă nicio echipă nu va înscrie punctul indicat, pariul va fi considerat nul.

Total puncte 10 variante (fără prelungiri): Trebuie să prezici totalul punctelor marcate în meci, rezultatele sunt: 0-100; 101-110; 111-120; 121-130; 131-140; 141-150; 151-160; 161-170; 171-180; 181+, nu se ia în considerare timpul suplimentar.

Total puncte 12 variante (fără prelungiri): Trebuie să prezici totalul punctelor marcate în meci, rezultatele sunt: 0-150; 151-160; 161-170; 171-180; 181-190; 191-200; 201-210; 211-220; 221-230; 231-240; 241-250; 251+, nu se ia în considerare timpul suplimentar.

Echipa gazdă sub/peste X puncte - sfertul x: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate de echipa gazdă în sfertul indicat este sub sau peste linia indicată în pariu, fără timpul suplimentar.

Echipa oaspete sub/peste X puncte - sfertul x: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte marcate de echipa oaspete în sfertul indicat este sub sau peste linia indicată în pariu, fără timpul suplimentar.

Maximum puncte consecutive sub / peste: Trebuie să prezici dacă numărul maxim de puncte consecutive înscrise de oricare dintre cele două echipe va fi sub sau peste linia indicată, inclusiv timpul suplimentar.

Avantajul de cel puțin N puncte în meci: Trebuie să prezici dacă oricare dintre cele 2 echipe va avea un avantaj de cel puțin [N] puncte în orice moment al meciului. Rezultatele sunt: Da; Nu, inclusiv timpul suplimentar.

1-2 jump ball: Trebuie să prezici care echipă va câștiga mingea în startul meciului.

Cursă X puncte: Trebuie să prezici care echipă va fi prima care va atinge punctul [N] în timpul meciului, inclusiv prelungiri.

Baschet Special

Jucători 1X2: Trebuie să prezici care jucător va înscrie mai multe puncte în timpul meciului. Dacă ambii jucători înscriu același număr de puncte, selecția câștigătoare va fi X. Pariul este valabil numai dacă ambii jucători participă la meci din primul minut, altfel va fi declarat nul.

Puncte sub / peste: Trebuie să prezici dacă jucătorul numit va înscrie peste sau sub numărul indicat de puncte. Pariurile sunt valabile dacă jucătorul numit participă la meci.

Pase decisive sub / peste: Trebuie să prezici dacă jucătorul numit va avea peste sau sub numărul indicat de pase decisive. Pariurile sunt valabile dacă jucătorul numit participă la meci.

Recuperări sub / peste: Trebuie să prezici dacă jucătorul numit avea peste sau sub numărul indicat de recuperări. Pariurile sunt valabile dacă jucătorul numit participă la meci.

Sub / peste puncte + recuperări + apase decisive: Trebuie să prezici dacă jucătorul numit va înscrie peste sau sub numărul dat de puncte + recuperări + pase decisive. Pariurile sunt valabile dacă jucătorul numit participă la meci.

1-2 (meci) + jucător sub / peste: Trebuie să prezici rezultatul meciului și jucătorul numit va înscrie peste sau sub numărul indicat de puncte. Pariurile sunt valabile dacă jucătorul numit participă la meci.

Buzzer Beater: Trebuie să prezici dacă va exista un buzzer decisiv în timpul meciului.

- 1) de la o remiză la o victorie la una dintre cele 2 echipe (decisivă pentru victorie)
- 2) de la o situație de a fi învinsă la victoria aceleiași echipe după ce a marcat un coș buzzer (decisiv pentru victorie)
- 3) de la o situație de a câștiga a uneia dintre cele 2 echipe la o remiză care va aduce meciul la prelungiri (decisiv pentru remiză). Inclusiv prelungiri.

Pentru ca Buzzer Beater-ul să fie considerat valid, mingea trebuie eliberată din mâinile celui care trage înainte ca buzzerul să oprească timpul la sfârșitul jocului și luminile roșii de pe tabloul de bord să se aprindă înainte ca coșul să fie marcat. Doar rezultatele publicate pe site-ul oficial pentru fiecare competiție vor fi considerate valabile pentru decontarea pariului.

Antepost

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat în funcție de clasamentul oficial al competiției.

HH Campionat (sezon regulamentar): Trebuie să prezici care dintre cele două echipe va înscrie mai multe puncte în timpul turneului dat. Punctele obținute în alte competiții nu sunt luate în considerare în această tipologie de pariu. Dacă cele două echipe obțin același număr de puncte, această tipologie de pariu va fi anulată.

Sub / Peste Campionat (sezon regulamentar): Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în runda dată a unui campionat va fi peste sau sub linia indicată. Dacă unul sau mai multe meciuri sunt anulate / întrerupte și dacă meciurile rămase sau părțile rămase ale meciurilor nu ar avea niciun impact asupra rezultatului pariurilor, rezultatele actuale vor rămâne valabile (în acest caz orice eventual meci repetat nu ar fi relevant); în caz contrar, această tipologie de pariu va fi considerată nulă.

Scor corect Serie Playoff (4/7 sau 3/5): Trebuie să prezici rezultatul final al seriei de meciuri dintre cele 2 echipe indicate. În scopul raportării vor fi considerate valabile numai site-urile oficiale ale fiecărei competiții. Dacă seria nu va fi finalizată, această tipologie de pariu va fi anulată.

HH să se califice: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate va trece faza de calificare sau runda de play-off indicată.

Finaliste: Trebuie să prezici cele două echipe care se vor întâlni în meciul final al turneului.

Cel mai bun marcator: Trebuie să prezici jucătorul care va înscrie mai multe puncte în timpul turneului dat. Punctele obținute în alte competiții nu sunt luate în considerare în această tipologie de pariu. Dacă jucătorul ales joacă cel puțin o dată în timpul sezonului, această tipologie de pariu va rămâne valabilă, altfel va fi nulă.

Marcator HH: Trebuie să prezici care dintre cei doi jucători va înscrie mai multe puncte în timpul turneului dat. Punctele obținute în alte competiții nu sunt luate în considerare în această tipologie de pariu. Dacă cei doi jucători înscriu același număr de puncte, această tipologie de pariu va fi anulată.

Cel mai bun jucător din turneu (MVP).

Trebuie să prezici care jucător va fi ales CEL MAI BUN JUCĂTOR (MVP) al evenimentului. Pentru raportarea corectă se vor lua în considerare doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții. Dacă un jucător nu se află pe foaia de joc în nici unul dintre meciurile incluse în piață, pariurile pe acel jucător vor fi declarate nule.

Retrogradări: trebuie să prezici echipa care va retrogradă într-o serie inferioară din campionatul său național.

În scopul raportării, orice decizie luată înainte sau în timpul play-off-urilor va fi luată în considerare.

Toate deciziile luate după încheierea play-off-urilor nu vor fi luate în considerare.

eBasket

Castiga meciul (incl. Prel.)

Handicap Asiatic (incl. Prel.)

Total Puncte (incl. Prel.)

Final

Final fara Egal

Handicap Asiatic

Total Puncte

Final & Total (incl. Prel.)

Total Puncte Gazde (incl. Prel.)

Total Puncte Oaspeti (incl. Prel.)

Par/Impar (incl. Prel.)

Total Puncte Gazde

Total Puncte Oaspeti

Par/Impar

Repriza 1

Repriza 1 - Fara Egal

Repriza 1 - Handicap Asiatic

Repriza 1 - Total Puncte

Repriza 1 - Par/Impar

Repriza 2 (incl. Prel.)

Repriza 2 - Handicap Asiatic (incl. Prel.)

Repriza 2 - Total Puncte (incl. Prel.)

Repriza 2 - Par/Impar (incl. Prel.)

Castigator Sfertul "X"

Sfertul "X" - Total Puncte

Sfertul "X" - Fara Egal

Sfertul "X" - Handicap Asiatic

Sfertul "X" - Par/Impar

Sfertul "X" - Total Puncte Gazde

Sfertul "X" - Total Puncte Oaspeti

Tenis

Ori de câte ori un meci este oficial amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul se va relua și va fi finalizat în termen de 72h de la data oficială de start. Dacă evenimentul nu se reia sau dacă nu este finalizat în termenul menționat, toate pariurile legate de acest eveniment sunt considerate nule.

Dacă într-un meci de tenis cel puțin unul dintre participanți nu coincide cu participanții afișați pe programarea originală pentru meci, toate pariurile legate de acest eveniment sunt considerate nule.

Dacă un jucător se retrage înainte de începerea meciului, toate pariurile legate de acest meci sunt considerate nule. Pentru alte tipuri de pariuri, precum "Head To Head" și "Head To Head în primul set", dacă retragerea are loc după finalizarea primului set toate pariurile legate de acest meci sunt considerate de asemenea nule.

Head to Head: Trebuie să prezici câștigătorul meciului. Există două rezultate posibile: 1 HH (primul jucător câștigă), 2 HH (al doilea jucător câștigă). Dacă un jucător se retrage înainte sau în timpul meciului, pariul va fi considerat nul.

Head to Head Primul set: Trebuie să preziceți câștigătorul primului set. Există două rezultate posibile: 1 HH (primul jucător va câștiga primul set), 2 HH (al doilea jucător va câștiga primul set). Dacă un jucător se retrage înainte de finalizarea primului set, pariul va fi considerat nul, altfel va rămâne valid. Câștigătorul primului set va fi indicat în vederea validării pariului de primul număr din paranteze.

Scorul Exact (Pariuri pe set): Trebuie să prezici scorul corect al meciului în ceea ce privește numărul exact de seturi câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, pariul va fi considerat nul.

Scorul Exact (Da/Nu): Trebuie să prezici scorul corect al meciului în ceea ce privește numărul exact de seturi câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, pariul va fi considerat nul.

Handicap Game-uri Primul Set: Trebuie să prezici câștigătorul primului set după ce sunt adăugate sau scăzute din rezultat numărul de game-uri indicat.

Total Game-uri: Trebuie să prezici dacă numărul total de game-uri ce vor fi jucate în meci vor fi peste sau sub linia indicată. Un tie-break este considerat un game. Numărul de game-uri va fi indicată în vederea validării de al doilea număr din paranteze. Dacă meciul nu este finalizat, pariul va fi considerat nul.

Rezultat Dublu: Trebuie să prezici dacă un jucător care va câștigat sau va pierde primul set și mai apoi dacă acesta va câștiga sau va fa pierde meciul. Pariurile vor fi declarate nule dacă nu se va juca numărul necesar de seturi pentru ca meciul să fie încheiat.

Head to Head Al Doilea Set: Trebuie să prezici cine va câștiga setul al doilea. Există două rezultate posibile: 1 HH (primul jucător va câștiga al doilea set) sau 2 HH (al doilea jucător va câștiga al doilea set). Dacă un jucător se va retrage înainte de finalizarea setului secund, pariurile sunt declarate nule, în alt caz acestea vor rămâne valabile (de exemplu, dacă retragerea are loc în setul al treilea). Câștigătorul setului al doilea va fi indicată în vederea validării de al doilea număr din paranteze.

Tie-Break în Meci: Trebuie să prezici dacă se va juca un tie-break în meci.

Numărul de Seturi Jucate: Trebuie să prezici numărul total de seturi ce vor fi jucate de cei doi jucători. .

Scorul Exact în Primul Set: Trebuie să prezici scorul corect din primul set. Dacă un jucător se retrage în timpul primului set acest tip de pariu va fi considerat nul.

Handicap Seturi: Trebuie să prezici rezultatul final după ce unui jucător i-au fost adăugate sau i-au fost scăzute din rezultatul final numărul de seturi indicat în pariu. Handicapul, pozitiv sau negativ, este asociat cu primul jucător.

Exemple:

Un pariu pe "(H.-1.5) Primul jucător" va fi câștigător dacă primul jucător va avea cu cel puțin două seturi în plus față de adversar.

Un pariu pe "(H.+1.5) Al doilea jucător" va fi câștigător dacă

- al doilea jucător va câștiga meciul.

- al doilea jucător va fi învins la cel mult un set diferență.

Handicap Game-uri: Trebuie să prezici câștigătorul meciului după ce unui jucător i-au fost adăugate sau i-au fost scăzute numărul de game-uri indicate de linie. Handicapul, fie el pozitiv sau negativ este mereu asociat cu primul jucător.

Exemple:

Dacă pariezi pe "(H.-4.5) Primul jucător" pariul va fi câștigător dacă primul jucător va obține victorie la minim 5 game-uri diferență.

Dacă pariezi pe "(H.+4.5) Al doilea jucător" pariul va fi câștigător dacă al doilea jucător va câștiga meciul sau dacă va fi învins la o diferență de maxim 4 game-uri.

Tie-Break în Primul Set: Trebuie să prezici dacă se va juca Tie-Break în primul set.

Total Game-uri Primul Set: Trebuie să prezici dacă numărul total de game-uri jucate în primul set va fi peste sau sub numărul liniei indicate.

Total Game-uri Jucător: Trebuie să prezici numărul de game-uri câștigate de un jucător în meci. Pariurile vor fi considerate nule dacă numărul total de seturi nu este jucat sau schimbat. Un tie-break este considerat un game în numărătoarea game-urilor. Un super tie-break este de asemenea considerat un singur game în numărătoarea game-urilor.

Număr game-uri Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de game-uri jucate în meci va fi par sau impar. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului acest tip de pariu este considerat nul. În cazul unui Super tie-break, fiecare punct va fi considerat un game. În cazul unui tie-break, întregul tie-break va fi considerat un game.

Primul Jucător Câștiga Minim Un Set: Trebuie să prezici dacă primul jucător va câștiga, sau nu, cel puțin un set al meciului. Există două rezultate posibile: DA sau NU.

Al Doilea Jucător Câștiga Minim Un Set: Trebuie să prezici dacă al doilea jucător va câștiga, sau nu, cel puțin un set al meciului. Există două rezultate posibile: DA sau NU.

Un set se încheie 6-0 sau 0-6: Trebuie să prezici dacă cel puțin un set jucat în meci se va încheia cu scorul de 6-0 sau 0-6. Există două rezultate posibile: DA sau NU.

Total Game-uri Setul “X”: Trebuie să prezici dacă numărul total de game-uri în setul “X” va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

H2H+S/P: Trebuie să prezici câștigătorul meciului și dacă numărul de game-uri va fi peste sau sub numărul specificat de linie. Dacă meciul nu va fi încheiat, acest pariu va fi considerat nul.

