

Broj : 175/23

Datum : 13.03.2023.godine

Na osnovu odredaba člana 152 Zakona o privrednim društvima, a u vezi sa odredbama Zakona o igrama na sreću („Sl. glasnik RS“, br. 22/19, 131/20) i odredbama Pravilnika o priređivanju internet igara na sreću (Sl. Glasnik RS, broj 45/19,64/19 i 104/19) i Kataloga igara na sreću („Sl. Glasnik“ Republike Srpske, broj 89/20,63/21, 65/21,92/21,39/22,111/22), direktor privrednog društva „Meridian Tech“ d.o.o Banjaluka, donosi:

PRAVILA I PROCEDURE INTERNET IGARA NA SREĆU

Uvodne napomene

Izrazi upotrebljeni u ovim Pravilima, imaju sljedeća značenja:

- **Događaj:** događaj je svako buduće neizvjesno dešavanje sa mjerljivim ishodom;
- **Klađenje putem interneta:** ulaganje, uplata novca na neki prognozirani ishod Događaja na koji se, u skladu sa Zakonom, može organizovati klađenje putem interneta; Klađenje putem interneta se sastoji od prijema Uloga od Igrača pod uslovima koje predlaže Društvo.
- **Ponuda:** lista Događaja i njihovih ishoda sa koeficijentima dobiti objavljenih na internet sajtu, koju predlaže Kladionica za Klađenje.
- **Igrač:** učesnik u Klađenju, fizičko lice koje je prihvatilo ova Pravila, ispunjava zakonske uslove za učestvovanje u Klađenju i koje ulaganjem učestvuje u Klađenju;
- **Ulog:** uplata, uloženi novčani iznos u domaćoj valuti koji Igrač uplaćuje prognozirajući Ishod Događaja;
- **Ishod:** rezultat Događaja za koji se, na osnovu Zakona, može organizovati Klađenje putem interneta, a za koji je Društvo odredilo koeficijent dobiti;
- **Bruto dobitak:** ukupna dobit Igrača kao rezultat Klađenja putem interneta, uključujući Ulog;
- **Čist dobitak - zarada:** suma koju je Igrač zaradio na Klađenju: Bruto dobitak minus Ulog;
- **Očigledna greška:** svaka greška u Ponudi vezana za sâm Događaj, a vezanih za Kvote, učesnike, vrijeme i mjesto odigravanja utakmica, nemogućnost provjere tačnosti rezultata, štamparskih grešaka u Ponudi ili bilo kog drugog razloga za koji Priređivač igara na sreću procijeni da je uticao na ispravnost Klađenja putem interneta;
- **N:** promjenjiva;
- **Dnevni dobitak:** je dobitak po tiketima koji su prihvaćeni odnosno uplaćeni istog kalendarskog dana;
- **Povraćaj:** vraćanje Igraču Uloga u slučaju da je, iz bilo kog razloga, Klađenje putem interneta nevažeće;
- **Nevažeće Klađenje putem interneta:** situacija kada se umjesto ispisane kvote na tiketu računa kvota 1 (npr. odložen meč, otkazan meč, pogrešan par itd.)
- **Udruženo Klađenje putem interneta:** serija istih ili sličnih tiketa odigranih u istom kalendarskom danu na internet sajtu od strane više Igrača za koje Priređivač posumnja da su se udružili radi izbjegavanja ograničenja postavljenih ovim Pravilima;
- **Kvota:** cifra kojom se množi Ulog da bi se izračunao potencijalni Bruto dobitak;
- **Favorit:** ekipa ili takmičar koji, po mišljenju Društva, ima veće šanse da pobijedi (kvota na pobjedu favorita je manja);
- **Autsajder:** ekipa ili takmičar koji, po mišljenju Društva, ima manje šanse da pobijedi (kvota na pobjedu autsajdera je veća);

- **Domaći:** Ekipa ili takmičar prvonaveden na listi Ponude (oznaka 1.) – ne mora biti faktički domaćin Događaja;
- **Gost:** Ekipa ili takmičar drugonaveden na listi Ponude (oznaka 2.) – ne mora biti faktički gost Događaja;
- **Turnir:** takmičenje – šampionat gdje se više takmičara bori za što bolji plasman;
- **Dioba:** cifra kojom se množe direktne Kvote da bi se izračunala isplata za mjesto, a odnosi se samo na turnirsko kladenje putem interneta;
- **Bonus račun** – Bonus račun je račun koji ima svaki igrač na sajtu i na koji mu se akumulira bonus novac učešćem u raznim marketinškim ili bonus aktivnostima priređivača. Za iznos sa ovog računa igrač odigrava bonus tikete. Dobitak bonus tiketa jednak je ukupnom dobitku umanjenom za bonus iznos i prebacuje se na tekući račun igrača.
- **Mjesto:** odnosi se samo na Kladenje putem interneta na Turnirima, gdje skup validnih mjesta deklarirše Priređivač igara na sreću (npr: prvo, drugo, treće mjesto), a Igrač dobija ako njegov izbor osvoji mjesto na koje se kladio, a koje je Priređivač igara na sreću predvidio za dobit;
- **Hendikep:** je prednost koja se daje autsajderu, kako bi se poravnao mogući Ishod Događaja i uvećala vrijednost Kladenja putem interneta. Hendikep se uvijek dodaje ostvarenom rezultatu prvonavedenog tima/takmičenja;
- **Zvanični Izvori Informisanja:** 1) zvanični sajt organizatora takmičenja; 2) zvanični sajt domaćina takmičenja; 3) zvanični sajt tima domaćina; 4) zvanični sajt gostujućeg tima. Livescore internet sajtovi nisu zvanični i mjerodavni prilikom rezultovanja Događaja. Ukoliko se informacije razlikuju, za zvaničan se uzima rezultat uzet sa izvora koji je najviši u gore navedenoj hijerarhiji (prvo zvanični sajt organizatora takmičenja pa zvanični sajt domaćina takmičenja itd.)
- **Zaključena igra** – pod zaključenom igrom smatra se ona opklada kod koje se krajnji ishod više ne može promijeniti do kraja meča.
- **Polovina kvote** – računa se na sljedeći način: $PK = KT/2 + 0.5$ gde su: PK-polovina kvote i KT – kvota na tiketu.
- **Antepost Kladenje putem interneta** predstavlja kladenje putem interneta na utakmice koji će se odigrati poslije više od 15 dana od dana odigravanja tiketa odnosno od izvršenja uplate.

Član 1.

Po ovim Pravilima Društvo organizuje internet igre na sreću – kladenje putem interneta na stvarne sportske i druge stvarne događaje te RNG igre.

Član 2.

Predmet Kladenja putem interneta je pogađanje Ishoda Događaja u zemlji i inostranstvu koje Priređivač igara na sreću ponudi učesnicima u Kladenju odnosno Igračima.

Član 3.

Igrači se registruju putem veb-sajta priređivača, popunjavanjem aplikacije za registraciju.

U slučaju neunosu ličnih podataka igrač se ne može registrovati. Nakon upisa podataka, priređivač šalje igraču aktivacioni e-mail, te igrač klikom na link u e-mailu potvrđuje ispravnost svoje e-mail adrese. Tek nakon potvrde linka iz aktivacionog e-maila igrač se može prvi put prijaviti u informacioni sistem priređivača.

Ukoliko igrač želi da pristupi igri dužan je da u prostorijama u kojima priređivač priređuje igre na sreću u skladu sa Zakonom o igrama na sreću za koje postoji važeća licenca, zaposlenom kod priređivača prezentuje lični dokument (važeća lična karta ili pasoš). Po uspješno izvršenoj provjeri punoljetnosti igrača, igrač će dobiti člansku kartu sa jedinstvenim brojem članske karte.

U slučaju navođenja netačnih podataka prilikom registracije, priređivač ima pravo poništiti registraciju igrača, te isključiti igrača iz cjelokupne ponude priređivača i uskratiti mu eventualni dobitak.

Igrač ne smije dopustiti drugoj osobi upotrebu svoje lozinke i korisničkog imena. Igrač prihvata potpunu odgovornost za posljedice nastale nepridržavanjem ove odredbe, a priređivač ne snosi nikakvu odgovornost za posljedice nastale zbog ove zloupotrebe.

Igrač može registrovati samo jedan nalog na internet stranici priređivača i imati samo jedan virtuelni račun igrača, te priređivač zadržava pravo da u slučaju prepoznavanja takve zloupotrebe, sve korisničke naloge trenutno ugasi i poništi sve transakcije izvršene sa tih naloga.

Priređivač zadržava pravo da igraču ugasi korisnički nalog, te zatvori virtuelni račun, uskrati eventualni dobitak i sve njegove transakcije proglasi nevažećima i poništi u slučaju manipulacija ili prevara kao i u slučaju povrede odredbi ovih Pravila, ako igrač uplaćuje sredstva stečena preko kriminalnih i/ili nelegalnih aktivnosti, ili isplaćuje sredstva na transakcijske račune koje nije ovlašćen koristiti.

Registracijom korisničkog naloga na internet stranici priređivača, smatraće se da je igrač upoznat sa ovim Pravilima, te da je u cijelosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u internet igrama na sreću, mjere zaštite privatnosti igrača koje primjenjuje priređivač, pravo priređivača da poništi pojedine transakcije ili obustavi korisnički nalog u slučaju da igrač krši ova Pravila, pravo priređivača da u cilju sprečavanja svake prevare, pranja novca ili drugog sličnog nedopuštenog ponašanja skuplja, obrađuje i registruje u svojim bazama podataka sve informacije u vezi sa načinom igre, ličnim podacima i sredstvima na evidencionom računu igrača.