Cursa pentru game-ul x în setul y: Trebuie să prezici care va fi primul jucător care va atinge numărul de game-uri indicat în setul indicat. În cazul în care setul nu este finalizat și oricare jucător atinge numărul de game-uri indicat, pariul va fi considerat nul.

Câștigătorul game-urilor (x și y) în setul z: Trebuie să prezici care jucător/jucători va/vor câștiga cele două game-uri indicate. Există trei rezultate posibile: 1 – primul jucător va câștiga ambele game-uri indicate, X – doi jucători câștigă câte un game indicat, 2 – al doilea jucător câștigă ambele game-uri indicate. Dacă unul sau ambele game-uri nu se dispută, pariul va fi considerat nul.

Numărul Punctelor din game-ul x, setul y va fi Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul punctelor dintr-un game indicat va fi par sau impar.

Sub/Peste Seturi în Meci: Trebuie să prezici dacă numărul total de seturi din meci va fi sub sau peste numărul de seturi indicat.

1X2 Handicap Game-uri: Trebuie să prezici câștigătorul meciului după ce s-a adăugat sau s-au scăzut numărul de game-uri indicate de linie în rezultatul final al partidei.

1X2 Ași: Trebuie să prezici rezultatul la capitolul Ași pe durata întregii partide. Există trei rezultate posibile: 1 (Primul jucător are mai mulți ași), X (Ambii jucători au același număr de ași), 2 (Jucătorul al doilea are mai mulți ași). Pariurile sunt nule dacă numărul minim necesar de seturi nu a fost încheiat pentru a se finaliza partida sau dacă numărul de seturi a fost schimbat. Dacă meciul este finalizat prin descalificarea unui jucător sau prin retragerea unui jucător, toate pariurile sunt, de asemenea, considerate nule.

1X2 Duple Greșeli: Trebuie să prezici rezultatul la capitolul Duple Greșeli pe durata întregii partide. Există trei rezultate posibile: 1 (Primul jucător are mai multe duple greșeli), X (Ambii jucători au același număr de duple greșeli), 2 (Jucătorul al doilea are mai multe duple greșeli). Pariurile sunt nule dacă numărul minim necesar de seturi nu a fost încheiat

pentru a se finaliza partida sau dacă numărul de seturi a fost schimbat. Dacă meciul este finalizat prin descalificarea unui jucător sau prin retragerea unui jucător, toate pariurile sunt, de asemenea, considerate nule.

Primul/Ultimul Punct Metodă: Trebuie să prezici metoda primului sau ultimului punct din meci. Dacă meciul nu este finalizat din cauza descalificării sau retragerii unui jucător, toate pariurile sunt nule.

Total Ași: Trebuie să prezici numărul de așa adunat de ambii jucători. Pariurile sunt nule dacă numărul minim necesar de seturi nu a fost încheiat pentru a se finaliza partida sau dacă numărul de seturi a fost schimbat. Dacă meciul nu este finalizat din cauza descalificării sau retragerii unui jucător, toate pariurile sunt nule.

Primul as: Trebuie să prezici care jucător va avea primul as din meci. Dacă un meci nu este finalizat din cauza retragerii sau descalificării unui jucător, toate pariurile sunt nule.

Total Duple Greșeli: Trebuie să prezici numărul de duble greșeli adunate de ambii jucători. Pariurile sunt nule dacă numărul minim necesar de seturi nu a fost încheiat pentru a se finaliza partida sau dacă numărul de seturi a fost schimbat. Dacă meciul nu este finalizat din cauza descalificării sau retragerii unui jucător, toate pariurile sunt nule.

Antepost

Dacă un turneu este amânat sau suspendat toate pariurile vor rămâne valabile și vor fi plătite după încheierea acestuia.

Pariurile pe câștigarea turneului sau atingerea unei anumite faze de către un jucător vor fi considerate nule dacă jucătorul se retrage înainte de primul meci din turneu, altfel acestea vor rămâne valabile.

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului sau o anumită fază în care jucătorul ales accede.

Head to Head (HH) General: Trebuie să prezici care din doi jucători va avea o poziționare mai bună la finalul turneului. Dacă ambii jucători vor atinge aceeași fază în turneu, departajarea se va face pe faza diferenței de seturi câștigată. Dacă egalitatea persistă, pariurile vor fi considerate nule.

Head to Head (HH) cei mai mulți Ași: Trebuie să prezici care dintre cei doi jucători indicați va servi mai mulți așa pe parcursul turneului. Dacă ambii jucători servesc același număr de așa, pariul este considerat nul. Așii serviți în timpul calificărilor nu sunt luați în considerare pentru acest pari. Numărul exact de așa serviți de fiecare jucător va fi regăsit pe site-ul oficial al turneului.

No Winner: One must predict the winner of the tournament. If the player indicated withdraws before the start of the tournament, the bet will be declared VOID.

Faza Eliminării: Trebuie să prezici în ce fază a turneului va fi eliminat jucătorul selectat.

Ajunge în Finală: Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va atinge finala turneului.

Tie-break în meci: Trebuie să prezici dacă se va juca un tie-break pe parcursul meciului.

Numește finaliștilor: Trebuie să prezici care doi jucători se vor întâlni în finala turneului.

Head to Head (HH) Clasare: Trebuie să prezici care din cei doi jucători va atinge cea mai bună poziție în clasament.

Cel mai bun din Grup: Trebuie să prezici care jucător din grupul prezentat în pariu va atinge cea mai bună clasare în turneu. În cazul în care mai mulți jucători se retrag sau sunt descalificați în aceeași fază a competiției se va lua în considerare:

- Diferența de seturi câștigate
- Diferența de game-uri câștigate

Jucători 1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului turneu. Există trei rezultate posibile: 1 (Primul jucător câștigă), X (în cazul în care ambii jucători sunt eliminați din turneu în aceeași fază), 2 (Al doilea jucător câștigă).

Sfertul Câștigător/Jumătatea Câștigătoare: Prezi sfertul din care va veni câștigătorul turneului (1/2/3/4). Prezi jumătatea de tablou din care va veni câștigătorul turneului (Superioară/Inferioară).

Final Da/Nu: Prezi dacă jucătorul selectat va atinge finala competiției sau nu.

Volei

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există două posibilități: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă).

Handicap Puncte: Trebuie să prezici câștigătorul meciului după ce au fost adăugate sau scăzute numărul de puncte indicate din rezultatul meciului.

Handicapul, fie el pozitiv sau negativ, este mereu asociat echipei favorite.

Exemple:

Dacă tu pariezi pe “(H.-4.5) Gazde”, pariul va fi câștigător dacă echipa gazda va câștiga la cel puțin 5 puncte diferență.

Dacă tu pariezi pe “(H.+4.5) Oaspeți”, pariul va câștigător dacă echipa oaspete va câștiga sau dacă va fi învinsă la cel mult 4 puncte diferență.

Handicap Seturi: Trebuie să prezici câștigătorul meciului după ce au fost adăugate sau scăzute numărul de seturi indicate. Scorul realizat în fiecare set este irelevant pentru acest tip de pariu.

Handicapul, fie el pozitiv sau negativ, este mereu asociat echipei favorite.

Dacă tu pariezi pe “(H.-1.5) Gazde”, pariul tău va fi câștigător dacă echipa gazdă va câștiga la o diferență de minim două seturi.

Dacă tu pariezi pe “(H.+1.5) Oaspeți”, pariul tău va fi câștigător dacă:

- echipa oaspete va câștiga meciul.
- echipa oaspete va fi învinsă la cel mult un set diferență.

Pariuri pe seturi: Trebuie să prezici scorul corect al meciului intuind numărul exact de seturi pe care îl va câștiga fiecare echipă.

Sub/Peste Puncte: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise pe durata întregii partide va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Total Seturi: Trebuie să prezici dacă numărul total de seturi jucate în meci va fi 3, 4 sau 5.

Câștigător Set “X”: Trebuie să prezici cine va câștiga setul “X” din meci.

Set “X” Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise pe durata meciului “X” va fi sau nu impar.

Handicap Puncte Set “X”: Trebuie să prezici câștigătorul setului “X” după ce s-a adăugat sau scăzut numărul de puncte indicat.

Handicapul, fie el pozitiv sau negativ, este asociat echipei favorite.

Al Patrulea Set Da sau Nu: Trebuie să prezici dacă al patrulea set se va juca sau nu.

Al Cincilea Set Da sau Nu: Trebuie să prezici dacă al cincilea set se va juca sau nu.

Numărul de seturi în avantaj. Trebuie să prezici numărul exact de seturi în avantaj. Există șase rezultate posibile (0,1,2,3,4,5).

Peste/Sub Puncte Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa gazdă va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Puncte Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa oaspete va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Seturi: Trebuie să prezici dacă numărul total de seturi jucate în timpul meciului va fi peste sau sub față de linia indicată.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul meciului va fi par sau impar.

Par/Impar Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise de echipa gazdă pe durata partidei este par sau impar.

Par/Impar Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise de echipa oaspete pe durata partidei este par sau impar.

Set “X” Prima la 5 puncte: Trebuie să prezici care echipă va cumula prima 5 puncte în timpul setului “X”. Există trei rezultate posibile: “echipa 1”, niciuna, “echipa2”.

Set “X” Prima la 10 puncte: Trebuie să prezici care echipă va cumula prima 10 puncte în timpul setului “X”. Există trei rezultate posibile: “echipa 1”, niciuna, “echipa2”.

Set “X” Prima la 15 puncte: Trebuie să prezici care echipă va cumula prima 15 puncte în timpul setului “X”. Există trei rezultate posibile: “echipa 1”, niciuna, “echipa2”.

Set “X” Prima la 20 puncte: Trebuie să prezici care echipă va cumula prima 20 puncte în timpul setului “X”. Există trei rezultate posibile: “echipa 1”, niciuna, “echipa2”.

Echipa Gazdă să câștige un Set: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va reuși să câștige un set pe durata meciului.

Echipa Oaspete să câștige un Set: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va reuși să câștige un set pe durata meciului.

Echipa Gazdă să Câștige Exact Un Set Da/Nu: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga exact un set pe durata partidei (DA) sau nu va câștiga exact un set pe durata partidei (NU). În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa Oaspete să Câștige Exact Un Set Da/Nu: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga exact un set pe durata partidei (DA) sau nu va câștiga exact un set pe durata partidei (NU). În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa Gazdă să Câștige Exact Două Seturi Da/Nu: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga exact două seturi pe durata partidei (DA) sau nu va câștiga exact două seturi pe durata partidei (NU). În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa Oaspete să Câștige Exact Două Seturi Da/Nu: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga exact două seturi pe durata partidei (DA) sau nu va câștiga exact două seturi pe durata partidei (NU). În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Prima echipă care înscrie un punct M în Setul N: Trebuie să prezici care echipă va înscrie punctul indicat în setul indicat.

Antepost

Pariurile se bazează pe rezultatul întregului turneu (de exemplu, campionate, cupe etc) sau pe o anumită fază (exemplu runde, calificări, etc).

Toate pariurile antepost vor fi stabilite și plătite doar după încheierea oficială a turneului/fazei conexe. În nici un caz aceste pariuri nu vor fi plătite înainte de termenul menționat.

Posibile decizii luate pe fond disciplinar, sportiv, legal sau juridic înainte sau în timpul competiției care afectează sau modifică rezultatul pariurilor antepost vor fi luate în considerare (de exemplu, orice sancțiune sau descalificare). Dacă astfel de decizii sunt luate după proclamarea oficială a câștigătorului acestea nu vor fi luate în considerare.

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat.

Hochei pe gheață

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci bazat pe timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătoarea întregului meci, cu prelungiri incluse. Există două posibile rezultate: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă). Rezultatul acestui tip de pariu este bazat pe rezultatul din timpul regulamentar și prelungiri și penalty-uri.

Șansă Dublă (\$D): Trebuie să prezici rezultatul final al partidei. Există trei rezultate posibile: 1X (echipa gazdă câștigă sau face egal), X2 (echipa oaspete câștigă sau face egal), 12 (oricare echipă câștigă).

Scor corect: Trebuie să prezici rezultatul corect al meciului bazat pe timpul regulamentar de joc.

Peste/Sub goluri: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise pe durata meciului este peste sau sub numărul liniei indicate. Acest tip de pariu este bazat pe timpul regulamentar de joc și posibilele prelungiri și penalty-uri

Peste/Sub goluri Echipa gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise de echipa gazdă în timpul regulamentar de joc va fi mai mare sau mai mic decât linia indicată.

Peste/sub goluri Echipa oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise de echipa oaspete în timpul regulamentar de joc va fi mai mare sau mai mic decât linia indicată.

1X2 Perioada "X": Trebuie să prezici rezultatul Perioadei "X". Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Peste/Sub goluri Perioada "X": Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise în perioada "X" va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Perioada “X” Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise în timpul perioadei “X” va fi par sau impar.

Marjă de victorie: Trebuie să prezici marja de goluri a victoriei dintre cele două echipe luând în considerare doar timpul regulamentar.

1X2 + S/P (Combo): Trebuie să prezici rezultatul întregului meci împreună cu numărul total de goluri înscrise în timpul partidei. Există șase rezultate posibile: 1+S, 1+P, X+S, X+P, 2+U și 2+P. Rezultatul acestui tip de pariu este bazat pe timpul regulamentar de joc.

Primul Gol: Trebuie să prezici care echipa va înscrie primul gol din timpul regulamentar. Posibile rezultate: Echipa1 – echipa gazdă înscrie primul gol; Echipa2 – echipa oaspete înscrie primul gol, Fără primul gol – Meciul se încheie 0-0.

Ultimul Gol: Trebuie să prezici care echipa va înscrie ultimul gol din timpul regulamentar. Posibile rezultate: Echipa1 – echipa gazdă înscrie ultimul gol; Echipa2 – echipa oaspete înscrie ultimul gol, Fără ultimul gol – Meciul se încheie 0-0.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă suma totală de goluri este pară sau impară. Rezultatul acestui tip de pariu este bazat pe timpul regulamentar și pe posibilele prelungiri sau lovituri de penalty-uri.

Avans goluri: Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci după ce s-au adăugat sau scăzut numărul de goluri indicat în linie din rezultatul meciului. Handicapul este oferit echipei favorite. Timpul suplimentar este luat în considerare.

1X2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul regulamentar luând în considerare handicapul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are avantaj de un gol, în timp ce (1:0) indică faptul că echipa GAZDA are avantaj de un gol.

Tipuri de pariuri valabile pe această piață:

1H (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență

XH (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 1 gol diferență

2H (0:1): Echipa oaspete va câștiga meciul sau va fi egal

1H (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență

XH (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 goluri diferență

2H (0:2): Echipa oaspete va câștiga meciul, va fi egal sau va fi pierde la 1 gol diferență

1H (0:3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență

XH (0:3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 goluri diferență

2H (0:3): Echipa oaspete va câștiga meciul, va fi egal sau va fi pierde la 1 sau 2 goluri diferență

1H (1:0): Echipa gazdă va câștiga meciul sau va fi egal

XH (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 1 gol diferență

2H (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență

1H (2:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va fi egal sau va pierde la 1 gol diferență

XH (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 goluri diferență

2H (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență

1H (3:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va fi egal sau va pierde cu 1 sau 2 goluri diferență

XH (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 goluri diferență

2H (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență

Exemplu: Pittsburgh – Los Angeles (1:0) indică c Pittsburgh are un gol avantaj, cu Los Angeles echipa favorită. Opțiunile de pariere sunt: 1 – pariezi pe Pittsburgh, X – pariezi pe egal, 2 – pariezi pe Los Angeles.

1: câștigi dacă meciul se termină egal sau Pittsburgh câștigă (ex. Pittsburgh – Los Angeles: 1-0 sau 1-1)

X: câștigi dacă Pittsburgh pierde cu o diferență de un gol (ex. Pittsburgh – Los Angeles: 0-1 sau 1-2)

2: câștigi dacă Los Angeles câștigă cu o diferență de minim două goluri (ex. Pittsburgh – Los Angeles: 0-2 sau 1-3)

Următorul Gol: Trebuie să prezici care Echipă va înscrie următorul gol. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă înscrie), X (nici o echipă nu înscrie), 2 (echipa oaspete înscrie). Rezultatul acestui tip de pariu ține cont doar de timpul regulamentar.

Perioada cu cele mai multe goluri: Trebuie să prezici în care Perioadă se vor înscrie cele mai multe goluri. Există patru rezultate posibile: Prima perioadă, A doua perioadă, A treia Perioadă sau Egal.

Ambele înscriu / Nu înscriu ambele (GG/NG): Există două variante posibile: GG (ambele echipe înscriu cel puțin un gol în timp regulamentar), NG (una sau ambele echipe nu înscriu cel puțin un gol în timpul regulamentar)

Metoda victoriei: Trebuie să prezici metoda prin care se va determina câștigătoarea partidei, fie că victoria va surveni echipei gazdă sau echipei oaspete. Există șase (6) rezultate posibile:

- Echipa gazdă câștigă în timpul regulamentar;
- Echipa oaspete câștigă în timpul regulamentar;
- Echipa gazdă câștigă în timpul suplimentar;
- Echipa oaspete câștigă în timpul suplimentar;
- Echipa gazdă câștigă după penalty-uri;

- Echipa oaspete câștigă după penalty-uri.

Timp suplimentar Da/Nu: Trebuie să prezici dacă meciul va avea nevoie sau nu de timp suplimentar.

Să înscrie golul N în perioada X: Trebuie să prezici care echipa înscrie golul indicat în pariu în timpul perioadei respective, fără timp suplimentare. Rezultatele posibile sunt: Echipa 1, nici una, Echipa 2.

Gol/Fără gol în perioada X: Trebuie să prezici dacă în perioada indicată se va înscrie cel puțin un gol (gol) sau nu (fără gol)

Să înscrie ultimul gol din perioada X: Trebuie să prezici care echipa va înscrie ultimul gol din perioada indicată din meci.

Par/Impar în perioada X: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri indicate în perioadă va fi par sau impar.

Șansă Dublă 1X în perioada X: Trebuie să prezici rezultatul perioadei indicate cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: 1X – echipa gazdă câștigă perioada sau perioada se termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câștigă perioada.

Șansă Dublă X2 în perioada X: Trebuie să prezici rezultatul perioadei indicate cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: X2 – echipa oaspete câștigă perioada sau perioada se termină la egalitate, 1 – echipa gazdă câștigă perioada.

Șansă Dublă 12 în perioada X: Trebuie să prezici rezultatul perioadei indicate cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: 12 – echipa gazdă sau echipa oaspete câștigă, X – perioada se termină la egalitate.

1X2 Restul meciului în timpul regulamentar: Trebuie să prezici care echipa va câștiga restul meciului din momentul respectiv și până la final. Pentru acest pariu sunt luate în considerare doar rezultatele înregistrate în timpul regulamentar. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament. Pentru acest tip de pariu există trei rezultate posibile: 1, X, 2.

Total Goluri (10 rezultate): Trebuie să prezici numărul exact de goluri înscrise în timpul regulamentar de joc. Pentru acest tip de pariu există 10 rezultate posibile: 0/1/2/3/4/5/6/7/8/9+. Pentru rezultatele acestui pariu sunt luate în considerare doar golurile înscrise în timpul regulamentar.

Total Goluri Echipa Gazdă: Trebuie să prezici numărul exact de goluri al echipei gazdă din următoarele rezultate: 0, 1, 2, >2 (ultima selecție include toate rezultatele unde numărul golurilor este mai mare de 2)

Total Goluri Echipa Oaspete: Trebuie să prezici numărul exact de goluri al echipei oaspete din următoarele rezultate: 0, 1, 2, >2 (ultima selecție include toate rezultatele unde numărul golurilor este mai mare de 2)

Cine va înscrie: Trebuie să prezici care echipa va înscrie în timpul regulamentar de joc. Există 4 rezultate posibil pentru acest pariu: Nicio echipă, Doar Echipa1, Doar Echipa 2, Ambele echipe. Pentru rezultatele acestui pariu sunt luate în considerare doar golurile din timpul regulamentar. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

1X2 + Gol/Fără gol: Trebuie să prezici rezultatul final al partidei și să intuiești dacă ambele echipe vor înscrie (GG) sau nu (NG) cel puțin un gol pe durata partidei. Rezultatele posibile sunt șase: 1 + GG, 1 + NG, X + GG, X + NG, 2 + GG și 2 + NG. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

1X2 Timp suplimentar: Trebuie să prezici rezultatul final al timpului suplimentar de joc: 1 – echipa gazdă câștigă, X – egal, 2 – echipa oaspete câștigă.

Sub/Peste Timp Suplimentar: Trebuie să prezici numărul total de goluri înscrise în timpul suplimentar de joc va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât numărul indicat lângă pariu. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament

Câștigătoarea penalty-urilor: Trebuie să prezici care echipă va câștiga la penalty-uri. Există două rezultate posibile pentru această piață: [Echipa1] sau [Echipa2]. Această piață este oferită doar dacă scorul după timpul regulamentar și cel suplimentar este egal. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Perioada cu cele mai multe goluri Echipa Gazdă: Trebuie să prezici perioada în care echipa gazdă va înscrie cele mai multe goluri. Pariurile sunt: (Prima perioadă): cel mai mare număr de goluri al echipei gazdă se va înscrie în prima perioadă, (A doua perioadă): cel mai mare număr de goluri al echipei gazdă se va înscrie în a doua perioadă); (A treia perioadă): cel mai mare număr de goluri al echipei gazdă se va înscrie în a treia perioadă), (Egal): în cel puțin două perioade echipa gazdă înscrie cele mai multe goluri.

Perioada cu cele mai multe goluri Echipa Oaspete: Trebuie să prezici perioada în care echipa oaspete va înscrie cele mai multe goluri. Pariurile sunt: (Prima perioadă): cel mai mare număr de goluri al echipei oaspete se va înscrie în prima perioadă, (A doua perioadă): cel mai mare număr de goluri al echipei oaspete se va înscrie în a doua perioadă; (A treia perioadă): cel mai mare număr de goluri al echipei oaspete se va înscrie în a treia perioadă, (Egal): în cel puțin două perioade echipa gazdă înscrie cele mai multe goluri.

Echipa Gazdă câștigă Toate Perioadele: Trebuie să prezici dacă echipa gazda va câștiga toate perioadele (DA) sau dacă echipa gazda nu va câștiga toate perioadele (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa Oaspete câștigă Toate Perioadele: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga toate perioadele (DA) sau dacă echipa oaspete nu va câștiga toate perioadele (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa gazdă câștigă cel puțin o perioadă: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va câștiga cel puțin o perioadă (DA) sau dacă nu va câștiga cel puțin o perioadă (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa oaspete câștigă cel puțin o perioadă: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va câștiga cel puțin o perioadă (DA) sau dacă nu va câștiga cel puțin o perioadă (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa gazdă înscrie în toate perioadele: Trebuie să prezici dacă echipa gazdă va înscrie cel puțin o dată în fiecare perioadă (DA) sau dacă nu va reuși să înscrie cel puțin o dată în fiecare perioadă (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Echipa oaspete înscrie în toate perioadele: Trebuie să prezici dacă echipa oaspete va înscrie cel puțin o dată în fiecare perioadă (DA) sau dacă nu va reuși să înscrie cel puțin o dată în fiecare perioadă (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar

de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Peste în toate perioadele: Trebuie să prezici dacă se vor înscrie mai multe goluri decât cele indicate în fiecare perioada a meciului (DA) sau dacă în cel puțin una dintre perioade se vor înscrie mai puține goluri decât cele indicate (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Sub în toate perioadele: Trebuie să prezici dacă se vor înscrie mai puține goluri decât cele indicate în fiecare perioada a meciului (DA) sau dacă în cel puțin una dintre perioade se vor înscrie mai multe goluri decât cele indicate (NU). Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

1X2 în Restul perioadei din timpul regulamentar: Trebuie să prezici care echipa va câștiga restul perioadei din momentul respectiv. Pentru acest pariu se ia în calcul doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament. Pentru acest pariu există trei rezultate posibile: 1, X, 2.

Antepost

Pariurile se bazează pe rezultatul întregului turneu (de exemplu, campionate, cupe etc) sau pe o anumită fază (exemplu runde, calificări, etc).

Toate pariurile antepost vor fi stabilite și plătite doar după încheierea oficială a turneului/fazei conexe. În nici un caz aceste pariuri nu vor fi plătite înainte de termenul menționat.

Posibile decizii luate pe fond disciplinar, sportiv, legal sau juridic înainte sau în timpul competiției care afectează sau modifică rezultatul pariurilor antepost vor fi luate în considerare (de exemplu, orice sancțiune sau descalificare). Dacă astfel de decizii sunt luate după proclamarea oficială a câștigătorului acestea nu vor fi luate în considerare.

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat.

HH în Calificări: Trebuie să prezici care dintre cele două echipe indicate va trece în faza următoare a turneului sau a play-off-ului.

Scorul corect al seriei de play-off: Trebuie să prezici rezultatul final al unei serii de meciuri dintre două echipe indicate. Pentru indicarea rezultatului se vor lua în considerare

doar site-urile oficiale ale fiecărei competiții. Dacă seria nu va fi încheiată acest tip de pariu este considerat nul.

Baseball

Dacă nu se specifică alte tipuri de pariuri specifice, rezultatul unui pariu pe un eveniment de baseball este bazat pe rezultatul meciului după timpului regulamentar plus posibilul timp suplimentar.

Notă: în baseball-ul japonez, meciul se poate termina la egalitate după reprizele suplimentare. În acest caz, toate pariurile pe piața H2H vor fi considerate nule. Pariurile pe piețele peste/sub și handicap vor fi stabilite pe baza rezultatului după timpul suplimentar.

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat în termen de 12h față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Când nu sunt specificate în cadrul pariului, dacă există două meciuri în care sunt implicate aceleași echipe în aceeași zi, doar rezultatul primului meci este luat în considerare.

Piețe de pariuri

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătoarea întregului meci. Există două posibile rezultate: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă).

Avans Puncte: Handicapul este oferit echipei favorite. Dacă pariați pe echipa mai puternică, aceasta va trebuie să câștige la o diferență care să acopere și handicapul inclus (handicapul va fi precedat de semnul “-” pe site-ul nostru, iar echipa favorită urmând să fie colorată în verde). Handicapul, va fi, scăzut la final din scorul partidei. Timpul suplimentar este luat în considerare.

Peste/Sub: Trebuie să prezici dacă numărul total al runs-urilor din meci va fi mai mare sau mai mic decât linia indicată.

Total Echipă Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul total al punctelor echipei Gazdă, din întregul meci, va fi mai mare sau mai mic decât linia indicată.

Total Echipă Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul total al punctelor echipei Oaspete, din întregul meci, va fi mai mare sau mai mic decât linia indicată.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul punctelor din meci va fi par sau impar.

1X2 (fără timp suplimentar): Trebuie să prezici rezultatul meciului. Există mai multe variante posibile: 1 – câștigă echipa gazdă, X – egal sau 2 – câștigă echipa oaspete. Pentru acest tip de pariu se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc (fără posibilul timp suplimentar). În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament. Pentru acest tip de pariu există trei rezultate posibile: 1, X, 2.

1X2 restul meciului X-Y (inclusiv timpul suplimentar): Trebuie să prezici rezultatul meciului după ce s-a scăzut rezultatul înregistrat în joc în momentul respectiv.

Marjă de victorie: Trebuie să prezici intervalul diferenței de puncte dintre cele două echipe la finalul timpului de joc (inclusiv timpul suplimentar), folosind unul dintre următoarele șapte rezultate: Gazde 1, Gazde 2, Gazde 3+, Oaspeți 1, Oaspeți 2, Oaspeți 3+. Rezultatul valid este acela obținut la finalul meciului, inclusiv timpul suplimentar.

1X2 după X inng-uri: Trebuie să indici care echipa va conduce la finalul inng-ului indicat.

Par/Impar Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul de runns-uri ale echipei gazdă va fi Par sau Impar.

Par/Impar Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul de runns-uri ale echipei oaspete va fi Par sau Impar.

Antepost

Câștigătorul

Trebuie să prezici câștigătorul turneului.

Handbal

Rezultatul unui pariu pe un eveniment de handbal este bazat doar pe rezultatul din timpul regulamentar. Dacă nu se specifică în tipul de pariu, prelungirile și penalty-urile nu vor afecta rezultatul pariului.

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de Pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci bazat pe timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Avans goluri: Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci după ce s-au adăugat sau scăzut numărul de goluri indicat în linie din rezultatul meciului. Handicapul este oferit echipei favorite. Timpul suplimentar este luat în considerare.