Član 3a.

Igraču je dozvoljeno otvaranje i korišćenje samo jednog evidencionog virtuelnog računa, kome može pristupiti samo uz unos ispravnog korisničkog imena i lozinke. Igrač je dužan čuvati svoje korisničko ime i lozinku i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posljedice raspolaganja evidencionim računom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih osoba.

Uplate na evidencioni račun primaju se na način propisan članom 92. Zakona o igrama na sreću i članom 16. Pravilnika o priređivanju internet igara na sreću.

Registrovani igrač vrši uplate za učestvovanje u internet igrama na sreću elektronskim putem tako da su vidljiva nakon uplate, bezgotovinski, putem bezgotovinskog poslovanja, svog bankovnog računa ili kartice za bezgotovinsko plaćanje (kreditne ili debitne kartice), putem elektronskih transfera ili posebnih računa otvorenih u banci, kao i na drugi zakonom propisani način koji omogućava elektronsko poslovanje. Pod uplatama elektronskim putem smatraju se uplate putem ovlaštenog posrednika za elektronsko plaćanje.

Uplate u internet igrama na sreću registrovani igrač vrši bezgotovinskim putem i one moraju biti vidljive priređivaču, igraču i Ministarstvu finansija trenutno nakon uplate, dok se isplate igračima vrše bezgotovinskim ili gotovinskim putem.

Bezgotovinsko plaćanje podrazumijeva:

- 1) plaćanje putem naloga ovlaštenom subjektu platnog prometa, na način da se novac prebacuje sa bankovnog računa igrača na bankovni račun priređivača,
- 2) plaćanje platnim karticama i
- 3) plaćanje elektronskim putem.

Plaćanje elektronskim putem u internet igrama na sreću smatra se plaćanje elektronskim ili digitalnim novcem, e-kešom, e-novčanicima, putem vaučera (bonova), mobilnim plaćanjem, plaćanjem pametnim karticama, te svim drugim oblicima elektronskog plaćanja.

Uplate na račun igračima mogu se vršiti samo ukoliko je igrač registrovan i posjeduje virtuelni račun kod priređivača.

Uplaćenim sredstvima igrač raspolaže nakon što se evidentiraju na evidencionom računu igrača.

Pri uplati podržanim bankovnim karticama priređivač ne prikuplja podatke o karticama već samo evidentira izvršene i neizvršene transakcije tipom kartice i iznosom uplate.

Sa evidencionog računa igrača mogu se isplatiti samo sredstva raspoloživa za isplatu.

Ukoliko igrač želi da mu se sredstva sa evidencionog računa isplate na njegov tekući račun, dužan je da prije podnošenja zahtjeva za isplatu u polju za registraciju na svom korisničkom nalogu unese tačan broj tekućeg računa na koji želi da mu se izvrši isplata. Igrači su dužni da u polju za registraciju unesu isključivo broj svog tekućeg računa, odnosno zabranjeno je unošenje tuđih brojeva tekućih računa.

Igrač je dužan da na zahtjev priređivača dostavi dokaz o vlasništvu na tekućem računu, a priređivač je ovlašten i na drugi način da izvrši provjeru tekućeg računa i identiteta igrača.

U slučaju neispunjenja obaveze igrača iz prethodnog stava ovog člana, priređivač ima pravo da odbije zahtjev za prenos sredstava.

Priredivač ne snosi nikakvu odgovornost u slučaju greške igrača prilikom unošenja broja tekućeg računa, ili uslijed greške za koju je odgovorna banka preko koje se vrši prenos sredstava.

U slučaju isplate na blagajni uplatnog mjesta priredivača, isplata se vrši u roku od sedam radnih dana od dana podnošenja zahtjeva sa korisničkog naloga igrača.

U skladu sa Zakonom o igrama na sreću („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 22/19) porez na dobitke od igara na sreću plaća se i na dobitke od internet igara, a obveznik poreza na dobitke od igara na sreću je fizičko lice koje ostvari dobitak.

Osnovica poreza na dobitke od igara na sreću jeste svaki pojedinačni dobitak.

Porez na dobitke od igara na sreću plaća se prema sljedećim stopama:

- 10% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 1.000 KM i jednak ili manji od 10.000 KM,
- 15% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 10.000 KM i jednak ili manji od 50.000 KM,
- 20% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 50.000 KM i jednak ili manji od 100.000 KM
- 30% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost iznad 100.000 KM.

Igrač prihvata ova Pravila na veb-sajtu priredivača tokom postupka registracije. Prihvat ovih Pravila od strane igrača zapisan je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog igrača. Prihvatanjem ovih Pravila igrač daje pristanak za prikupljanje podataka iz člana 3. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u internet igrama na sreću. Ukoliko igrač ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje registracije u sistemu priredivača. Priredivač se obavezuje da na svom veb-sajtu objavi važeću verziju Pravila.

Priredivač zadržava pravo da otkrije lične informacije i podatke sa određenog korisničkog naloga ukoliko to zahtijeva zakon, državni organi, institucije ili drugi regulatorni organi.

Igrač se obavezuje da čuva tajnost svoje lozinke jer je ona poznata isključivo i samo njemu, nepoznata je i nedostupna priredivaču, te igrač sam snosi sav rizik njene eventualne zloupotrebe.

Član 4.

U Kladenju na Događaje mogu učestvovati i kladiti se sva lica starija od 18 godina, bez obzira na pol, prebivalište, državljanstvo ili bilo koju drugu fizičku, ili socijalnu karakteristiku, koji prihvataju ova Pravila.

Maloljetnim licima nije dozvoljeno otvaranje naloga za kladenje putem interneta.

U Kladenju ne mogu učestvovati zaposleni kod Priređivača igara na sreću.

Član 5.

Usluge koje Priređivač igara na sreću pruža Igračima zasnivaju se na korektnom odnosu i efikasnim uslugama u Kladenju na Događaje putem internet kladenja putem interneta.

Prilikom kladenja putem interneta igrači su dužni da se pridržavaju načela savjestnosti i poštenja.

Član 6.

Učestvovanjem u Kladenju na Događaje, Igrač prihvata ova Pravila u cjelini i sva prava i obaveze njima utvrđene.

U spornim situacijama, konačnu odluku donosi Društvo.

U slučaju bilo kakvog spora između Igrača i Priređivač igara na sreću, a koji se ne bude mogao riješiti mirnim putem, utvrđuje se nadležnost osnovnog suda u Banjoj Luci.

Član 7.

Kladenje putem interneta se odvija prema Ponudi Priređivač igara na sreću, koja sadrži Događaje, vrste tipovanja i Kvota. Lista Ponude predstavlja kompletnu ponudu koja je u nekom momentu prikazana na internet sajtu priređivača.

U slučaju Očiglednih grešaka kod objavljenih Kvota, Kladenje putem interneta će se sprovesti po realnoj Kvoti u trenutku Kladenja putem interneta.

Igrač će popunjavati tikete za pogađanje Događaja, na kojima će naznačiti sve bitne elemente potrebne za učestvovanje u Kladenju.

Uplaćenu opkladu Igrač može promijeniti ili poništiti do prve promjene Kvota (hendikepa ili granica) na tom tiketu ili do početka prvog Događaja ako promjena Kvota nema.

Član 8.

Uplate za učestvovanje u Kladeњу primaju se putem internet sajta, a priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati kompletno ili djelimično Kladeње putem interneta.

Član 9.

Priredivač igara na sreću ima pravo da utvrdi ograničenja: minimalne uplate, maksimalne uplate, maksimalne isplate i maksimalne Kvote dobitaka po tiketu.

Na minimalni i maksimalni iznos uplate i isplate Priredivač igara na sreću će ukazati Igračima i biće objavljeni u pravilima u sklopu internet sajta.

Priredivač igara na sreću zadržava pravo promjene bilo kog ograničenja iz ovog člana, u bilo kom momentu, kako u vezi takmičenja, tako i pojedinačno za učesnike Kladenja putem interneta.

Ako u miksu ude nekoliko Događaja sa različitim ograničenjima na maksimalni ulog, onda se iznos maksimalnog uloga na ovaj miks određuje jednako minimalnoj vrijednosti.

Iznos maksimalne isplate Igrača po kombinaciji određuje se limitom za ligu, sport ili takmičenje.

Član 10.

Igrači su dužni da poštuju pravilo o minimumu broja mečeva za svaku vrstu igre, koje će Priredivač igara na sreću istaći u Ponudi.

U slučaju nepoštovanja pravila iz stava 1. ovog člana, kao i u slučaju kada nije ispunjen minimalni iznos uplate po kombinaciji, tiket će se proglašiti nevažećim, a Igraču će se izvršiti Povraćaj uloga.

Član 11.

U jednoj kombinaciji ne može se koristiti (odigrati) isti meč (Događaj) više puta, osim ukoliko Priredivač igara na sreću, u konkrentnom slučaju, ne naznači drugačije.

Ukoliko je u kombinaciji isti Događaj naznačen više puta, kombinacija se smatra nevažećom, a klijentu će se izvršiti Povraćaj.