1X2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul regulamentar luând în considerare handicapul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are avantaj de un gol, în timp ce (1:0) indică faptul că echipa GAZDA are avantaj de un gol.

Tipuri de pariuri valabile pe această piață:

1H (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență

XH (0:1): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 1 gol diferență

2H (0:1): Echipa oaspete va câștiga meciul sau va fi egal

1H (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență

XH (0:2): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 2 goluri diferență

2H (0:2): Echipa oaspete va câștiga meciul, va fi egal sau va fi pierde la 1 gol diferență

1H (0:3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență

XH (0:3): Echipa gazdă va câștiga meciul cu 3 goluri diferență

2H (0:3): Echipa oaspete va câștiga meciul, va fi egal sau va fi pierde la 1 sau 2 goluri diferență

1H (1:0): Echipa gazdă va câștigă meciul sau va fi egal

XH (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 1 gol diferență

2H (1:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 sau mai multe goluri diferență

1H (2:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va fi egal sau va pierde la 1 gol diferență

XH (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 2 goluri diferență

2H (2:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 sau mai multe goluri diferență

1H (3:0): Echipa gazdă va câștiga meciul, va fi egal sau va pierde cu 1 sau 2 goluri diferență

XH (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 3 goluri diferență

2H (3:0): Echipa oaspete va câștiga meciul cu 4 sau mai multe goluri diferență

Peste/Sub: Trebuie să prezici dacă numărul golurile înscrise pe durata meciului va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Prima repriză: Trebuie să prezici dacă numărul golurile înscrise pe durata primei reprize a meciului va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Sub Goluri Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în timpul regulamentar de joc va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Goluri Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrise de echipa oaspete în timpul regulamentar de joc va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Şansă Dublă (ŞD): Trebuie să prezici rezultatul meciului din timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile:

ŞD – 1X (la finalul meciului echipa gazdă câştigă sau face egal),

ŞD – X2 (la finalul meciului echipa oaspete câştigă sau face egal),

ŞD – 12 (la finalul meciului oricare echipă câştigă).

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrise în timpul meciului va fi par sau impar.

Repriza cu cele mai multe goluri: Trebuie să prezici în care repriză se vor înscrie cele mai multe goluri. Există trei rezultate posibile: Prima Repriză, A Doua Repriză sau Egal.

Avans Goluri Prima Repriză: Trebuie să prezici câştigătoarea primei reprize după ce se adaugă sau se scade handicapul indicat de linie. Handicapul este oferit echipei favorite.

Prima repriză 1X2: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului. Există trei posibilităţi: 1 – echipa gazdă câştigă prima repriză, X – echipele termină la egalitate prima repriză, 2 – echipa oaspete câştigă prima repriză. Întreruperile care au loc ulterior nu influenţează acest tip de pariu chiar dacă ca o consecinţă a unei astfel de întreruperi meciul se repetă.

Prima Repriză / Rezultat final: Trebuie să prezici rezultatul final al primei reprize din meci alături de rezultatul final al întregului meci. Rezultate posibile: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2.

Marjă de victorie: Trebuie să prezici care este marja de victorie dintre cele două echipe la finalul timpului regulamentar de joc.

Marjă de victorie: Trebuie să prezici diferenţa de goluri înregistrată la finalul partidei între cele două echipe alegând unul dintre următoarele şapte variante: A 1-5, A 6-10, A 10+, B 1-5, B 6- 10, B 10+, Egal. Rezultatul ce va fi omologat este cel înregistrat la finalul timpului regulamentar, fără prelungiri incluse.

1X2 + S/P Goluri: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci împreună cu numărul total de goluri (SUB sau PESTE – indicat de linia oferită) înscrise în timpul partidei. Există şase rezultate posibile: 1+S, 1+P, X+S, X+P, 2+U şi 2+P. Rezultatul acestui tip de pariu este bazat pe timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu

se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Număr de goluri: Trebuie să prezici numărul de goluri înscrise în timpul meciului folosindu-te de următoarele variante posibile: <47, 47-49, 50-52, 53-55, 56-58, 59-61, >61 (ultima selecție include orice variantă posibilă cu minim 61 goluri). Pentru acest tip de pariu este valabil doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Repriza cu mai multe goluri Echipa Gazdă: Trebuie să prezici în care dintre cele două reprize echipa gazdă va înscrie mai multe goluri. Există următoarele rezultate posibile: 1 cu mai multe goluri (echipa gazdă va înscrie mai multe goluri în prima repriză, 2 cu mai multe goluri (echipa gazdă va înscrie mai multe goluri în repriza secundă), X (echipa gazdă înscrie același număr de goluri în ambele reprize. Pentru acest tip de pariu este valabil doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Repriza cu mai multe goluri Echipa Oaspete: Trebuie să prezici în care dintre cele două reprize echipa oaspete va înscrie mai multe goluri. Există următoarele rezultate posibile: 1 cu mai multe goluri (echipa oaspete va înscrie mai multe goluri în prima repriză, 2 cu mai multe goluri (echipa oaspete va înscrie mai multe goluri în repriza secundă), X (echipa oaspete înscrie același număr de goluri în ambele reprize. Pentru acest tip de pariu este valabil doar timpul regulamentar de joc. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

P/S Timp Suplimentar: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise în timpul suplimentar va fi mai mic sau mai mare față de numărul indicat de linie. Pentru acest tip de pariu se ia în considerare timpul suplimentar al meciului. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

1-2 Handicap Timp Suplimentar: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul suplimentar de joc pentru echipa gazdă sau echipa oaspete, după ce a fost luat în considerare handicapul atribuit echipei favorite, căreia, pentru pariu, i-au fost extrase sau adăugate numărul de goluri indicat la finalul meciului. Rezultatul valid luat în considerare este cel înregistrat la finalul timpului suplimentar. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Numărul de Goluri Înscrișe de Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrișe de echipa gazdă pe parcursul meciului va fi unul dintre următoarele: <20, 20-22, 23-25, 26-28, 29-31, 32-34, >34 (ultima selecție include orice variantă posibilă cu minim 34 goluri). Rezultatul valid luat în considerare este cel înregistrat la finalul timpului regulamentar. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Numărul de Goluri Înscrișe de Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrișe de echipa oaspete pe parcursul meciului va fi unul dintre următoarele: <20, 20-22, 23-25, 26-28, 29-31, 32-34, >34 (ultima selecție include orice variantă posibilă cu minim 34 goluri). Rezultatul valid luat în considerare este cel înregistrat la finalul timpului regulamentar. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Cursa către Golul (N): Trebuie să prezici care echipa va înscrie prima golul [N] pe durata partidei. Timpul suplimentar oferit se aplică acestui pariu. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: ECHIPA1, ECHIPA2. Dacă nici o echipă nu atinge numărul indicat de goluri, pariurile sunt nule.

Marjă de Victorie Pentru Repriza X: Trebuie să prezici intervalul de goluri cu care una dintre cele două echipe va câștiga repriza din următoarele șapte rezultate posibile: A>4, A 3-4, A 1-2, TIE, B 1-2, B 3-4, B>4. Timpul regulamentar oferit se aplică acestui pariu. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Antepost

Pariurile se bazează pe rezultatul întregului turneu (de exemplu, campionate, cupe etc) sau pe o anumită fază (exemplu runde, calificări, etc).

Toate pariurile antepost vor fi stabilite și plătite doar după încheierea oficială a turneului/fazei conexe. În nici un caz aceste pariuri nu vor fi plătite înainte de termenul menționat.

Posibile decizii luate pe fond disciplinar, sportiv, legal sau juridic înainte sau în timpul competiției care afectează sau modifică rezultatul pariurilor antepost vor fi luate în considerare (de exemplu, orice sancțiune sau descalificare). Dacă astfel de decizii sunt luate după proclamarea oficială a câștigătorului acestea nu vor fi luate în considerare.

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat.

Formula 1 / Nascar / Indy Car / Rally

Rezultatul unui pariu pe un eveniment Formula 1/Nascar/Indy Car este bazat pe rezultatele oficiale publicate. Deciziile sunt luate de Federația Internațională de Automobilism (FIA). Orice modificare ulterioară ale rezultatelor nu sunt considerate valabile pentru pariurile rezultate.

Un pilot care participă la turul de încălzire este considerat participant al cursei dacă acesta (turul de încălzire) a fost finalizat.

Dacă o cursa este amânată sau suspendată, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă cursa va avea loc și este finalizată în termen de 72h față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă cursa nu are loc sau nu este finalizată până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Dacă o cursă este abandonată și nu se va mai relua înainte de a se completa 75% din distanța planificată (rotunjirea până la cel mai apropiat tur întreg) evenimentul va fi considerat nul, chiar dacă Federația Oficială (inclusiv, dar fără a se limita la FIA) ar putea anunța cursa ca fiind completă și să acorde puncte piloților/echipelor.

Dacă un pilot nu participa la sesiunile de calificare, toate pariurile directe legate de pilot vor fi considerate nule. Dacă pilotul nu este apt să participe la cursa principală după finalizarea calificărilor, toate pariurile directe legate de acel pilot cu privire la cursa principală vor fi considerate nule (pariurile pe sesiunile de calificare vor rămâne valide). Un pilot care participă la turul de încălzire este considerat ca și participant al cursei principale dacă acesta (turul de încălzire) a fost finalizat.

Piețe de pariuri

Câștigător (Cursă): Trebuie să prezici dacă pilotul ales va câștiga cursa.

Câștigător (Pole): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va avea cea mai bună clasare în sesiunea de calificare.

Cel mai rapid tur: Trebuie să prezici care pilot va avea cel mai rapid tur în timpul cursei principale a Grand Prix-ului.

HH (Cursă): Trebuie să prezici care dintre doi piloți specificați va avea o clasare superioară în cursă. Dacă ambii piloți selectați vor fi descalificați în timpul aceluiași tur acest tip de pariu este considerat nul. Dacă unul sau mai mulți piloți listați în pariu nu iau loc la cursă,

acest tip de pariu este de asemenea considerat nul. Cel puțin unul din cei doi piloți trebuie să termine cursa, dacă nu acest tip de pariu va fi considerat nul.

HH Echipa (Cursă): Trebuie să prezici care din două echipe specificate va avea o clasare superioară în cursă. Pariurile sunt validate în funcție de participarea în competiție deopotrivă a piloților și echipei și dacă la finalul cursei va fi cel puțin un rezultat valid. În caz contrar, pariul va fi considerat nul. Cel puțin una dintre cele două echipe trebuie să termine cursă, dacă nu, de asemenea, pariul va fi considerat nul.

HH (Pole): Trebuie să prezici care dintre doi piloți specificați va avea cea mai bună poziție în sesiunea de calificare.

HH (Sesiune de antrenament): Trebuie să prezici care dintre doi piloți specificați va avea cea mai bună clasare în sesiunea de antrenament.

Echipa câștigătoare (Cursă): Trebuie să prezici din care echipa va fi câștigătorul cursei.

HH primul tur (Cursă): Trebuie să prezici care din doi piloți sau echipe specificați/specificate vor avea o clasare superioară la finalul primului tur. Dacă unul sau mai mulți piloți specificați nu fac parte din cursa, acest tip de pariu va fi considerat nul.

Clasificat/Neclasificat: Trebuie să prezici dacă pilotul va fi clasificat sau nu de către raportările oficiale publicate după cursa principală. Pentru a fi clasificat, un pilot trebuie să completeze cel puțin 90% din tururile cursei – rotunjirea se face la cel mai apropiat număr întreg de tur.

Podium Da/Nu (Cursă): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va fi pe podium la finalul cursei (primul loc, al doilea loc sau al treilea loc).

Par/Impar Mașini Clasificate: Trebuie să prezici dacă numărul de mașini/piloți clasificați la finalul cursei va fi par sau impar.

Sub/Peste Mașini Clasificate: Trebuie să prezici dacă numărul de mașini/piloți clasificați la finalul cursei în conformitate cu raportul oficial publicat după cursă va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Marja victoriei/Marja victoriei în calificări: Pariurile vor fi validate pe baza rezultatului FIA oficial la momentul prezentării podiumului.

Primul și Al Doilea clasat (Cursă): Trebuie să prezici care doi piloți selectați vor încheia cursa pe prima și pe a doua poziție în ordinea corectă.

Primul și Al Doilea clasat (Cursă): Trebuie să prezici care doi piloți selectați vor încheia cursa pe prima și pe a doua poziție.

Podium (Cursă): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat se va clasa pe podium (prima, a doua sau a treia poziție)

Top 6 (Cursă): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va încheia cursa pe una din primele șase poziții. Pentru a fi considerat câștigător, pilotul trebuie să completeze minim 90% din tururi, cu rotunjirea la cel mai apropiat tur întreg.

Top 10 (Cursă) Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va încheia cursa pe una din primele zece poziții. Pentru a fi considerat câștigător, pilotul trebuie să completeze minim 90% din tururi, cu rotunjirea la cel mai apropiat tur întreg.

Să Termina Cursa într-o poziție Superioară/Aceeași/Mai Slabă decât Poziția de pe Grila de start: Validarea va fi făcută pe baza poziției finale a pilotului în clasificarea oficială făcută de FIA la momentul prezentării podiumului și la poziție avută de pilot pe grila de start. Pentru a primi o poziție finală, pilotul trebuie să fi încheiat cursa în conformitate cu regulile FIA. Orice pariu pe un pilot care a abandonat în clasarea oficială FIA și nu a primit o poziție finală este considerat pierzător. Orice pariu pe un pilot care nu a pornit cursa din poziția sa pe grila de start, inclusiv dacă a pornit de la boxe, este considerat nul.

Lider după un număr specificat de tururi: Pentru validarea acestui pariu câștigătorul va fi desemnat pilotul care conduce cursa în timpul traversării liniei de start după numărul specificat de tururi în raport cu diagrama oficială a câștigătorii de tur oferită de FIA.

Poziția Pilotului la Finalul Turului 1: Trebuie să specifice poziția pilotului la finalul primului tur complet dintr-un anumit Grand Prix. Pariurile se bazează pe poziția înregistrată de rezultatele oficiale FIA. Pentru ca pariurile să fie valide, pilotul selectat trebuie să înceapă cursa. S

Cel mai bun din grup (Pilot/Echipă): Trebuie să prezici care dintre trei piloți sau echipe specificați/specificate în pariu va avea o clasare superioară în cursă.