Ista kombinacija ne može se ponoviti (odigrati) na više tiketa.

Ista kombinacija se smatra ponovljenom ukoliko najmanje tri Događaja na tiketu nisu različiti.

U slučaju nepoštovanja pravila iz stava 3. ovog člana svaki ponovljeni tiket će se proglašiti nevažećim, a Igraču će se izvršiti Povraćaj.

Član 12.

U slučaju Udruženog, Priredivač igara na sreću će takve tikete proglašiti Nevažećim Kladenje putem internetam i Igraču, koji u tome učestvuje, izvršiti Povraćaj za te tikete.

Član 12a

Priredivač igara na sreću će proglasiti nevažećim kladenje putem interneta i u svakom drugom slučaju kada igrač postupa suprotno ovim pravilima i važećim zakonskim i podzakonskim opštim aktima, kao i u slučaju očiglednih grešaka samog priredivača.

Član 13.

Uplata se može izvršiti do početka prvog Događaja od označenih na tiketu, izuzev u slučajevima kada Priredivač igara na sreću naznači drugačije kao i u slučaju Kladenja putem interneta uživo i slobodne igre.

Datum i vrijeme početka Događaja koji je prikazan u Ponudi, informativnog je karaktera. Kao početak Događaja uzima se vrijeme istaknuto na Zvaničnim Izvorima Informisanja.

U situaciji kada se izvrši uplata na Događaje koji su već počeli, osim za kladenje putem interneta uživo, ili su odigrani, Priredivač igara na sreću ima pravo da Kladenje putem interneta na takve Događaje (uplate) obračuna po Kvoti 1, osim u slučajevima kada Priredivač igara na sreću propiše drugačije.

Član 14.

Dobitna kombinacija je ona koja nema ni jedan promašen tip, pod uslovom da nije u pitanju nevažeće kladenje putem interneta, u kom slučaju priredivač igara na sreću nije u obavezi da isplati čist dobitak-zaradu, već je u obavezi da izvrši samo povraćaj uloga.

Podaci o nevažećem kladenju (tiketima) se objavljuju na inetrnet sajtu priredivač igara na sreću, a ulog se vraća na račun igrača u roku od 72 sata od momenta objave nevažećeg kladenja putem interneta.

Član 15.

Dobici se isplaćuju prebacivanjem sredstava na račun igrača.

Član 16.

Isplatu dobitaka prilikom Kladenja putem interneta na Događaje, a sve u skladu sa ovim Pravilima i u njima propisanim rokovima i posebno članom II. jemči Društvo.

Isplatu će izvršiti Priredivač igara na sreću odmah po objavljivanju zvaničnih Ishoda, a najkasnije u roku od 15 dana od dana objavljivanja zvaničnih Ishoda ukoliko postoje sporni Ishodi.

Član 17.

Zvaničan Ishod Događaja je Ishod postignut na sportskom terenu u regularnom toku igre, a objavljen na Zvaničnim Izvorima Informisanja.

Produžetci i penali se ne smatraju regularnim vremenom, kao ni naknadne promjene rezultata druge vrste (npr. Diskvalifikacija i tome slično), osim ukoliko Priredivač igara na sreću ne naznači drugačije.

Postignuti rezultat Događaja ili meča je važeći bez obzira na činjenicu ko je domaćin Događaja.

Član 18.

Definicije igara i pravila po sportovima:

Član 18a **Fudbal**

Konačan Ishod – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča;

1 – Domaćin

2 – Gost

X – Neriješeno, oba tima isti broj pogodaka ili 0:0

Dupla Šansa – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča:

1X – Domaćin ili neriješeno

X2 – Gost ili neriješeno

12 – Domaćin ili Gost

Ishod nakon prvih 10 minuta – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova po isteku desetog minuta meča, tj. u periodu od 00:00 pa zaključno sa 09:59 minutom:

10 Min 1 – Domaćin;

10 Min 2 – Gost

10 Min X – Neriješeno, oba tima će postići isti broj golova ili 0:0

Tim daje Golova (Domaćin, Gost) – Igrač pogađa koliko će golova postići tim u regularnom toku meča ili u nekom periodu meča, pri čemu važe sljedeće oznake

I – prvo poluvrijeme

II – drugo poluvrijeme

0 – tim ne daje gol

0-1 – tim daje manje od dva gola

1 – tim daje tačno jedan gol na meču

1+ - tim daje jedan ili više golova na meču

2+ - tim daje dva ili više golova na meču

3+ - tim daje tri ili više golova na meču

4+ - tim daje četiri ili više golova na meču

I+II – tim daje u svakom poluvremenu bar po jedan gol

Primer: II 2+ - tim daje dva ili više golova u drugom poluvremenu

GG/NG – Gol Gol / Ne Gol – Igrač pogađa da li će u regularnom toku meča oba tima postići bar po jedan gol ili neće

GG – oba tima će postići bar po jedan gol

NG – bar jedan tim neće postići gol u toku meča (bar jedan tim završava meč sa 0)

I GG – oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu

II GG – oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu

GG GG – oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu

NG NG – bar jedan tim neće postići gol u prvom poluvremenu i bar jedan tim neće postići gol u drugom poluvremenu

Gol u oba poluvremena – Igrač pogađa da li će u oba poluvremena biti postignut bar po jedan gol ili neće.

1+1 – U oba poluvremena će biti postignut bar po jedan gol
0+0 – Bar u jednom poluvremenu neće biti postignut gol

Draw No Bet – Igrač pogada koji će tim na kraju regularnog toka meča postići više golova, a ako se regularni tok meča završi neriješenim rezultatom računa se kvota 1.

DNB1 – Pobjeda domaćina, a u slučaju neriješenog rezultata računa se kvota 1

DNB2 – Pobjeda gosta, a u slučaju neriješenog rezultata računa se kvota 1

Poluvrijeme ili kraj – Igrač pogada koji će ishod biti na poluvremenu ili na kraju utakmice, a tip je pogodan ako se ostvari makar jedan od tipovanih ishoda

11*1 – Domaćin vodi na poluvremenu ili pobjeđuje

IX*X – Neriješen rezultat na poluvremenu ili na kraju utakmice

12*2 – Gost vodi na poluvremenu ili pobjeđuje

Poluvreme / Kraj – Igrač treba da pogodi i ishod prvog poluvremena i ishod na kraju utakmice:

1-1 Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje

X-1 Na poluvremenu je neriješen rezultat, a pobjeđuje domaćin

2-1 Gost vodi na poluvremenu, a pobjeđuje domaćin

1-X Domaćin vodi na poluvremenu, a na kraju je neriješen rezultat

X-X Neriješen rezultat i na poluvremenu i na kraju meča

2-X Gost vodi na poluvremenu, a na kraju je neriješen rezultat

1-2 Domaćin vodi na poluvremenu a pobjeđuje gost

X-2 Na poluvremenu je neriješen rezultat, a pobjeđuje gost

2-2 Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje

Ne 1-1 – Opklada je dobitna za bilo koji ishod ove igre koji nije 1-1

Ne 2-2 – Opklada je dobitna za bilo koji ishod ove igre koji nije 2-2

Ne X-X - Opklada je dobitna za bilo koji ishod ove igre koji nije X-X

Ne X-1 - Opklada je dobitna za bilo koji ishod ove igre koji nije X-1

Ne X-2 - Opklada je dobitna za bilo koji ishod ove igre koji nije X-2

Poluvreme/Kraj + - Igrač treba da pogodi i ishod prvog poluvremena i ishod na kraju utakmice:

1X-1 – Na poluvremenu vodi domaćin ili je neriješen rezultat, a na kraju domaćin pobjeđuje

1X-X – Na poluvremenu vodi domaćin ili je neriješen rezultat, a na kraju je neriješen rezultat

1X-2 – Na poluvremenu vodi domaćin ili je neriješen rezultat, a na kraju gost pobjeđuje

X2-1 – Na poluvremenu je neriješen rezultat ili vodi gost, a na kraju pobjeđuje domaćin

X2-X – Na poluvremenu je neriješen rezultat ili vodi gost, a na kraju je neriješen rezultat

X2-2 – Na poluvremenu je neriješen rezultat ili vodi gost, a na kraju gost pobjeđuje

X-1X – Na poluvremenu je neriješen rezultat, a na kraju domaćin pobjeđuje ili je neriješen rezultat

X-2X – Na poluvremenu je neriješen rezultat, a na kraju gost pobjeđuje ili je neriješen rezultat

12-1 – Na poluvremenu vodi domaćin ili vodi gost, a na kraju domaćin pobjeđuje

12-2 – Na poluvremenu vodi domaćin ili vodi gost, a na kraju gost pobjeđuje

Vrijeme prvog gola – Igrač pogada da li će prvi gol na meču biti postignut prije ili poslije naznačenog minuta, koji će biti određen u ponudi od strane priredivača. Ukoliko se meč završi bez postignutog gola opklade su nedobitne.

Za – opklade (prije ili u toku nekog minuta) – opklada je dobitna ukoliko prvi gol na meču bude postignut prije ili u toku minuta navedenog na tiketu;

Za + opklade (posle ili u toku nekog minuta) – opklada je dobitna ukoliko prvi gol na meču bude postignut u toku minuta označenog na tiketu ili nakon tog minuta;

Za sve igre koje su povezane sa minutom dešavanja određenog događaja važe sljedeća pravila:
Prvi minut (označen brojem 1) je period od početka meča (00:00) do isteka pedeset devete sekunde (00:59).

Trenutak kada na satu stoji 01:00 računa se kao početak drugog minuta meča.

Analogno gore navedenim pravilima računa se svaki sljedeći minut.

Ishod Poluvremena (I Pol, II Pol) – Igrač pogađa ishod samo jednog poluvremena (prvog ili drugog):

I – Domaćin će postići više golova u navedenom poluvremenu

X – Neriješen rezultat u navedenom poluvremenu

2 – Gost će postići više golova u navedenom poluvremenu

Broj golova (90 min. I Pol, II Pol) – Igrač se kladi na to koliko će golova biti postignuto u naznačenom periodu utakmice ili na cijeloj utakmici:

0G – nema gola u datom periodu

1G, 2G, 3G... – tačno 1, 2, 3... gola će biti postignuto

0-1, 2-3, 4-6, 2-5.... – opklada je dobitna ukoliko broj postignutih golova pripada označenom rasponu s tim da se i donja i gornja granica računaju. (Pr. 4-6 Opklada je dobitna ako na meču bude postignuto 4, 5 ili 6 golova)

1+, 2+, 3+..... – opklada je dobitna ako u naznačenom periodu bude postignuto bar onoliko golova koliko je naznačeno (Pr. 3+ Opklada je dobitna ako bude postignuto 3 ili više golova u naznačenom periodu)

I – oznaka za golove u prvom poluvremenu

II – oznaka za golove u drugom poluvremenu

Prvi Daje Gol – Igrač pogađa koji tim će prvi postići gol na utakmici:

PDG 1 – Domaćin će prvi postići gol

PDG 2 – Gost će prvi postići gol

Ukoliko se utakmica završi bez golova (0:0) sve opklade sa ovom igrom su nedobitne

Tačan rezultat – Igrač pogađa tačan rezultat fudbalske utakmice

Hendikep – Igrač pogađa koji će ishod meča biti kada se na ostvareni rezultat meča doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj golova domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus))

I11 – Opklada je dobitna ukoliko domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

HX – Opklada je dobitna ukoliko nakon uračunavanja hendikepa oba tima imaju isti broj pogodaka

H2 – Opklada je dobitna ukoliko gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

U slučaju da se u ponudi ne nalazi HX, a rezultat meča poslije uračunavanja hendikepa bude neriješen, opklada će biti rezultovana kvotom 1.

Pada Više Golova – Igrač pogađa u kom poluvremenu će biti postignuto više golova:

I> - Opklada je dobitna ako u prvom poluvremenu bude postignuto više golova nego u drugom

II> - Opklada je dobitna ako u drugom poluvremenu bude postignuto više golova nego u prvom

I = II - Opklada je dobitna ukoliko u oba poluvremena bude postignut podjednak broj golova ili se meč završi rezultatom 0:0

Par / Nepar – Igrač pogađa da li će ukupan broj golova u regularnom toku nekog meča biti paran ili neparan (rezultat 0:0 računa se kao par)

Poluvremena – Igrač pogada u koliko će poluvremena utakmice jedan tim postići više golova od drugog (koliko će pobijediti poluvremena):

D0 – domaćin ne pobjeđuje ni u jednom poluvremenu

D1+ - Domaćin pobjeđuje bar u jednom poluvremenu

D1 – Domaćin pobjeđuje tačno jedno poluvreme. Opklada je nedobitna ukoliko domaći tim pobijedi u oba poluvremena

D2 – Domaćin pobjeđuje u oba poluvremena

G0 – Gost ne pobjeđuje ni u jednom poluvremenu

G1+ - Gost pobjeđuje bar u jednom poluvremenu

G1 – Gost pobjeđuje tačno jedno poluvrijeme. Opklada je nodobitna ukoliko gostujući tim pobijedi u oba poluvremena.

G2 – Gost pobjeđuje u oba poluvremena

No Bet – Igrač se kladi na dvije opklade pri čemu će se računati kvota 1 u slučaju da je prvonavedena opklada nedobitna, a drugonavedena opklada dobitna.

1 NB GG - Domaći tim će pobijediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobijedi, a oba tima postignu bar po jedan gol, ulog će biti vraćen.

X NB GG - Ishod meča će biti neriješen. Ukoliko ishod ne bude neriješen, a oba tima postignu bar po jedan gol, ulog će biti vraćen.

2 NB GG - Gostujući tim će pobijediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobijedi, a oba tima postignu bar po jedan gol, ulog će biti vraćen.

1 NB 3+ - Domaći tim će pobijediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobijedi, a ukupan broj postignutih golova na meču bude 3 ili više, ulog će biti vraćen.

X NB 3+ - Ishod meča će biti neriješen. Ukoliko ishod ne bude neriješen, a ukupan broj postignutih golova na meču bude 3 ili više, ulog će biti vraćen.

2 NB 3+ - Gostujući tim će pobijediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobijedi, a ukupan broj postignutih golova na meču bude 3 ili više, ulog će biti vraćen.

1 NB 0G - Domaći tim će pobijediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobijedi, a ne bude postignut nijedan gol na meču, ulog će biti vraćen.

2 NB 0G - Gostujući tim će pobijediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobijedi, a ne bude postignut nijedan gol na meču ulog će biti vraćen.

GG NB 0G - Oba tima će postići bar po jedan gol na meču. Ukoliko bar jedan tim ne postigne gol na meču, a ne bude postignut nijedan gol na meču, ulog će biti vraćen.

Duple opklade – Vrsta opklade gdje se igrač odjednom kladi na dvije ili više od gorenavedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. U slučaju prekida ili odlaganja meča postignuti rezultat je za duplu opkladu važeći ukoliko je u momentu prekida meča rezultat te opklade (dobitna/nedobitna) bio već poznat. Inače se računa kvota 1.

H1+&H2+ - U prvom poluvremenu biće postignuto 1 ili više golova i u drugom poluvremenu biće postignuto 2 ili više golova.

1&3+ - Pobjeda domaćina i ukupno će biti postignuto 3 ili više golova na utakmici.

2&3+ - Pobjeda gosta i ukupno će biti postignuto 3 ili više golova na utakmici.

GG&3+ - Oba tima će postići bar po jedan gol na utakmici i ukupno će biti postignuto 3 ili više golova na utakmici.

1-1&3+ - Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje i ukupno će biti postignuto 3 ili više golova na utakmici.

2-2&3+ - Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje i ukupno će biti postignuto 3 ili više golova na utakmici.

1&D2+ - Pobjeda domaćina i domaćin će postići bar dva gola na utakmici.
 2&G2+ - Pobjeda gosta i gost će postići bar dva gola na utakmici.
 1&4+ - Pobjeda domaćina i ukupno će biti postignuto 4 ili više golova na utakmici.
 2&4+ - Pobjeda gosta i ukupno će biti postignuto 4 ili više golova na utakmici.
 1&GG - Pobjeda domaćina i oba tima će postići bar po 1 gol na utakmici.
 X&GG – Neriješen rezultat na kraju utakmice i oba tima će postići bar po jedan gol na utakmici.
 2&GG - Pobjeda gosta i oba tima će postići bar po 1 gol na utakmici.
 1&NG - Pobjeda domaćina i bar jedan tim neće postići gol na utakmici.
 2&NG - Pobjeda gosta i bar jedan tim neće postići gol na utakmici.
 1&2-3 - Pobjeda domaćina i ukupno će biti postignuto 2 ili 3 gola na utakmici.
 2&2-3 - Gost pobjeđuje i ukupno će biti postignuto 2 ili 3 gola na utakmici.
 1&0-2 - Pobjeda domaćina i ukupno će biti postignuto manje od 3 gola na utakmici.
 2&0-2 - Pobjeda gosta i ukupno će biti postignuto manje od 3 gola na utakmici.
 1X&2+ - Pobjeda domaćina ili neriješen rezultat na kraju utakmice, i ukupno će biti postignuto bar 2 gola na utakmici.
 X2&2+ - Neriješen rezultat ili pobjeda gosta, i ukupno će biti postignuto bar 2 gola na utakmici.
 1X&0-3 Pobjeda domaćina ili neriješen rezultat, i ukupno će biti postignuto manje od 4 gola u toku utakmice.
 X2&0-3 Neriješen rezultat ili pobjeda gosta, i ukupno će biti postignuto manje od 4 gola u toku utakmice.
 1X&GG - Pobjeda domaćina ili neriješen rezultat, i oba tima postižu bar po 1 gol na utakmici.
 X2&GG – Neriješen rezultat ili pobjeda gosta, i oba tima postižu bar po 1 gol na utakmici.
 GGI/H - Oba tima postižu bar po jedan gol u prvom ili u drugom poluvremenu.
 I1 i I2+ - Domaćin vodi na kraju prvog poluvremena i u prvom poluvremenu će biti postignuto dva ili više golova.
 I2 i I2+ - Gost vodi na kraju prvog poluvremena i u prvom poluvremenu će biti postignuto dva ili više golova.
 1-1 i 4+ - Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje na kraju meča i na meču će biti postignuto četiri ili više golova.
 2-2 i 4+ - Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje na kraju meča i na meču će biti postignuto četiri ili više golova.
 I2+ i I2+ - U prvom poluvremenu će biti postignuto dva ili više golova i u drugom poluvremenu će biti postignuto dva ili više golova.
 I2+ i 4+ - U prvom poluvremenu će biti postignuto dva ili više golova i na cijelom meču će biti postignuto četiri ili više golova.
 D2+ i G2+ - Domaćin postiže dva ili više golova na meču i gost postiže dva ili više golova na meču.
 GG i 4+ - Oba tima postižu najmanje po gol na meču i ukupno će biti postignuto četiri ili više golova na meču.
 1-1 i GG - Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje na kraju meča i oba tima postižu najmanje po gol na meču.
 2-2 i GG - Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje na kraju meča i oba tima postižu najmanje po gol na meču.
 1X i 3+ - Domaćin pobjeđuje ili se meč završava neriješenim ishodom i na meču će biti postignuto tri ili više golova.
 X2 i 3+ - Gost pobjeđuje ili se meč završava neriješenim ishodom i na meču će biti postignuto tri ili više golova.