Top 10 Echipe (Cursă): Trebuie să prezici dacă echipa selectată (ambii piloți) vor încheia cursa cu poziții în top 10. Pentru ca pariul să fie considerat câștigător, ambii piloți trebuie să încheie minim 90% din tururi, cu rotunjirea la cel mai apropiat tur întreg.

Cel mai rapid tur (antrenamente): Trebuie să prezici care pilot va înregistra cel mai rapid tur în timpul antrenamentelor.

Podium (Pole): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va încheia sesiunea de calificări pe prima, a doua sau a treia poziție.

Mașini clasificate: Trebuie să prezici câte mașini/piloți vor fi clasificate/clasificați în raport cu raportările oficiale publicate după finalul cursei.

Marja victoriei/Marja victoriei în calificări: Pariurile vor fi validate pe baza rezultatului FIA oficial la momentul prezentării podiumului.

Prima retragere (pilot sau echipă): Trebuie să prezici care pilot sau echipă se va retrage primul/a dintr-un anumit Grand Prix. Un pilot descalificat sau care a avut un accidentat se consideră retras. Dacă doi sau mai mulți piloți se retrag în timpul aceluiași tur se consideră egalitate, independent de ordinea în care aceștia s-au retras.

Mașinile nu vor încheia primul tur: Trebuie să prezici câte mașini/piloți nu vor încheia din orice motiv primul tur al cursei.

Safety Car: Trebuie să prezici dacă safety car-ul va fi prezent sau nu pe durata cursei.

Câștigătorul Campionatului la Constructori: Trebuie să prezici cine va câștiga Campionatul Constructorilor. Dacă toți piloții obișnuiți ai echipei vor lua parte la prima sesiune de calificări ale sezonului toate pariurile vor fi considerate valabile.

Câștigătorul Campionatului la Piloți: Trebuie să prezici cine va câștiga Campionatul Piloților. Dacă pilotul specificat va lua parte la prima sesiune de calificări a sezonului toate pariurile sunt considerate valabile. toți piloții obișnuiți ai echipei vor lua parte la prima sesiune de aclificări ale sezonului toate pariurile vor fi considerate valabile.

Piloți Head To Head Campionat General: Trebuie să prezici care dintre piloții selectați va avea o poziție superioară în Campionatul Piloților. Adică ambii piloți vor avea același număr de puncte la finele sezonului se va ține cont de criteriile utilizate de federația oficială (include dar nu se limitează la FIA, ceea ce înseamnă că cele mai bune clasări superioare în sezon vor fi luate în considerare pentru determinarea câștigătorului).

Sub/Peste Pole Position-uri Pilot: Trebuie să prezici dacă numărul de Pole Position-uri obținute de un pilot în sezonul curent este sub sau peste numărul indicat de linie.

Sub/Peste Podiumuri Pilot: Trebuie să prezici dacă numărul de podiumuri obținute de un pilot în sezonul curent este sub sau peste numărul indicat de linie.

Sporturi cu motor

Rezultatul unui pariu pe sporturi cu motor se bazează pe primele rezultate oficiale publicate. Următoarele decizii luate pe fond disciplinar, sportiv, legal sau juridic înainte sau în timpul competiției care afectează sau modifică rezultatul cursei nu vor fi luate în considerare.

Câștigătorul (sezonului): La pariurile de plasate (Câștigător, Clasat și Câștigător “Fără”)– va fi întotdeauna considerată ordinea oficială de sosire. Posibilele descalificări care vor avea loc după publicarea rezultatelor oficiale nu vor fi luate în considerare. În caz de egalitate, se va aplica regula “dead heat” (ex. aequo). În cazul unui pariu pe un pilot ce nu a participat la competiție toate pariurile pe el/ea vor fi considerate nule.

Head-to-head (sezon): Pariurile sunt valabile dacă ambii participanți iau parte la competiție.

În cazul în care unul din cei doi participanți nu ia parte la competiție, pariurile head-to-head vor fi considerate nule, iar miza va fi returnată.

În vederea plății, vor fi luate în considerare numai rezultatele oficiale. În caz de remiză, pariurile vor fi considerate nule.

Câștigător (Cursă): Trebuie să prezici dacă pilotul ales va câștiga cursa.

Câștigător (Pole): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va avea cea mai bună clasare în sesiunea de calificare.

Podium (Cursă): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat se va clasa pe podium (prima, a doua sau a treia poziție)

Clasificat/Neclasificat: Trebuie să prezici dacă pilotul va fi clasificat sau nu de către raportările oficiale publicate după cursa principală.

Cel mai bun din grup (Cursă/Pole): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va avea cea mai bună clasare din grupul respectiv.

HH (Cursă): Trebuie să prezici care dintre doi piloți specificați va avea o clasare superioară în cursă. Dacă ambii piloți selectați vor fi descalificați în timpul aceluiași tur acest tip de pariu este considerat nul. Dacă unul sau mai mulți piloți listați în pariu nu iau loc la cursă, acest tip de pariu este de asemenea considerat nul. Cel puțin unul din cei doi piloți trebuie să termine cursa, dacă nu acest tip de pariu va fi considerat nul.

HH (Pole): Trebuie să prezici care dintre doi piloți specificați va avea cea mai bună poziție în sesiunea de calificare.

Lider după un număr specificat de tururi: Pentru validarea acestui pariu câștigătorul va fi desemnat pilotul care conduce cursa în timpul traversării liniei de start după numărul specificat de tururi în conformitate cu raportul oficial.

1X2 Fantasy Pilot: Pentru validarea acestui pariu câștigătorul va fi desemnat pilotul care conduce cursa în timpul traversării liniei de start după numărul specificat de tururi în conformitate cu raportul oficial.

Trebuie să prezici care dintre cei doi piloți specificați va obține cea mai bună poziție la finalul cursei.

Marja victoriei/Marja victoriei în calificări: Pariurile vor fi validate pe baza rezultatului oficial la momentul prezentării podiumului.

Sub/Peste Clasificați: Trebuie să prezici dacă numărul de piloți clasificați la finalul cursei în conformitate cu raportul oficial publicat după cursă va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

HH primul tur (Cursă): Trebuie să prezici care din doi piloți sau echipe specificați/specificate vor avea o clasare superioară la finalul primului tur. Dacă unul sau mai mulți piloți specificați nu fac parte din cursa, acest tip de pariu va fi considerat nul.

Top 6 (Cursă): Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va încheia cursa pe una din primele șase poziții.

Cel mai rapid tur: Trebuie să prezici care pilot va avea cel mai rapid tur în timpul cursei principale a Grand Prix-ului.

Superbike

Câștigător (Superpole): Trebuie să prezici pilotul care va avea cea mai bună poziție în timpul sesiunii superpole.

HH (Superpole): Trebuie să prezici care dintre doi piloți specificați va avea o clasare superioară în sesiunea superpole.

Câștigător Cursa 1: Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va câștiga cursa 1.

HH Cursa 1: Trebuie să prezici care dintre cei doi piloți selectați va avea cea mai bună clasare în cursa 1. În cazul în care ambii piloți se vor retrage sau vor fi descalificați în timpul aceluiași tur acest tip de pariu este considerat nul.

Câștigător Cursa 2: Trebuie să prezici dacă pilotul selectat va câștiga cursa 2.

HH Cursa 2: Trebuie să prezici care dintre cei doi piloți selectați va avea cea mai bună clasare în cursa 2. În cazul în care ambii piloți se vor retrage sau vor fi descalificați în timpul aceluiași tur acest tip de pariu este considerat nul.

Fotbal american

Rezultatul unui pariu pe fotbal american este bazat pe rezultatul meciului după timpul regulamentar, da și după prelungiri și penalty-uri, dacă nu se specifică altfel pentru acest tip de pariu.

Piețe de pariuri

1X2 NFL: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci bazat pe timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătoarea întregului meci, cu prelungiri incluse. Există două posibile rezultate: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă). Rezultatul acestui tip de pariu este bazat pe rezultatul din timpul regulamentar și prelungiri și penalty-uri.

Avans Puncte: Handicapul este oferit echipei favorite. Dacă pariați pe echipa mai puternică, aceasta va trebuie să câștige la o diferență care să acopere și handicapul inclus (handicapul va fi precedat de semnul “-“ când echipa oaspete este mai puternică sau handicapul va fi precedat de semnul “+” când echipa gazdă este mai puternică). Handicapul va fi scăzut la final din scorul partidei.

Prima repriză 1X2: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului. Există trei posibilități: 1 – echipa gazdă câștigă prima repriză, X – echipele termină la egalitate prima repriză, 2 – echipa oaspete câștigă prima repriză.

Prima secundă 1X2: Trebuie să prezici rezultatul reprizei secunde a meciului. Există trei posibilități: 1 – echipa gazdă câștigă repriza secundă, X – echipele termină la egalitate repriza secundă, 2 – echipa oaspete câștigă repriza secundă.

“X” Sfertul 1X2: Trebuie să prezici rezultatul sfertului “X” din meci. Există trei posibilități: 1 – echipa gazdă câștigă, X – echipele termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câștigă.

Avans puncte prima repriză: Trebuie să prezici care echipă va câștiga cu handicap prima repriză. Handicapul se acordă echipei favorite. Handicapul va fi scăzut din rezultatul final.

Avans prima repriza secundă: Trebuie să prezici care echipă va câștiga cu handicap repriza secundă. Handicapul se acordă echipei favorite. Handicapul va fi scăzut din rezultatul final.

Avans puncte sfertul X: Trebuie să prezici care echipă va câștiga cu sfertul “X” cu handicap. Handicapul se acordă echipei favorite. Handicapul va fi scăzut din rezultatul final.

Timp suplimentar D/N: Trebuie să prezici dacă va exista timp suplimentar sau nu. Există două posibilități: DA – va exista timp suplimentar sau NU – nu va exista timp suplimentar. Dacă meciul nu se joacă sau se suspendată, toate pariurile sunt considerate nule.

Marjă de victorie: Trebuie să prezici care va fi marja de puncte dintre cele două formații.

Peste/Sub Puncte: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Puncte Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa gazdă va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Puncte Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa oaspete va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Prima repriză: Trebuie să prezici dacă numărul punctelor înscrise pe durata primei reprize a meciului va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub A doua repriză: Trebuie să prezici dacă numărul punctelor înscrise pe durata celei de-a doua reprize a meciului va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Sfertul “X”: Trebuie să prezici dacă numărul punctelor înscrise pe durata sfertului “X” a meciului va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Sfertul cu cele mai multe puncte: Trebuie să prezici sfertul în care se vor înscrie cele mai multe puncte. Aceste tipuri de pariuri se bazează doar pe timpul regulamentar. Dacă meciul este amânat, pariurile sunt considerate nule.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul meciului va fi par sau impar.

Par/Impar Prima Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul primei reprize a meciului va fi par sau impar.

Par/Impar A Doua Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul reprizei a doua a meciului va fi par sau impar.

Par/Impar Sfertul “X”: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul sfertului “X” a meciului va fi par sau impar.

Prima Repriză/Rezultat final: Trebuie să prezici cine va câștiga prima repriză și cine va câștiga întreg meciul.

Repriza cu cele mai multe puncte: Trebuie să prezici în care dintre cele două reprize se vor înscrie cele mai multe puncte.

Total Puncte S/P: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise de cele două formații va fi sub sau peste față de numărul indicat de linie.

Par/Impar Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise de echipa gazdă pe durata partidei este par sau impar. Inclusiv timp suplimentar.

Par/Impar Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise de echipa oaspete pe durata partidei este par sau impar. Inclusiv timp suplimentar.

Par/Impar Echipa Gazdă în Prima Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise de echipa gazdă pe durata primei reprize va fi par sau impar.

Par/Impar Echipa Oaspete în Prima Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise de echipa oaspete pe durata primei reprize va fi par sau impar.

S/P touchdown-uri (inclusiv timp suplimentar): Trebuie să prezici dacă numărul total de touchdown-uri înscrise pe durata meciului va fi sub sau peste numărul indicat de linie. Inclusiv timp suplimentar.

S/P field goal-uri (inclusiv timp suplimentar): Trebuie să prezici dacă numărul total de field goal-uri înscrise pe durata meciului va fi sub sau peste numărul indicat de linie. Inclusiv timp suplimentar.

Metoda înscrierii punctului X: Trebuie să prezici metoda prin care se va înscrie punctul indicat din meci, inclusiv timp suplimentar.

Echipa care va înscrie următorul punct: Trebuie să prezici echipa care va înscrie următorul punct, inclusiv timp suplimentar.

Să înscrie punctul X în repriza Y: Trebuie să prezici care echipă va înscrie punctul indicat în timpul reprizei indicate, fără timp suplimentar.

Antepost

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat în conformitate cu rezultatele oficiale ale competiției.

HH Campionat (Sezon regulat): Trebuie să prezici care din cele două echipe indicate va înscrie mai multe puncte în timpul competiției. Punctele înscrise în alte competiții nu sunt luate în considerare pentru acest tip de pariu. Dacă două echipe înscriu același număr de puncte, acest pariu este considerat nul.

Sub/Peste Campionat (Sezon regulat): Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul rundei date din campionat va fi mai mic sau mai mare decât numărul indicat de linie. Dacă mai multe meciuri sunt suspendate/întrerupere și dacă au mai rămas meciuri sau părți din meciuri care nu au impactat rezultatul pariului, rezultatele curente vor rămâne valabile (în acest caz, eventualele repetări de meciuri nu vor fi luate în considerare). În caz contrar, acest tip de pariu este considerat nul.

MVP (Cel mai bun jucător): Trebuie să prezici care jucător va fi desemnat cel mai bun jucător din meci. Va exista o listă afișată cu nume urmată de “alții”. Dacă pariezi pe “alții”, pariul va fi câștigător dacă cel mai bun jucător al meciului nu a fost inclus în lista inițială oferită.

Peste/Sub Touchdown-uri: Trebuie să prezici dacă numărul total de touchdown-uri din întregul meu va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Rugby

Rezultatul unui pariu pe un eveniment de rugby este bazat doar pe rezultatul din timpul regulamentar.

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci bazat pe timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătoarea întregului meci, cu prelungiri incluse. Există două posibile rezultate: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă).

Avans Puncte: Handicapul este oferit echipei favorite. Dacă pariați pe echipa mai puternică, aceasta va trebuie să câștige la o diferență care să acopere și handicapul inclus (handicapul va fi precedat de semnul “-” când echipa oaspete este mai puternică sau handicapul va fi precedat de semnul “+” când echipa gazdă este mai puternică). Handicapul va fi scăzut la final din scorul partidei.