Tim postiže prvi/posljednji gol i konačan ishod meča - Vrsta opklade gde se igrač odjednom kladi na dvije ili više gore navedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. Opklada je dobitna kada su dobitna oba tipa.

Tim postiže prvi gol i pobjeđuje:

FG1&1 - Domaćin postiže prvi gol i domaćin na kraju pobjeđuje;

FG2&2 - Gost postiže prvi gol i gost na kraju pobjeđuje.

Tim postiže prvi gol i neriješen rezultat:

FG1&X - Domaćin postiže prvi gol na meču i meč se završava neriješenim rezultatom;

FG2&X - Gost postiže prvi gol na meču, i meč se završava neriješenim rezultatom

Tim postiže posljednji gol i pobjeđuje:

LG1&1 - Domaćin postiže posljednji gol i domaćin na kraju pobjeđuje;

LG2&2 - Gost postiže posljednji gol i gost na kraju pobjeđuje.

Tim postiže posljednji gol i neriješen rezultat:

LG1&X - Domaćin postiže posljednji gol na meču, i meč se završava neriješenim rezultatom;

LG2&X - Gost postiže posljednji gol na meču i meč se završava neriješenim rezultatom.

Igre na broj kornera – Igrač se kladi na ukupan broj izvedenih kornera na meču pri čemu se dosuđeni, a neizvedeni korneri ne računaju.

Igre na broj kartona – Igrač predviđa da li će ukupan broj dodijeljenih kartona u regularnom toku meča biti manji, jednak ili veći od postavljene granice, pri čemu se ukupan zbirni broj dodijeljenih računa na sljedeći način:

- žuti karton dodijeljen fudbaleru se računa kao jedan karton
- drugi žuti karton pokazan fudbaleru koji je već dobio jedan žuti karton, na istom meču, se ne računa
- crveni karton, dodijeljen bilo direktno bilo kao posljedica drugog žutog kartona, računa se kao dva kartona
- računaju se samo kartoni dodijeljeni fudbalerima koji se nalaze na terenu tj. u igri, dok se kartoni dodijeljeni fudbalerima na klupi, bilo kom članu stručnog štaba ili drugom zvaničniku kluba ne računaju
- računaju se samo kartoni koje dodijeli sudija u regularnom toku meča, dok se kartoni dodijeljeni nakon što sudija dosudi kraj regularnog toka meča se ne računaju

Žuti kartoni – Igrač se kladi na broj žutih kartona koji koji može biti manji, jednak ili veći od postavljene granice.

Prvi žuti karton na meču – Igrač pogađa kojem timu će biti dosuđen prvi žuti karton na utakmici. U slučaju da žuti karton bude dosuđen istovremeno i jednoj i drugoj ekipi računaće se kvota 1.

Crveni kartoni – igrač se kladi da li će biti crveni karton na meču ili ne.

Penal – Igrač pogađa da li će u regularnom toku meča biti dosuđen penal ili ne.

Tim ide dalje – Igrač pogađa koji će se od navedenih timova plasirati u sljedeću rundu takmičenja u sklopu kog se nalazi navedena utakmica. Ukoliko je predmet opklade finalni meč smatra se da se igrač kladi na pobjedu.

Golovi po ligama – Igrač predviđa koliko će ukupno golova biti postignuto na određenom broju utakmica u okviru jedne fudbalske lige. Ukoliko dođe do odlaganja ili otkazivanja jedne od predmetnih

utakmica računat će se da je na toj utakmici postignuto tačno dva gola i to jedan za domaćina i jedan za gosta. Ukoliko dođe do odlaganja ili otkazivanja dvije ili više predmetnih utakmica računat će se kvota 1.

Goalscorers/Igrač daje gol – Igrač se kladi na broj golova će određeni fudbaler postići na utakmici:

1+ - Navedeni fudbaler postiže bar jedan gol na utakmici

2+ - Navedeni fudbaler postiže bar dva gola na utakmici

3+ - Navedeni fudbaler postiže bar tri gola (Hatrick) na utakmici

0 - Navedeni fudbaler ne postiže gol na utakmici

FG – Navedeni fudbaler postiže prvi gol na utakmici

LG – Navedeni fudbaler postiže posljednji gol na utakmici

Fudbalerima se računaju samo golovi koje daju protivničkoj ekipi.

Ukoliko fudbaler ne nastupi na utakmici sve opklade na njega računaju se kvotom 1.

Smatra se da je fudbaler odigrao meč ukoliko je proveo u igri bar 1 sekund.

Za igru FG - fudbaler postiže prvi gol računa se kvota jedan ukoliko navedeni fudbaler nastupi na utakmici ali uđe u igru tek nakon prvog gola

Fudbaleri/Specijalna Ponuda

Duel igrača koji daju gol – Igrač predviđa koji od ponuđenih fudbalera će postići više golova na utakmici. U slučaju da nijedan fudbaler ne postigne gol, računat će se kvota 1.

Fudbaler postiže gol i tačan rezultat - Igrač se kladi na dvije opklade: na to da će određeni fudbaler postići gol na meču i na tačan rezultat meča. Opklada je dobitna ukoliko su oba tipa pogodena.

Fudbaler postiže gol i konačan ishod - Igrač se kladi na dvije opklade: na to da će određeni fudbaler postići gol na meču i na konačan ishod meča. Opklada je dobitna ukoliko su oba tipa pogodena.

Fudbaler postiže prvi gol na meču i konačan ishod - Igrač se kladi na dvije opklade: na to da će određeni fudbaler postići prvi gol na meču i na konačan ishod meča. Opklada je dobitna ukoliko su oba tipa pogodena.

Player Special

Igrač se kladi da će određeni fudbaler postići prvi gol na meču u određenom vremenskom periodu meča:

F1-20 - Igrač postiže prvi gol na meču u periodu od 1. minuta do 20. minuta meča.

F21-45 - Igrač postiže prvi gol na meču u periodu od 21. minuta do 45. minuta meča.

F46+ - Igrač postiže prvi gol na meču nakon 46. minuta meča.

Igrač se kladi da će određeni fudbaler postići gol na meču u određenom vremenskom periodu

G1-20 - Igrač postiže gol na meču u periodu od 1. minuta do 20. minuta meča.

G21-45 - Igrač postiže gol na meču u periodu od 21. minuta do 45. minuta meča.

G46+ - Igrač postiže gol na meču nakon 46og minuta meča.

Prvi minut (označen sa 1) je period od početka meča (00:00) do isteka pedeset devete sekunde (00:59).

Trenutak kad na satu stoji 01:00 računa se kao početak drugog minuta meča.

Analogno ovom pravilu računa se svaki sljedeći minut.

Statističke opklade - Igrač se kladi na definisani pojedinačni učinak određenog fudbalera na meču:

Prvi karton na meču - Određeni fudbaler dobija prvi karton na meču (žuti ili crveni). U slučaju da karton bude dosuđen istovremeno i jednoj i drugoj ekipi računat će se kvota 1.

Žuti karton - Određeni fudbaler dobija žuti karton na meču.

Crveni karton - Određeni fudbaler dobija crveni karton na meču.

Asistencija - Određeni fudbaler asistira svom saigraču kod postizanja gola na meču.

Najbolji igrač utakmice – Određeni fudbaler dobija epitet “Najbolji igrač utakmice” prema podacima sa oficijelnog sajta organizatora meča.

Šutevi

Broj šuteva ka голу - Za sve igre u vezi sa brojem šuteva ka голу važe sljedeća pravila:

1. blokrani šutevi se ne računaju.
2. podaci o broju šuteva dobijaju se na osnovu podataka sa zvaničnog sajta organizatora meča.

Ukupan broj šuteva ka голу – Igrač se kladi da li će na meču biti upućeno manje ili više šuteva ka голу u odnosu na zadatu granicu. Računa se zbir svih šuteva u okvir i van okvira gola. Blokrani šutevi se ne računaju. Zvanični podaci o broju šuteva ka голу predstavljaju podatke sa oficijelnog sajta organizatora meča.

Ukupan broj šuteva u okvir gola od strane obje ekipe – Igrač se kladi da li će na meču biti upućeno manje ili više šuteva u okvir gola u odnosu na zadatu granicu.

Ukupan broj šuteva Hendikep – Igrač pogađa koji će tim uputiti više šuteva ka голу posle uračunatog hendikepa pri čemu se blokirani šutevi ne računaju.

H1 - Domaćin upućuje više šuteva ka голу sa uračunatim Hendikepom (Blokirani šutevi se ne računaju);

H2 - Gost upućuje više šuteva ka голу sa uračunatim Hendikepom (Blokirani šutevi se ne računaju).

Domaćin ukupno šuteva u okvir gola – Igrač se kladi da li će domaćin na meču uputiti manje ili više šuteva u okvir gola u odnosu na zadatu granicu.

Gost ukupno šuteva u okvir gola - Igrač se kladi da li će gost na meču uputiti manje ili više šuteva u okvir gola u odnosu na zadatu granicu.

Domaćin ukupno šuteva van okvira gola – Igrač se kladi da li će domaćin uputiti manje ili više šuteva van okvira gola u odnosu na zadatu granicu.

Gost ukupno šuteva van okvira gola – Igrač se kladi da li će gost uputiti manje ili više šuteva van okvira gola u odnosu na zadatu granicu.

Zerobet - Igra koja je isključivo vezana za kladenje putem interneta uživo. U momentu kladenja putem interneta, bez obzira na stvarni rezultat, računa se kao da je rezultat 0-0, a igrač se kladi na ishod meča od momenta kladenja putem interneta:

Zerobet 1 - Domaćin do kraja utakmice postiže više golova od gosta;

Zerobet X - Domaćin i gost ne postižu nijedan odnosno postižu isti broj golova do kraja utakmice;

Zerobet 2 - Gost do kraja utakmice postiže više golova od domaćina.

Način postizanja gola – Igrač se kladi na način na koji će biti postignut unaprijed određeni gol:

Šut iz igre - Gol mora biti postignut isključivo nogom (šutom) iz igre (autogol ne računa)

Glavom - Posljednji dodir lopte prije postizanja gola fudbalera, mora biti učinjen glavom (autogol se ne računa)

Slobodan udarac - Gol mora biti postignut direktno iz slobodnog udarca (autogol se ne računa)

Penal - Gol mora biti postignut direktno iz penala;

Autogol - Gol mora biti proglašen Autogolom.

Ukoliko gol ne bude postignut, sve opklade će biti rezultovane kao gubitne.

Tačan rezultat bilo kada - Igrač pogađa tačan trenutni rezultat u bilo kom dijelu meča, po sopstvenom izboru.

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje su zaključene u momentu prekida meča odn. čiji ishod ne bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, kao zvaničan rezultat uzima se trenutni rezultat u momentu prekida, a za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida, odn. čiji ishod bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, računa se kvota 1.

Pod zaključenom igrom (dobitnom ili nedobitnom) smatra se ona igra čiji se rezultat ne bi promijenio ukoliko bi utakmica bila odigrana do kraja.

U slučaju da se fudbalski meč ne sastoji od dva poluvremena sve opklade će biti otkazane i računaće se kvota 1.00.

U slučaju da meč traje kraće od propisanih 90 minuta, ne računajući sudijsku nadoknadu vremena, postojeći rezultat je važeći. Odluka o trajanju meča donijeta od strane organizatora neposredno pred početak meča ili odluka sudije u toku meča da meč proglašeni završenim prije isteka 90. minuta je punovažna.

Član 18b. **Košarka**

Pobjednik – Igrač se kladi na to koji će tim biti konačni pobjednik meča bez obzira na to da li će pobjedu ostvariti nakon regularnog toka ili nakon produžetaka

1- pobjednik će biti domaći tim

2- pobjednik će biti gostujući tim

Ukoliko se meč u regularnom toku završi neriješenim rezultatom, pobjednik je onaj tim koji ostvari pobjedu nakon produžetaka, a ukoliko se meč ne nastavlja produžecima, računaće se kvota 1. Ovo pravilo će se primjenjivati na svaku opkladu koja u sebi sadrži konačan ishod košarkaške utakmice. Ukoliko opklada u sebi ne sadrži konačan ishod košarkaške utakmice, računaće se postignuti rezultat.

Tim daje Koševa (Domaćin, Gost) – Igrač pogađa da li će tim postići više ili manje poena od unaprijed navedene granice na kraju meča (uključujući i produžetke) ili u nekom periodu meča (poluvremena, četvrtine).

< - Manje – Opklada je dobitna ako tim postigne manje poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

Ako tim postigne tačno toliko poena kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1.

> - Više – Opklada je dobitna ako tim postigne više poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

Ako tim postigne tačno toliko poena kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1

Broj poena (ukupno, po poluvremenima, po četvrtinama) – Igrač se kladi da li će broj postignutih poena u nekom dijelu meča ili na cijelom meču, uključujući i produžetke, biti veći ili manji od definisane granice.

< - Manje – Opklada je dobitna ako bude postignuto manje poena od unaprijed definisane granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

Ako bude postignuto tačno toliko poena kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1.

> - Više – Opklada je dobitna ako bude postignuto više poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

Ako tim postigne tačno toliko poena kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1

Tim daje koševa (Domaćin, Gost) Poluvreme – Igrač se kladi na to da li će tim postići više ili manje poena od unaprijed definisane granice na poluvremenu meča:

< - Manje – Opklada je dobitna ako tim postigne manje poena od navedene granične vrijednosti na poluvremenu meča.

Ako tim postigne tačno toliko poena kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1

> - Više – Opklada je dobitna ako tim postigne više poena od navedene granične vrijednosti na poluvremenu meča.

Ako tim postigne tačno toliko poena kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1

Par / Nepar – Igrač pogađa da li će ukupan broj poena na kraju meča, uključujući i produžetke, biti paran ili neparan.

Hendikep igre (cijela utakmica, poluvrijeme, četvrtine) – Igrač pogađa koji će ishod meča (ili perioda meča) biti kada se na ostvareni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj poena domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus)).

Za hendikepe koji se odnose na cijelu utakmicu računa se postignuti krajnji rezultat koji uključuje i eventualne produžetke.

H1 – Opklada je dobitna kada domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

Ukoliko nakon uračunavanja hendikepa oba tima imaju isti broj poena opklada se računa sa kvotom 1.

H2 - Opklada je dobitna kada gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

Ukoliko nakon uračunavanja hendikepa oba tima imaju isti broj poena opklada se računa sa kvotom 1.

Produžeci – Igrač pogađa da li će se na nekoj košarkaškoj utakmici igrati produžeci ili ne.

Više Poena – igrač pogađa u kom poluvremenu će biti postignuto više poena:

I> - Opklada je dobitna ako u prvom poluvremenu bude više poena nego u drugom

II> - Opklada je dobitna ako u drugom poluvremenu bude više poena nego u prvom

I=II -Opklada je dobitna ukoliko je postignut isti broj poena u oba poluvremena.

Ishod Poluvremena (I Pol, II Pol). Igrač pogađa ishod samo jednog poluvremena (prvog ili drugog):

1- Domaćin postiže više poena u navedenom poluvremenu

X- Neriješeno u navedenom poluvremenu

2- Gost postiže više poena u navedenom poluvremenu

Ishod Četvrtina (I , II, III, IV). Igrač pogađa ishod samo jedne četvrtine .

1 - Domaćin postiže više poena u navedenoj četvrtini

X- Neriješeno u navedenoj četvrtini

2 - Gost postiže više poena u navedenoj četvrtini

Dupla opklada – Poena na meču i Pobjednik meča – Vrsta opklade gdje se igrač odjednom kladi na dvije ili više gore navedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. U slučaju prekida ili odlaganja meča postignuti rezultat za duplu opkladu je važeći ukoliko je u momentu prekida meča rezultat te opklade (dobitna/nedobitna) bio već poznat. U protivnom računa se kvota 1.

1&-P – Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena za obe ekipe je manji od unaprijed zadate granice

1&+P – Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena za obe ekipe je veći od unaprijed zadate granice

2&-P – Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena za obe ekipe je manji od unaprijed zadate granice

2&+P – Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena za obe ekipe je veći od unaprijed zadate granice

Razlika poena – Dobitna opklada treba da predvidi razliku u postignutim poenima između timova (vodstvo timova nije bitno), definisanu na sljedeći način:

1-3 – 3 ili manje poena razlike za bilo koji tim

1-5 – 5 ili manje poena razlike za bilo koji tim

1-9 – 9 ili manje poena razlike za bilo koji tim

1-12 – 12 ili manje poena razlike za bilo koji tim

3-7 – Između 3 i 7 poena razlike za bilo koji tim

6-11 – Između 6 i 11 poena razlike za bilo koji tim

10+ - 10 ili više poena razlike za bilo koji tim

12+ - 12 ili više poena razlike za bilo koji tim

13+ - 13 ili više poena razlike za bilo koji tim

15+ - 15 ili više poena razlike za bilo koji tim

20+ - 20 ili više poena razlike za bilo koji tim

Pobjeđuje sa 10+ poena razlike – Dobitna opklada treba da predvidi pobjednika meča (gosta ili domaćina) sa 10 ili više poena razlike na kraju meča i eventualnih produžetaka

Individualni učinci košarkaša:

Košarkaš postiže broj poena – Potrebno je pogoditi da li će određeni košarkaš postići manje, jednako ili više poena od unaprijed zadate granice.

Košarkaš ostvaruje broj asistencija – Potrebno je pogoditi da li će određeni košarkaš ostvariti manje, jednako ili više asistencija od unaprijed zadate granice.