Exemplu: Australia – Noua Zeelandă 26-5

Marjă de victorie: Trebuie să prezici care va fi marja de puncte dintre cele două formații doar în timpul regulamentar.

1X2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul regulamentar luând în considerare handicapul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are avantaj de un punct, în timp ce (1:0) indică faptul că echipa GAZDA are avantaj de un punct.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul meciului va fi par sau impar.

Peste/Sub: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise pe durata întregului meciului este peste sau sub numărul liniei indicate.

1X2 Prima Repriză: Trebuie să prezici rezultatul primei reprize a meciului. Există trei rezultate posibile: 1 (luând în considerare doar punctele înscrise în prima repriză echipa gazdă câștigă), X (luând în considerare doar punctele înscrise în prima repriză meciul se termină la egalitate), 2 (luând în considerare doar punctele înscrise în prima repriză echipa oaspete câștigă).

1X2 1st Half: You have to predict the outcome of the first half of the match. There are 3 possible outcomes: 1 (considering only the points scored during the 1st Half the home team wins), X (considering only the points scored during the 1st Half the two teams draw), 2 (considering only the points scored during the 1st Half the away team wins). Întreruperile care au loc în timpul etapelor ulterioare ale meciului nu influențează acest tip de pariu chiar dacă, ca o consecință a unei astfel de întreruperi, se va repeta meciul.

Prima repriză/Rezultat final: Trebuie să prezici cine va câștiga prima repriză și cine va câștiga întreg meciul la finalul timpului regulamentar. Dacă meciul este abandonat, pariul devine nul.

Repriza cu cele mai multe puncte: Trebuie să prezici în care repriză se vor înscrie cele mai multe puncte. Există trei rezultate posibile: Prima Repriză, A Doua Repriză sau Egal.

Marjă de victorie: Trebuie să prezici care va fi marja de puncte dintre cele două formații în timpul regulamentar (7 variante).

Peste/Sub Puncte Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa gazdă va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Puncte Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa oaspete va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

1X2 + S/P: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci împreună cu numărul total de puncte înscrise în timpul partidei.

1X2 Handicap Prima repriză: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul primei reprize luând în considerare handicapul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are avantaj de un punct, în timp ce (1:0) indică faptul că echipa GAZDA are avantaj de un punct.

1-2 handicap Repriza X: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul reprizei "X" luând în considerare handicapul din paranteze.

P/S Prima Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise în prima repriză va fi mai mic sau mai mare față de numărul indicat de linie.

P/S Puncte Echipa Gazdă în Prima Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise în de echipa gazdă în prima repriză. va fi mai mic sau mai mare față de numărul indicat de linie

P/S Puncte Echipa Oaspete în Prima Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise în de echipa oaspete în prima repriză. va fi mai mic sau mai mare față de numărul indicat de linie

Par/Impar Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în repriză este par sau impar.

1X2 încercări: Trebuie să prezici care echipa va avea cele mai multe încercări în timpul meciului, fără timp suplimentar.

S/P încercări meci: Trebuie să prezici dacă numărul total de încercări din întregul meci este sub sau peste numărul indicat de linie.

S/P încercări meci echipa gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul total de încercări al echipei gazde din întregul meci este sub sau peste numărul indicat de linie.

S/P încercări meci echipa oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul total de încercări al echipei oaspete din întregul meci este sub sau peste numărul indicat de linie.

1X2 încercări repriza X: Trebuie să prezici care echipa va avea cele mai multe încercări în repriza indicată.

S/P încercări repriza X: Trebuie să prezici dacă numărul total de încercări din repriza X va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Să se califice: Trebuie să prezici care din cele două echipe se va califica în runda următoare a competiției KO.

Câștigător la final: Trebuie să prezici care echipa va câștiga finala competiției la sfârșitul timpului regulamentar, la sfârșitul timpului suplimentar sau la sfârșitul loviturilor de departajare.

Al treilea clasat la final: Trebuie să prezici care echipa se va clasa pe locul al treilea / al patrulea la finalul competiției propuse – inclusiv după timpul regulamentar, timpul suplimentar sau după lovituri de departajare. Pentru acest pariu sunt două posibilități: Echipa1 sau Echipa2. În cazul în care meciul este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual

1X2 doar in timpul suplimentar: Trebuie să prezici rezultatul timpului suplimentar din meci.

Futsal

Rezultatul unui pariu pe un eveniment de futsal este bazat doar pe rezultatul din timpul regulamentar. Dacă nu se specifică în tipul de pariu, prelungirile și penalty-urile nu vor afecta rezultatul pariului.

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci bazat pe timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Peste/Sub: Trebuie să prezici dacă numărul golurile înscrise pe durata meciului va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Următorul Gol: Trebuie să prezici care Echipă va înscrie următorul gol. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă înscrie), X (nici o echipă nu înscrie), 2 (echipa oaspete înscrie).

Șansă Dublă 1X: Trebuie să prezici rezultatul cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: 1X – echipa gazdă câștigă perioada sau perioada se termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câștigă perioada.

Șansă Dublă X2: Trebuie să prezici rezultatul cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: X2 – echipa oaspete câștigă perioada sau perioada se termină la egalitate, 1 – echipa gazdă câștigă perioada.

Șansă Dublă 12: Trebuie să prezici rezultatul cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: 12 – echipa gazdă sau echipa oaspete câștigă, X – perioada se termină la egalitate.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul golurilor din meci va fi par sau impar (Rezultatul 0-0 este considerat par)

Gol/Fără gol: Trebuie să prezici rezultatul dacă ambele echipe vor înscrie (GG) sau nu (NG) cel puțin un gol pe durata partidei.

1X2 Repriza X: Trebuie să prezici rezultatul reprizei indicată în pariu. Există trei posibilități: 1 – echipa gazdă câștigă repriza indicată, X – repriza indicată se termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câștigă repriza indicată.

Antepost

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului dat.

Cel mai bun marcator al sezonului

Trebuie să prezici care jucător va înscrie cele mai multe goluri în timpul unui turneu menționat. Jucătorul trebuie să aibă minim 5 prezențe în timpul sezonului sau pariul este nul. Se ține cont doar de golurile înscrise în campionat, iar autogolurile nu se iau în considerare

Golf

Dacă un turneu este oficial anulat toate pariurile aferente vor fi considerate nule. Dacă turneul este amânat sau suspendat toate pariurile vor fi plătite după încheierea acestuia.

Pentru soluționarea pariurilor se va ține cont de clasamentele publicate pe site-ul oficial al turneului asociat.

Piețe de pariuri

Câștigător

Trebuie să prezici câștigătorul turneului.

Câștigătorul grupei

Trebuie să prezici care dintre jucătorii incluși în pariu va avea cea mai bună clasare în grupă.

Head to Head (HH)

Trebuie să prezici care dintre jucătorii indicați va avea cea mai bună clasare la finalul turneului. Dacă doi sportivi vor avea aceeași clasare în turneu, pariul va fi considerat nul.

Podium

Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va termina turneul printre primii trei clasăți.

Jucătorul cu cele mai multe puncte

Trebuie să prezici care jucător va avea cele mai multe puncte la finalul sezonului numit.

Top 6.

Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va încheia turneul printre primii șase clasăți.

Hole in One

Trebuie să prezici dacă în timpul turneului va reuși o lovitură "Hole in One".

Top 10

Trebuie să prezici dacă jucătorul selectat va încheia turneul printre primii zece clasăți.

Badminton

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

Head to Head (HH)

Trebuie să prezici câștigătorul meciului. Există două rezultate posibile: 1 HH (primul jucător câștigă), 2 HH (al doilea jucător câștigă). Dacă un jucător se retrage înainte de finalizarea primului set, pariul va fi considerat nul. Dacă retragerea are loc după finalizarea primului set, jucătorul advers va fi desemnat câștigător al meciului.

1-2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final pentru jucătorul 1 sau 2 luându-se în considerare handicapul atribuit jucătorului favorit, căruia i se va scădea sau adăuga numărul aferent handicapului din rezultatul final obținut de acesta.

Sub/Peste Puncte: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise pe durata întregii partide va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Total Seturi – Avantaj: Trebuie să prezici dacă numărul total de seturi care se vor decide la avantaj. În cazul în care meciul este amânat sau suspendat, se face trimitere la ceea ce este indicat în regulamentul actual.

Numărul de seturi jucate: Trebuie să prezici numărul de seturi jucate de cei doi jucători.

Head to Head Set: Trebuie să prezici care jucător/echipa va câștiga setul X din meci.

1-2 Handicap Game-uri: Trebuie să prezici rezultatul final pentru jucătorul 1 sau 2 luându-se în considerare handicapul atribuit jucătorului favorit, căruia i se va scădea sau adăuga numărul aferent handicapului din rezultatul final obținut de acesta. rezult

Sub/Peste Seturi în Meci: Trebuie să prezici dacă numărul total de seturi din meci va fi sub sau peste numărul de seturi indicat.

Par/Impar puncte în setul X: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte din setul indicat va fi par sau impar.

Cursa pentru punctul X în setul Y: Trebuie să prezici care din cei doi jucătorul va atinge primul numărul de puncte indicat în setul indicat. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament. Dacă nici unul din cei doi jucători nu atinge numărul de puncte indicat, pariul este considerat nul.

Câștigă Punctul X în Setul Y: Trebuie să prezici care din cei doi jucători va câștiga punctul [X] în setul indicat, selectând între 1 sau 2. Dacă nu se ajunge la jucarea punctul respectiv, pariul este considerat nul. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

Câștigător

Trebuie să prezici câștigătorul turneului

Câștigătorul grupei

Trebuie să prezici care dintre jucătorii incluși în pariu va avea o clasare superioară în grupă.

Alte sporturi

Esports: League of Legends

1-2: Trebuie să prezici cine va câștiga meciul dintre două echipe / doi jucători. În cazul în care evenimentul nu are loc sau este întrerup definitiv, toate pariurile vor fi anulate, cu excepția cazului în care pariul respectiv a fost deja stabilit.

Sub/Peste hărți în meci: Trebuie să prezici dacă numărul total de hărți jucate în meci va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât numărul indicat de linie.

T/T Handicap Hărți: Trebuie să prezici care jucător/echipă va câștiga cele mai multe hărți în meci luându-se în considerare handicapul din paranteze.

T/T Hărți: Trebuie să specifici care jucător/echipa va câștiga harta specificată.

Echipă să distrugă primul turn de pe hartă: Trebuie să prezici care echipă/jucător va distruge primul turn de pe harta “n” din meci.

Echipa să distrugă primul inhibitor de pe hartă: Trebuie să prezici care echipă/jucător va distruge primul inhibitor de pe harta “n” din meci.

Echipa să distrugă primul dragon de pe hartă: Trebuie să prezici care echipă/jucător va distruge primul dragon de pe harta “n” din meci.

Esports: Dota2

1-2: Trebuie să prezici cine va câștiga meciul dintre două echipe / doi jucători. În cazul în care evenimentul nu are loc sau este întrerup definitiv, toate pariurile vor fi anulate, cu excepția cazului în care pariul respectiv a fost deja stabilit.

Sub/Peste hărți în meci: Trebuie să prezici dacă numărul total de hărți jucate în meci va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât numărul indicat de linie.

T/T Handicap Hărți: Trebuie să prezici care jucător/echipă va câștiga cele mai multe hărți în meci luându-se în considerare handicapul din paranteze.

T/T Hărți: Trebuie să specifici care jucător/echipa va câștiga harta specificată.

SCOR CORECT CEL MAI BUN DIN 3: Trebuie să prezici rezultatul exact al meciului din sistemul cel mai bun din 3 hărți. Pentru acest rezultat există patru rezultate posibile: 2-0, 2-1, 1-2, 0-2.

Echipă să distrugă primul turn de pe hartă: Trebuie să prezici care echipă/jucător va distruge primul turn de pe harta “n” din meci.

Echipă să distrugă primul “Barracks” de pe hartă: Trebuie să prezici care echipă/jucător va distruge primul “Barracks” de pe harta “n” din meci.

Esports: Starcraft 2

1-2: Trebuie să prezici cine va câștiga meciul dintre două echipe / doi jucători. În cazul în care evenimentul nu are loc sau este întrerup definitiv, toate pariurile vor fi anulate, cu excepția cazului în care pariul respectiv a fost deja stabilit.

Sub/Peste hărți în meci: Trebuie să prezici dacă numărul total de hărți jucate în meci va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât numărul indicat de linie.

T/T Handicap Hărți: Trebuie să prezici care jucător/echipă va câștiga cele mai multe hărți în meci luându-se în considerare handicapul din paranteze.

Sub/Peste hărți în meci: Trebuie să prezici dacă numărul total de hărți jucate în meci va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste) decât numărul indicat de linie.

T/T Hărți: Trebuie să specifici care jucător/echipa va câștiga harta specificată.

T/T Handicap Hărți: Trebuie să prezici care jucător/echipă va câștiga cele mai multe hărți în meci luându-se în considerare handicapul din paranteze.

SCOR CORECT CEL MAI BUN DIN 3: Trebuie să prezici rezultatul exact al meciului din sistemul cel mai bun din 3 hărți. Pentru acest rezultat există patru rezultate posibile: 2-0, 2-1, 1-2, 0-2.

SCOR CORECT CEL MAI BUN DIN 5: Trebuie să prezici rezultatul exact al meciului din sistemul cel mai bun din 5 hărți.

SCOR CORECT CEL MAI BUN DIN 7: Trebuie să prezici rezultatul exact al meciului din sistemul cel mai bun din 7 hărți.

SCOR CORECT CEL MAI BUN DIN 9: Trebuie să prezici rezultatul exact al meciului din sistemul cel mai bun din 9 hărți.

Esports: Soccer

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci bazat pe timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Șansă Dublă (SD): Trebuie să prezici rezultatul final al partidei. Există trei rezultate posibile: 1X (echipa gazdă câștigă sau facel egal), X2 (echipa oaspete câștigă sau face egal), 12 (oricare echipă câștigă).

Sub/Peste goluri: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise pe durata întregii partide va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

1X2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul regulamentar luând în considerare handicapul din paranteze. De exemplu, (0:1) indică faptul că echipa oaspete are avantaj de un gol, în timp ce (1:0) indică faptul că echipa GAZDA are avantaj de un gol.

Sporturi de contact

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Fiecare luptător este cotelat pentru câștigarea luptei; în cazul egalității, toate pariurile vor fi considerate nule și returnate. Dacă unul dintre cei doi luptători este înlocuit, toate pariurile sunt considerate și sunt returnate.

Sporturile de contact sunt:

Judo, Crawling Fighting, Lupte Greco-Romane, Box, Taekwondo, UFC/MMA

Piețe de pariuri

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului.

1X2: Trebuie să prezici rezultatul luptei, independent de metoda victoriei (knock out, knock out tehnic sau victorie la puncte). Există trei rezultate posibile: 1 (primul luptător câștigă), X (meciul se termină la egalitate), 2 (al doilea jucător câștigă).

Head to Head: Trebuie să prezici câștigătorul meciului. Există două rezultate posibile: 1 – primul luptător câștigă, 2 – al doilea luptător câștigă. Dacă meciul se termină la egalitate, selecția este declarată nulă și nu este inclusă în calculul pentru un bonus posibil.

Victorie la puncte: Trebuie să prezici dacă meciul va fi câștigat la puncte. Dacă meciul se va încheia prin knock out, knock out tehnic sau dacă meciul se va încheia la egalitate, pariurile vor fi pierzătoare.

Victorie prin KO: Trebuie să prezici dacă meciul va fi câștigat prin knock out sau knock out tehnic. Dacă meciul se va încheia la puncte sau dacă meciul se va încheia la egalitate, pariurile vor fi pierzătoare.

Metoda victoriei: Metoda victoriei oferită în ring va fi luată în considerare la această piață. Trebuie să intuiești dacă lupta se va încheia la puncte sau printr-o oprire precum knock out, knock out tehnic, decizie tehnică sau descalificare.

Total knockdowns-uri: Trebuie să intuiești numărul total de knockdown-uri dintr-o luptă; knockdown-urile sunt valabile atunci când arbitrul începe să numere un luptător, iar luptătorul răspunde la numărătoare și lupta continuă. Dacă arbitrul ajunge cu

numărătoarea la 10 sau distribuții ale numărătorii luate împreună, acestea nu vor fi contorizate ca un knockdown.

KO Yes/No: Trebuie să prezici dacă lupta se va încheie printr-un KO sau la puncte. Există două rezultate posibile: Da (Lupta se va termina prin KO) sau Nu (Lupta se va încheia la puncte). În cazul în care lupta se încheie la egalitate, toate pariurile vor fi considerate nule.

Total runde: Trebuie să prezici dacă numărul total de runde va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Pariuri pe runde: Trebuie să prezici în același timp câștigătorul meciului și numărul de runde din meci. Pentru acest pariu, există 12 rezultate posibile. Rezultatele posibile în conformitate cu cele 12 runde (Luptător1 + 12, Luptător2 + 12) nu includ deciziile la puncte, ci sunt valabile numai dacă un câștigător este declarat înaintea finalului ultimei runde.

Marjă de victorie: Trebuie să prezici în același timp câștigătorul meciului și numărul de runde din meci. Pentru acest pariu există 12 rezultate posibile: LUPTĂTOR1 + 1-3, LUPTĂTOR1 + 4-6, LUPTĂTOR1 + 7-9, LUPTĂTOR1 + 10-12, DECIZIE LA PUNCTE LUPTĂTOR1, EGAL, LUPTĂTOR2 + 1-3, LUPTĂTOR2 + 4-6, LUPTĂTOR2 + 7-9, LUPTĂTOR2 + 10-12, DECIZIE LA PUNCTE LUPTĂTOR2.

Volei pe plajă

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Dacă un jucător este înlocuit cu un alt jucător înaintea startului meciului, toate pariurile sunt considerate nule și se returnează. Dacă meciul începe dar nu se încheie toate pariurile sunt considerate nule, cu excepția celor pentru care rezultatul pariului a fost deja stabilit.

Piețe de pariuri

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există două posibilități: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă).

Handicap Puncte: Trebuie să prezici câștigătorul meciului după ce au fost adăugate sau scăzute numărul de puncte indicate din rezultatul meciului.

Handicapul, fie el pozitiv sau negativ, este mereu asociat echipei favorite.

Sub/Peste Puncte Înscrișe : Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrișe pe durata întregii partide de un jucător/echipă va fi sub sau peste numărul indicat de linie. Dacă jucătorul sau echipa selectată nu ia/nu iau parte la meci, pariurile sunt considerate nule.

Sub/Peste Puncte în Setul X: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrișe de jucătorul selectat sau de echipa selectată în setul X” va fi peste sau sub numărul indicat de linie. Dacă jucătorul sau echipa selectată nu ia/nu iau parte la meci, pariurile sunt considerate nule.

Pariuri pe seturi: Trebuie să prezici scorul corect al meciului intuind numărul exact de seturi pe care îl va câștiga fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, acest tip de pariu va fi considerat nul.

Par/Impar Setul “X”: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte jucate în timpul setului “X” a meciului va fi par sau impar. Dacă un jucător selectat se retrage în timpul meciului acest tip de pariu va fi considerat nul.

Numărul de seturi în avantaj. Trebuie să prezici numărul exact de seturi în avantaj în jocul “cel mai bun din 3 seturi”. Există patru rezultate posibile pentru acest pariu (0,1,2,3). În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

1-2 Handicap set X: Trebuie să prezici rezultatul final din setul indicat după ce este adăugat handicapul menționat.

Punctul X în setul Y: Trebuie să prezici care echipa va câștiga punctul indicat în setul indicat.

Cursa către punctul X în setul Y: Trebuie să prezici care din cele două echipa va atinge prima numărul de puncte indicate în setul indicat.

1-2 Handicap set 1: Trebuie să prezici rezultatul final din setul 1 după ce este adăugat handicapul menționat. Handicapul poate fi pozitiv sau negativ.

Sub/Peste N set X: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte indicat va fi mai mic sau mai mare în setul indicat.

Par/Impar Setul 1: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte jucate în timpul setului 1 a meciului va fi par sau impar.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrișe în timpul meciului va fi par sau impar.

Numărul exact de seturi (3 seturi): Trebuie să prezici scorul corect al meciului în ceea ce privește numărul exact de seturi câștigate de fiecare jucător. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, pariul va fi considerat nul.

Fotbal pe plajă

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci. Există trei rezultate posibile: 1 – echipa gazdă câștigă, X – meciul se termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câștigă.

Peste/Sub

Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri din meci este peste sau sub numărul indicat în linie.

Polo pe apă

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci. Există trei rezultate posibile: 1 – echipa gazdă câștigă, X – meciul se termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câștigă.

Head to head (HH): Trebuie să prezici câștigătoarea meciului. Există două rezultate posibile: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă).

Avans goluri: Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci după ce s-au adăugat sau scăzut numărul de goluri indicat în linie din rezultatul meciului. Handicapul, fie el pozitiv sau negativ este asociat cu echipa gazdă.

Exemple:

Dacă pariezi pe “(H.-5.5) Gazde” pariul va fi câștigător dacă echipa gazdă va câștiga la cel puțin șase goluri diferență.

Dacă pariezi pe (H.+5.5) Oaspeți” pariul va fi câștigător dacă:

- oaspeții vor câștiga meciul;
- oaspeții vor fi învinși la maxim 5 goluri diferență.

Peste/Sub: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise în meci va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Antepost

Câștigătorul

Trebuie să prezici câștigătorul turneului.

Darts

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici câștigătorul meciului. Există trei rezultate posibile: 1 – primul jucător câștigă, X – cei doi jucători termină la egalitate, 2 – al doilea jucător câștigă.

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există două posibilități: 1 HH (primul jucător câștigă), 2 HH (al doilea jucător câștigă). Pentru validare se ia în considerare doar timpul regulamentar de joc.

Șansă Dublă (SD): Trebuie să prezici rezultatul meciului din timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: SD – 1X (la finalul meciului primul câștigă sau face egal), SD – X2 (la finalul meciului al doilea jucător câștigă sau face egal), SD – 12 (la finalul meciului oricare jucător câștigă).

1-2 Handicap Set: Trebuie să prezici care jucător / echipă va câștiga cele mai multe seturi după ce handicapul a fost adăugat sau scăzut. Handicapul poate fi pozitiv sau negativ. În cazul în care evenimentul care face obiectul pariului nu se va juca sau se suspendă, se va face referire la ceea ce este indicat în curentul regulament.

1-2 Handicap în setul X: Trebuie să prezici care jucător / echipă va câștiga cele mai multe leg-uri în setul indicat după ce handicapul a fost adăugat sau scăzut. Handicapul poate fi pozitiv sau negativ

Sub/Peste total leg-uri în setul X: Trebuie să prezici dacă numărul total de leg-uri indicate în set este sub sau peste numărul indicat de linie.

Sub/Peste încercări de 180 puncte: Trebuie să prezici câte încercări de 180 puncte s-au consemnat în meci. O încercare de 180 puncte are loc atunci când un jucător lansează toate cele trei săgeți în zona triplei de 20. Există două rezultate posibile: “peste” sau “sub”. Clientul are opțiunea de a paria dacă în meci vor fi mai multe sau puține încercări de 180 puncte față de numărul indicat de linie.

Bandy

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există două posibilități: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă). Rezultatul acestui pariu se bazează pe timpul regulamentar, dar și pe posibilele prelungiri sau penalty-uri.

Sub/Peste goluri: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise pe durata întregii partide va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Câștigătorul: Trebuie să prezici numele câștigătorului turneului.

Snooker

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul meciului. Există două rezultate posibile: 1 HH (primul jucător câștigă), 2 HH (al doilea jucător câștigă). Rezultatul acestui tip de pariu este bazat atât pe timpul regulamentar, cât și pe eventualele prelungiri.

Câștigătorul: Trebuie să prezici numele câștigătorului turneului.

Floorball

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci. Există trei rezultate posibile: 1 – echipa gazdă câștigă, X – meciul se termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câștigă.

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există două posibilități: 1 HH (echipa gazdă câștigă), 2 HH (echipa oaspete câștigă). Rezultatul acestui pariu se bazează pe timpul regulamentar, dar și pe posibilele prelungiri sau penalty-uri.

Peste/Sub Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri din meci este peste sau sub numărul indicat în linie.

Over/Under (spread): You have to predict if the total number of points scored during the match will be over or under the spread indicated.

Câștigător: Trebuie să prezici numele câștigătorului turneului.

Cricket

Pariul pe un eveniment din Cricket este bazat pe rezultatul afișat la finalul meciului.

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariuri

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci bazat pe timpul regulamentar. Există trei rezultate posibile: 1 (echipa gazdă câștigă), X (cele două echipe remizează), 2 (echipa oaspete câștigă).

Super Over: Trebuie să prezici dacă Super Over-ul se va juca sau nu.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de runs-uri înscrise pe parcursul meciului va fi par sau impar.

S/P X Echipa1: Trebuie să prezici dacă suma punctelor înscrise de echipa gazdă va fi mai mică (sub) sau mai mare (peste) decât numărul indicat de linie.

S/P X Echipa2: Trebuie să prezici dacă suma punctelor înscrise de echipa oaspete va fi mai mică (sub) sau mai mare (peste) decât numărul indicat de linie.

Câștigător: Trebuie să prezici numele câștigătorului turneului.

Snooker

Rezultatele unui pariu pe snooker sunt bazate pe rezultatele oficiale publicate. Dacă un meci este încheiat înainte ca un jucător să câștige numărul necesar de frame-uri, pariurile aferente vor rămâne valabile doar dacă deznodământul acestora a fost deja stabilit.

Ori de câte ori un meci este amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul va avea loc și este finalizat până la miezul nopții zilei următoare față de data originală stabilită pentru partidă. Dacă evenimentul nu are loc sau nu este finalizat până la timpul menționat, toate tipurile de pariu pe eveniment sunt considerate nule.

Piețe de pariu

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul meciului. Există două rezultate posibile: 1 HH (primul jucător câștigă), 2 HH (al doilea jucător câștigă). Rezultatul acestui tip de pariu este bazat atât pe timpul regulamentar, cât și pe eventualele prelungiri.

Peste/Sub în Frame-ul "X": Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în timpul frame-urilor indicat este peste sau sub numărul indicat de linie.

Head to Head în Frame-ul "X" (HH): Trebuie să prezici câștigătorul frame-ului indicat. Există două rezultate posibile: 1 HH (jucătorul 1 câștigă frame-ul indicat), 2 HH (jucătorul 2 câștigă frame-ul indicat)

1X2: Trebuie să prezici jucătorul care va câștiga meciul.

Total Puncte în Frame-ul "X": Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte dintr-un frame va fi sub 100 puncte sau cel puțin 101 puncte.

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul turneului.

Tenis de masă

Ori de câte ori un meci este oficial amânat sau suspendat, toate pariurile aferente vor rămâne valabile dacă evenimentul se va relua și va fi finalizat în termen de 72h de la data

oficială de start. Dacă evenimentul nu se reia sau dacă nu este finalizat în termenul menționat, toate pariurile legate de acest eveniment sunt considerate nule.

Dacă într-un meci de tenis cel puțin unul dintre participanți nu coincide cu participanții afișați pe programarea originală pentru meci, toate pariurile legate de acest eveniment sunt considerate nule.

Dacă un jucător se retrage înainte de începerea meciului, toate pariurile legate de acest meci sunt considerate nule. Pentru alte tipuri de pariuri, precum “Head To Head” și “Head To Head în primul set”, dacă retragerea are loc după finalizarea primului set adversarul/adversara va fi desemnată câștigătorul/câștigătoarea meciului.

Piețe de pariuri

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există două posibilități: 1 HH (primul jucător câștigă), 2 HH (al doilea jucător câștigă).

Peste/Sub: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscris pe durata meciului va fi peste sau sub linia indicată.

Head to Head “X” (HH): Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Există două posibilități: 1 HH (primul jucător câștigă), 2 HH (al doilea jucător câștigă).

Head to Head: Trebuie să prezici care jucătorul va câștiga meciul. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, pariurile pe acest jucător sunt considerate pierzătoare; dar sunt considerate nule dacă jucătorul se retrage înainte de startul meciului.

Head to Head în setul “X”: Trebuie să prezici care jucător/echipa va câștiga setul “X”.

H/H Punctul N în Setul X: Trebuie să prezici care dintre cei doi jucători sau care dintre cele două echipe va câștiga punctul N în setul X.

Fotbal Australian

Sub/Peste Puncte: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise pe durata întregii partide va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Head to Head (HH): Trebuie să prezici câștigătorul meciului.