Košarkaš ostvaruje broj skokova – Potrebno je pogoditi da li će određeni košarkaš ostvariti manje, jednako ili više skokova od unaprijed zadate granice.

Košarkaš ostvaruje ukupan broj poena i asistencija – Potrebno je pogoditi da li će određeni košarkaš imati manji, jednak ili veći ukupan broj postignutih poena i ostvarenih asistencija (zbir poena i asistencija) u odnosu na unaprijed određenu granicu.

Košarkaš ostvaruje ukupan broj poena i skokova – Potrebno je pogoditi da li će određeni košarkaš imati manji, jednak ili veći ukupan broj postignutih poena i ostvarenih skokova (zbir poena i skokova) u odnosu na unaprijed određenu granicu.

Za sve igre koje se odnose na individualne učinke **košarkaša** (broj postignutih poena, skokova, asistencija itd.) računa se kvota 1 ukoliko igrač ne uđe u igru u toku trajanja meča. Ukoliko nije naznačeno drugačije za sve igre se računaju i produžeci.

Dueli košarkaša – Dobitna opklada treba da predvidi košarkaša sa većim brojem postignutih poena iz ponuđenog duela

Za igru Dueli košarkaša (poeni, skokovi, asistencije) računa se kvota 1 ako bar jedan od košarkaša ne uđe u igru u toku trajanja meča.

Za sve igre računa se i učinak košarkaša u produžecima, ako do njih dođe.

Opseg poena - Igrač pogađa raspon poena koji će biti postignut na meču ne računajući produžetke. Opklada je dobitna ukoliko broj postignutih poena pripada označenom rasponu koji igrač odabere pri čemu se smatra da obe granične vrijednosti pripadaju odabranom rasponu (0-150,151-160,161-170,171-180...)

Ukoliko se meč ne završi neriješeno i odigra se produžetak, opklada se odnosi na pobjednika sa produžetkom (ukoliko ponudom posebno nije određeno drugačije).

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka narednog kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu odigravanja, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka narednog kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje su zaključene u momentu prekida meča odn. čiji ishod ne bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, kao zvaničan rezultat uzima se trenutni rezultat u momentu prekida, a za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida, odn. čiji ishod bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, računa se kvota 1.

Član 18c.

Tenis

Konačan ishod - Igrač pogađa koji će teniser/ka biti pobjednik meča:

- 1- prvonavedeni teniser
- 2- drugonavedeni teniser

Ukoliko se meč završi predajom jednog od učesnika za sve opklade sa ovom igrom računa se kvota 1 bez obzira na trenutni rezultat meča u momentu predaje

Broj gemova (ukupno, po setovima) – Igrač se kladi na to da li će na cijelom meču ili pojedinačnim setovima biti odigrano manje ili više gemova od unaprijed definisane granice.

< - Manje – Opklada je dobitna ako bude odigrano manje gemova od navedene granične vrijednosti u navedenom setu ili na cijelom meču.

Ako bude odigrano tačno toliko gemova kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1

> - Više – Opklada je dobitna ako bude odigrano više gemova od navedene granične vrijednosti u navedenom setu ili na cijelom meču.

Ako bude odigrano tačno toliko gemova kolika je granica na tiketu, opklada se računa sa kvotom 1.

Primjer: Ukoliko je granica gemova 9.5 i ukoliko dođe do prekida seta pri rezultatu 4:4 ili 5:4 smatra se da je igra ukupno gemova završena i da je dobitna oklada Više od 9.5, obzirom da bi se, u slučaju da je set bio nastavljen, moralo odigrati više od 9.5 gemova u tom setu.

Osvaja set (I, II, III...) – Igrač pogada koji će teniser/ka osvojiti navedeni set:

- 1- prvonavedeni teniser osvaja određeni set (I, II, III...)
- 2- drugonavedeni teniser osvaja određeni set (I, II, III...)

Hendikep Gemova (meč, set) – Igrač pogada koji će ishod meča ili seta, u gemovima, biti kada se na ostvareni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od učesnika). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj gemova prvonavedenog učesnika doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus)):

H1 – Opklada je dobitna kada prvonavedeni učesnik ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

Ukoliko nakon uračunavanja hendikepa oba učesnika imaju isti broj gemova opklada se računa sa kvotom 1.

H2 – Opklada je dobitna kada drugonavedeni učesnik ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

Ukoliko nakon uračunavanja hendikepa oba učesnika imaju isti broj gemova opklada se računa sa kvotom 1.

Broj setova – Igrač pogada koliko će biti odigrano setova na nekom teniskom meču.

2 - na meču će biti odigrano tačno 2 seta

3 - na meču će biti odigrano tačno 3 seta

4 - na meču će biti odigrano tačno 4 seta

5 - na meču će biti odigrano tačno 5 setova

U slučaju da jedan od tenisera preda meč u toku bilo kog seta, set u kojem je došlo do predaje se smatra odigranim (npr. ukoliko je prema pravilima teniskog turnira, pobjednik meča teniser koji osvoji dva seta, pri čemu u toku trećeg seta jedan od tenisera preda meč, opklada broj setova 3 će se računati kao dobitna).

Osvaja jedan Set – Igrač se kladi na to da će jedan teniser/ka osvojiti bar jedan set u toku trajanja teniskog meča:

1S – prvonavedeni teniser/ka osvaja bar jedan set

2S – drugonavedeni teniser/ka osvaja bar jedan set

PrviSet-Kraj – je igra u kojoj je cilj pogoditi i osvajača prvog seta i pobjednika meča:

11-1 – prvonavedeni teniser/ka osvaja i prvi set i meč

11-2 – prvonavedeni teniser/ka osvaja prvi set a zatim gubi meč

12-1 – drugonavedeni teniser/ka osvaja prvi set a zatim gubi meč

12-2 – drugonavedeni teniser/ka osvaja i prvi set i meč

Tačan rezultat – igrač se kladi na tačan rezultat teniskog meča izražen u setovima.

TieBreak – Igrač se kladi da li će u toku teniskog meča biti igran TieBreak ili ne.

Dupla opklada – Vrsta opklade gde se igrač odjednom kladi na dvije ili više gore od navedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. U slučaju prekida ili odlaganja meča postignuti rezultat je za duplu opkladu važeći ukoliko je u momentu prekida rezultat te opklade (dobitna/nedobitna) bio već poznat. U suprotnom računa se kvota 1.

1 & -G – Prvoimenovani teniser pobjeđuje i na meču će biti odigrano manje gemova od zadate granice

1 & +G - Prvoimenovani teniser pobjeđuje i na meču će biti odigrano više gemova od zadate granice

2 & -G - Drugoimenovani teniser pobjeđuje i na meču će biti odigrano manje gemova od zadate granice

2 & +G - Drugoimenovani teniser pobjeđuje i na meču će biti odigrano više gemova od zadate granice

Osvaja gem – Igrač se kladi koji će teniser osvojiti navedeni gem u toku meča

1-prvonađedeni teniser

2-drugonađedeni teniser

Ishod dva uzastopna gema – igrač se kladi na ishod dva uzastopna gema u sklopu jednog teniskog meča

1 – oba gema dobija prvonađedeni teniser

X – svaki teniser osvaja po jedan gem

2 – oba gema dobija drugonađedeni teniser

U slučaju da neki teniser/ka preda meč prije početka za sve igre računa se kvota 1

U slučaju da neki teniser/ka preda meč nakon početka meča za sve igre koje su zaključene računa se do tad ostvareni rezultat a za sve igre čiji bi se rezultat mogao promijeniti do kraja meča računa se kvota 1.

U slučaju odlaganja meča za sve otvorene igre čeka se nastavak meča ukoliko organizator turnira ili takmičenja ne odluči da u potpunosti otkáže meč (ne računa se kvota 1 na kraju tog kalendarskog dana već se čeka nastavak meča).

U slučaju diskvalifikacije tenisera/teniserke kao punovažan uzima se ostvaren rezultat na turniru, i sve opklade su važeće bez obzira na učešće tenisera/teniserke na turniru.

U slučaju neobjavlivanja zvaničnih rezultata meča od strane zvaničnog izvora informisanja nakon 48 sati nakon završetka meča, sve opklade će biti otkazane tj. računaće se kvota 1.

Kod mečeva odigranih u okviru ITF teniskih turnira, odluka organizatora turnira da li će se treći set na meču igrati kao regularan set ili kao super tie break je punovažna.

Član 18c. Hokej na ledu

Konačan Ishod – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča

Tip 1 – Domaćin

Tip 2 – Gost

Tip X – oba tima isti broj pogodaka ili 0:0

Pobjednik- Igrač pogađa koji će tim na kraju meča imati više postignutih golova tj. biti pobjednik meča bez obzira da li se meč završi nakon regularnog dijela, nakon produžetaka ili nakon penala.

Tip W1 – Domaćin

Tip W2 – Gost

Dupla Šansa- Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča

Tip 1X – Domaćin ili neriješeno

Tip X2 – Gost ili neriješeno

Tip 12 – Domaćin ili Gost

Broj golova (cijeli meč, po trećinama) – Igrač se kladi na to koliko će golova biti postignuto u

naznačenom periodu utakmice ili na cijeloj utakmici

0G – nema gola u datom periodu

1G, 2G, 3G... – tačno 1, 2 , 3... gola će biti postignuto

0-1, 2-3,4-6,2-5....- opklada je dobitna ukoliko broj postignutih golova pripada označenom rasponu s tim da se i donja i gornja granica računaju. (Pr. 4-6 Opklada je dobitna ako na meču bude postignuto 4, 5 ili 6 golova.)