1X2: Trebuie să prezici rezultatul întregului meciului.

Marjă de profit: Trebuie să prezici care marjă de puncte va fi între cele două echipe, fără timp suplimentar.

1-2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final pentru echipa 1 sau 2 luându-se în considerare handicapul atribuit jucătorului favorit, căruia i se va scădea sau adăuga numărul aferent handicapului din rezultatul final obținut de acesta.

Peste/Sub Puncte Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa gazdă va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Puncte Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în meci de echipa oaspete va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul de puncte înscrise în timpul meciului va fi par sau impar.

1X2 + S/P: Trebuie să prezici rezultatul întregului meci împreună cu numărul total de puncte înscrise în timpul partide.

1-2 handicap Repriza X: Trebuie să prezici rezultatul final din timpul reprizei "X", fără timpul suplimentar.

1-2 Handicap în repriză: Trebuie să prezici care echipă va câștiga repriza după ce handicapul a fost adăugat sau scăzut. Rezultatul va fi determinat după aplicarea liniei de handicap la totalul punctelor înscrise de echipa selectată.

Peste/Sub Prima repriză: Trebuie să prezici dacă numărul golurile înscrise pe durata primei reprize a meciului va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Sub Goluri Echipa Gazdă: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrise de echipa gazdă în timpul regulamentar de joc va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Peste/Sub Sub Goluri Echipa Oaspete: Trebuie să prezici dacă numărul de goluri înscrise de echipa oaspete în timpul regulamentar de joc va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

Par/Impar Repriză: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în repriză este par sau impar.

1X2 sfert: Trebuie să prezici rezultatul sfertului indicat.

Sub/Peste Puncte în sfertul X: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise de echipa selectată în sfertul X" va fi peste sau sub numărul indicat de linie.

1-2 Handicap în sfert: Trebuie să prezici care echipă va câștiga sfertul după ce handicapul a fost adăugat sau scăzut. Rezultatul va fi determinat după aplicarea liniei de handicap la totalul punctelor înscrise de echipa selectată.

Par/Impar puncte în sfertul X: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte din setul indicat va fi par sau impar.

Marjă de victorie repriză: Trebuie să prezici care va fi marja de puncte dintre cele două formații în repriza indicată, fără timp suplimentar.

Total Puncte: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise de cele două formații va fi sub sau peste față de numărul indicat de linie.

Total Puncte repriza X: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise în repriza X de cele două formații va fi sub sau peste față de numărul indicat de linie. Fără timp suplimentar.

Squash

Head to Head: Trebuie să prezici câștigătorul întregului meci. Dacă un jucător se retrage în timpul meciului, pariurile acceptate pe jucător vor fi pierzătoare, însă dacă acesta se retrage înainte de meci, pariurile vor fi considerate nule.

Pariuri pe set: Trebuie să prezici numărul de seturi din meci. Dacă meciul nu este finalizat, pariurile vor fi considerate nule.

1-2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final pentru jucătorul 1 sau 2 luându-se în considerare handicapul atribuit unuia dintre cei doi jucători. Pariurile sunt nule dacă un jucător se retrage înainte de finalul meciului dacă rezultat pariului în cauza nu a fost deja stabilit anterior.

Sub/Peste Puncte: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte înscrise pe durata întregii partide va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Head to Head Set: Trebuie să prezici dacă jucătorul/echipa va câștiga setul "X".

Sub/Peste puncte în game: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte din game-ul X va fi mai mic (sub) sau mai mare (peste decât numărul indicat de linie.

Par/Impar puncte în game: Trebuie să prezici dacă numărul total de puncte din game va fi par sau impar.

Hochei pe iarbă

Să înscrie golul X: Trebuie să prezici care echipa înscrie golul indicat în pariu în timpul perioadei respective, fără timp suplimentare. Rezultatele posibile sunt: 1 – echipa gazdă înscrie golul indicat, 2 – echipa oaspete înscrie golul indicat, Fără gol – nicio echipă nu înscrie golul indicat.

Şansă Dublă 1X: Trebuie să prezici rezultatul cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: 1X – echipa gazdă câştigă perioada sau perioada se termină la egalitate, 2 – echipa oaspete câştigă perioada.

Şansă Dublă X2: Trebuie să prezici rezultatul cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: X2 – echipa oaspete câştigă perioada sau perioada se termină la egalitate, 1 – echipa gazdă câştigă perioada.

Şansă Dublă 12: Trebuie să prezici rezultatul cu una din cele două variante. Există două rezultate posibile pentru acest pariu: 12 – echipa gazdă sau echipa oaspete câştigă, X – perioada se termină la egalitate.

1-2 Handicap: Trebuie să prezici rezultatul final pentru echipa 1 sau 2 luându-se în considerare handicapul atribuit echipei, căreia i se va scădea sau adăuga numărul aferent handicapului din rezultatul final obţinut de acesta.

Sub/Peste Goluri: Trebuie să prezici dacă numărul total de goluri înscrise va fi sub sau peste numărul indicat de linie.

Par/Impar: Trebuie să prezici dacă numărul golurilor din meci va fi par sau impar (Rezultatul 0-0 este considerat par)

Gol/Fără gol: Trebuie să prezici rezultatul dacă ambele echipe vor înscrie (GG) sau nu (NG) cel puţin un gol pe durata partidei.

Prima Repriză / Rezultat final: Trebuie să prezici rezultatul final al primei reprize din meci alături de rezultatul final al întregului meci. Rezultate posibile: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2.

Ciclism

Rezultatul unui pariu pe un concurs de ciclism se bazează pe rezultatul oficial publicat. Dacă cursa este scurtată sau este afectată în al mod de condiţiile meteorologice, pariurile vor fi soluţionate în conformitate cu deciziile luate de oficialii turneului.

Dacă o cursă este anulată oficial, toate pariurile aferente vor fi considerate nule. Ori de câte ori o cursă este amânată sau suspendată, toate pariurile vor rămâne valabile până când cursa va fi încheiata sau anulată. Toate pariurile aferente rămân valabile dacă evenimentul se reia sau este încheiat în termen de 72h faţă de data originală stabilită. Dacă cursa nu este reluată sau dacă nu este finalizată în cadrul de timp menţionat, toate pariurile sunt considerate nule. Dacă o cursă este “neutralizată” sau “reduşă” toate pariurile vor rămâne valabile.

Dacă unul din participanții indicați în pariu nu participă la concurs, toate pariurile legate de performanța sa sunt considerate nule.

Dacă unul din participanții indicați se retrage înainte de începerea cursei sau de prima etapă a unui turneu și el este cotelat pentru câștigarea cursei cu 5 sau mai puțin, noi ne rezervăm dreptul de a anula toate tipurile de pariuri afectate.

Piețe de pariuri

Câștigător: Trebuie să prezici câștigătorul competiției

Head to Head (HH): Trebuie să precizezi care dintre cei doi cicliști indicați va avea cea mai bună poziție în cadrul evenimentului. Ori de câte ori într-o etapă doi cicliști sunt descalificați, iar unul dintre aceștia a ajuns într-o fază a competiției în care cel de-al doilea descalificat nu a ajuns, primul dintre aceștia va fi considerat câștigător.

Dacă unul dintre cei doi cicliști se retrage în timpul unei curse, ciclistul care rămâne în cursă va fi considerat câștigător.

Dacă ambii competitori nu ajung în etapa următoare pariul este nul.

Dacă ambii competitori ajung în următoarea etapă, dar aceștia nu încheie competiția câștigătorul va fi cel ce a obținut un timing mai bun în etapa precedentă.

Podium: Trebuie să prezici dacă ciclistul selectat se va clasa pe podium (prima, a doua sau a treia poziție)

Câștigătorul grupei: Trebuie să prezici care dintre cicliștii incluși în pariu va avea cea mai bună clasare în grupă. Dacă unul sau mai mulți cicliști din grup se retrag înainte de startul cursei, toate pariurile sunt considerate nule.

Prima poziție și a doua poziție: Trebuie să prezici care dintre doi cicliști se va clasa pe prima și pe a doua poziție în ordinea corectă.

Top 6: Trebuie să prezici dacă ciclistul selectat va încheia cursa printre primii șase clasăți.

Top 10: Trebuie să prezici dacă ciclistul selectat va încheia cursa printre primii zece clasăți.

Toate piețele din secțiunea “Antepost” referitoare la ciclism nu oferă o listă oficială de start. Acest fapt înseamnă că lista furnizată se poate să nu corespundă cu cea din momentul startului cursei. Dacă un ciclist selectat în cadrul secțiunii “antepost” se retrage, pariul va fi valabil și considerat pierdut. Restul selecțiilor vor fi considerate valabile cu cotele de referință.

Pariuri speciale

Politică: Rezultatul unui pariu pe alegerile politice este acordat în urmă rezultatelor oficiale oferite de Comisia Electorală. Orice decizie luată după anunțul oficial nu va fi luată în considerare pentru pariu.

Cinema și Muzică: Rezultatul unui pariu pe cinema sau muzică este bazat pe rezultatele din cadrul turneului. Toate pariurile vor fi stabilite și plătite doar după concluziile oficiale ale turneului. În nici un caz aceste pariuri nu vor fi plătite înainte de termenul menționat.

Posibile decizii luate pe fond disciplinar, sportiv, legal sau juridic înainte sau în timpul competiției care afectează sau modifică rezultatul pariurilor antepost vor fi luate în considerare (de exemplu, orice sancțiune sau descalificare). Dacă astfel de decizii sunt luate după proclamarea oficială a câștigătorului acestea nu vor fi luate în considerare.

Pesapallo

1X2: Trebuie să prezici rezultatul final al meciului.

PARIURI EXTRA

Handicap Asiatic: este acel tip de pariu pe handicap unde, dacă rezultatul după ajustarea liniei de handicap este egal, pariului i se atribuie COTĂ 1.

Handicapul Asiatic se calculează conform tabelului de mai jos:

Handicap	Rezultatul echipei	Rezultatul Pariului	Handicap	Rezultatul Echipei	Rezultatul Echipei
0.0	Victorie	Câștigător	0.0	Victorie	Câștigător
	Egal	Miză returnată		Egal	Miză returnată
	Înfrângere	Pierzător		Înfrângere	Pierzător
-0.25	Victorie la 1+ Goluri	Câștigător	+0.25	Victorie la 1+ Goluri	Câștigător
	Egal	Jumătate din miză pierdută		Egal	Jumătate din miză câștigătoare
	Înfrângere	Pierzător		Înfrângere	Pierzător
-0.5	Victorie	Câștigător	+0.5	Victorie	Câștigător
	Egal	Pierzător		Egal	Câștigător
	Înfrângere	Pierzător		Înfrângere	Pierzător
-0.75	Victorie la 2+ Goluri	Câștigător	+0.75	Victorie sau egal	Câștigător
	Victorie la 1+ Goluri	Jumătate din miză câștigătoare		Înfrângere la 1 Gol	Jumătate din miză pierdută
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ Goluri	Pierzător
-1.00	Victorie la 2+ Goluri	Câștigător	+1.0	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 Gol	Miză returnată		Înfrângere la 1 Gol	Miză returnată
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ Goluri	Pierzător
-1.25	Victorie la 2+ Goluri	Câștigător	+1.25	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 Gol	Jumătate din miză pierdută		Înfrângere la 1 Gol	Jumătate din miză câștigătoare
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ Goluri	Pierzător
-1.5	Victorie la 2 goluri	Câștigător	+1.5	Victorie sau Egal	Câștigător
	Victorie la 1 Gol	Pierzător		Înfrângere la 1 Gol	Câștigător
	Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 2+ Goluri	Pierzător
-1.75	Victorie la 3+ Goluri	Câștigător	+1.75	Victorie gol, Egal sau Înfrângere la 1 gol	Câștigător
	Victorie la 2 Goluri	Jumătate din miză câștigătoare		Înfrângere la 2 Goluri	Jumătate din miză pierdută
	Victorie la 1 gol, Egal sau Înfrângere	Pierzător		Înfrângere la 3+ Goluri	Pierzător

În cazul în care pariul nu se regăsește într-una dintre situațiile prezentate în tabel, acesta se poate totuși calcula aplicând același principiu. Exemplul din tabel este oferit pentru evenimentele de fotbal. Dar aplicând același principiu se poate folosi și pentru evenimente de tenis, baschet, hochei, handbal, etc.

Totaluri asiatice: este acel tip de pariu asiatic care vizează numărul total de goluri marcate în timpul unui meci sau într-un interval specificat din timpul unui meci.

Totalul Asiatic se calculează conform tabelului de mai jos:

Peste	Total goluri în meci	Rezultatul Pariului	Sub	Total goluri în meci	Rezultatul Echipei
0.5	0	Pierzător	0.5	0	Câștigător
	1+	Câștigător		1+	Pierzător
0.75	0	Pierzător	0.75	0	Câștigător
	1	Jumătate din miză câștigătoare		1	Jumătate din miză pierdută
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1.00	0	Pierzător	1.0	0	Câștigător
	1	Miză returnată		1	Miză returnată
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1.25	0	Pierzător	1.25	0	Câștigător
	1	Jumătate din miză pierdută		1	Jumătate din miză câștigătoare
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1.5	1 sau mai putine	Pierzător	1.5	1 sau mai putine	Câștigător
	2+	Câștigător		2+	Pierzător
1.75	1 sau mai putine	Pierzător	1.75	1 sau mai putine	Câștigător
	2	Jumătate din miză câștigătoare		2	Jumătate din miză pierdută
	3+	Câștigător		3+	Pierzător

Și în acest caz, dacă pariul nu se regăsește într-una dintre situațiile prezentate, acesta se poate calcula aplicând același principiu. Exemplul din tabel este oferit pentru evenimentele de fotbal. Dar putem aplica același principiu pentru evenimente de tenis, baschet, hochei, handbal, etc.

Putem sa folosim anumite abrevieri pentru opțiunile de pariu oferite după cum urmează:

Pentru rezultat final se pot regăsi denumirile 1X2, FINAL, Rezultat Final etc;

Pentru Gazde se pot regăsi denumirile, Gazda, Echipa Gazda, 1, G etc;

Pentru Oaspeți se pot regăsi denumirile, Oaspeți, Echipa Oaspete, 2, O etc;

Pentru Ambele Marchează se pot regăsi denumirile GG, Ambele înscriu, Gol ambele echipe etc;

Urmând aceasta logica toate opțiunile oferite se pot regăsi sub aceste denumiri sau alte denumiri care au același inteles .