1+, 2+, 3+..... – opklada je dobitna ako u naznačenom periodu bude postignuto bar onoliko golova koliko je naznačeno (Pr. 3+ Opklada je dobitna ako bude postignuto 3 ili više golova u naznačenom periodu)

I – oznaka za golove u prvoj trećini

II – oznaka za golove u drugoj trećini

III- oznaka za golove u trećoj trećini

Ishod Trećina (I, II , III). Igrač pogađa ishod samo pojedinačnih trećina

I – Domaćin daje više golova u navedenoj trećini

X – Neriješeno u navedenoj trećini

2 – Gost daje više golova u navedenoj trećini

Par / Nepar- Igrač pogađa da li će ukupan broj golova u regularnom toku nekog meča biti paran ili neparan (rezultat 0:0 računa se kao par).

Daje sljedeći Gol – Igrač se kladi koji će tim dati sljedeći gol na utakmici (prvi, drugi , treći...)

I – Prvonavedeni tim

X – Nema sljedećeg gola tj. meč se završava rezultatom koji je važeći u momentu odigravanja tiketa

2 – Drugonavedeni tim

Sljedeći Power Play – Igrač se kladi koja će ekipa sljedeća imati igrača više

Domaća ekipa ima sljedeća igrača više

Gostujuća ekipa ima sljedeća igrača više

Draw No Bet – Igrač pogađa koji će tim na kraju regularnog toka meča postići više golova, a ako bude neriješeno računa se kvota 1 za sve opklade.

Hendikep – igrač pogađa koji će ishod meča biti kada se na ostvareni rezultat meča doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj golova domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus))

H1 – Opklada je dobitna kada domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

H2 – Opklada je dobitna kada gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

Tim daje golova (Domaćin, Gost)

Igrač pogađa da li će tim postići više ili manje golova od unaprijed navedene granice na kraju regularnog toka meča

< - Manje – Opklada je dobitna ako tim postigne manje golova od navedene granične vrijednosti na kraju regularnog toka meča.

> - Više – Opklada je dobitna ako tim postigne više golova od navedene granične vrijednosti na kraju regularnog toka meča.

Poena na meču i pob1 – Vrsta opklade gde se igrač odjednom kladi na dvije ili više gore navedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. U slučaju prekida ili odlaganja meča postignuti rezultat za duplu opkladu je važeći ukoliko je u momentu prekida meča rezultat te opklade (dobitna/nedobitna) bio već poznat. U protivnom računa se kvota 1.

1&-P Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je manji od unaprijed zadate granice.

1&+P Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je veći od unaprijed zadate granice.

2&-P Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je manji od unaprijed zadate granice.

2&+P Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je veći od unaprijed zadate granice.

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka narednog kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka narednog kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje su zaključene u momentu prekida meča odn. čiji ishod ne bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, kao zvaničan rezultat uzima se trenutni rezultat u momentu prekida, a za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida, odn. čiji ishod bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, računa se kvota 1.

Član 18d. Rukomet

Konačan Ishod – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča.

Tip 1 – Domaćin

Tip 2 – Gost

Tip X – oba tima isti broj golova

Broj golova (ukupno, po poluvremenima) – Igrač se kladi da li će broj postignutih golova u nekom delu meča ili na cijelom meču biti veći ili manji od definisane granice.

< Manje – Opklada je dobitna ako bude postignuto manje golova od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

> Više – Opklada je dobitna ako bude postignuto više golova od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

Par / Nepar- Igrač pogađa da li će ukupan broj golova u regularnom toku nekog meča biti paran ili neparan.

Hendikep igre (cijela utakmica, poluvrijeme) – Igrač pogađa koji će ishod meča (ili perioda meča) biti kada se na ostvareni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj golova domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus))

H1 – Opklada je dobitna kada domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

H2 – Opklada je dobitna kada gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

Dupla Šansa – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča

Tip 1X – Domaćin ili neriješeno

Tip X2 – Gost ili neriješeno
Tip I2 – Domaćin ili Gost

Ishod Poluvremena (I Pol, II Pol) – Igrač pogađa ishod samo jednog poluvremena (prvog ili drugog)

I – Domaćin daje više golova u navedenom poluvremenu

X – Neriješeno u navedenom poluvremenu

2 – Gost daje više golova u navedenom poluvremenu

Pada Više Golova – Igrač pogađa u kom poluvremenu će biti postignuto više golova

I> - Opklada je dobitna ako u prvom poluvremenu padne više golova nego u drugom

II> - Opklada je dobitna ako u drugom poluvremenu padne više golova nego u prvom

I=II - Opklada je dobitna ukoliko je postignut isti broj golova u oba poluvremena.

Daje sljedeći Gol – Igrač se kladi koji će tim dati sljedeći gol na utakmici (prvi, drugi, treći...)

I – Prvonavedeni tim

X – Nema sljedećeg gola tj. meč se završava rezultatom koji je važeći u momentu odigravanja tiketa

2 – Drugonavedeni tim

Poena na meču i pob1 - Vrsta opklade gdje se igrač odjednom kladi na dvije ili više gore navedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. U slučaju prekida ili odlaganja meča postignuti rezultat za duplu opkladu je važeći ukoliko je u momentu prekida meča rezultat te opklade (dobitna/nedobitna) bio već poznat. U protivnom računa se kvota 1.

I&-P Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je manji od unaprijed zadate granice.

I&+P Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je veći od unaprijed zadate granice.

2&-P Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je manji od unaprijed zadate granice.

2&+P Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obje ekipe je veći od unaprijed zadate granice.

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje su zaključene u momentu prekida meča odn. čiji ishod ne bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, kao zvaničan rezultat uzima se trenutni rezultat u momentu prekida, a za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida, odn. čiji ishod bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, računa se kvota 1.

Član 18f.

Odbojka

Konačan ishod – Igrač pogađa koji će tim biti pobjednik meča

I – prvonavedeni tim

2 – drugonavedeni tim

Osvaja set (I, II, III...) – Igrač pogađa koji će tim osvojiti navedeni set

I-prvonavedeni tim

2-drugonavedeni tim

Osvaja jedan Set – Igrač se kladi na to da će tim na koji se kladi osvojiti bar jedan set u toku trajanja navedenog odbojkaškog meča

1S – prvonavedeni tim osvaja bar jedan set

2S – drugonavedeni tim osvaja bar jedan set

Tačan rezultat – igrač se kladi na tačan rezultat odbojkaškog meča.

Hendikep Poena (meč, set) – Igrač pogađa koji će ishod meča ili seta, u poenima, biti kada se na ostvoreni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvoreni broj poena prvonavedenog tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus)).

H1 – Opklada je dobitna kada prvonavedeni tim ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

H2 – Opklada je dobitna kada drugonavedeni tim ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

Broj poena (ukupno, po setovima) – Igrač se kladi da li će broj postignutih poena u nekom dijelu meča ili na cijelom meču biti veći ili manji od definisane granice.

< Manje – Opklada je dobitna ako bude postignuto manje poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

> Više – Opklada je dobitna ako bude postignuto više poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

Par / Nepar – Igrač pogađa da li će ukupan broj poena u toku nekog meča biti paran ili neparan.

PrviSet-Kraj – je igra u kojoj je cilj pogoditi i osvajača prvog seta i pobjednika meča

11-1 – prvonavedeni tim osvaja i prvi set i meč

11-2 – prvonavedeni tim osvaja prvi set a zatim gubi meč

12-1 – drugonavedeni tim osvaja prvi set a zatim gubi meč

12-2 – drugonavedeni tim osvaja i prvi set i meč

Osvaja n-ti poen u setu – Igrač se kladi koja će ekipa osvojiti n-ti poen po redu u nekom setu (20-i poen, 30-i poen itd...).

1 – Domaća ekipa osvaja navedeni poen

2 – Gostujuća ekipa osvaja navedeni poen

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka narednog kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka narednog kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu odigravanja meča, za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida računa se kvota 1. Pod zaključenom igrom (dobitnom ili nedobitnom) smatra se ona igra čiji se rezultat ne bi promijenio ukoliko bi meč bio odigran do kraja.

Član 18e.

Američki fudbal

Konačan Ishod – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih poena na kraju regularnog toka meča
Tip 1 – Domaćin

Tip 2 – Gost
Tip X – oba tima isti broj poena

Dupla Šansa – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih poena na kraju regularnog toka meča.

Tip 1X – Domaćin ili neriješeno

Tip X2 – Gost ili neriješeno

Tip 12 – Domaćin ili Gost

Tim postiže poena (Domaćin, Gost) – Igrač pogađa da li će tim postići više ili manje poena od unaprijed navedene granice u toku regularnog toka meča ili u nekom periodu meča (poluvremena, četvrtine).

< Manje – Opklada je dobitna ako tim postigne manje poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

> Više – Opklada je dobitna ako tim postigne više poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

Broj poena (ukupno, po poluvremenima, po četvrtinama) – Igrač se kladi da li će broj postignutih poena u nekom dijelu meča ili na cijelom meču biti veći ili manji od definisane granice.

< - Manje – Opklada je dobitna ako bude postignuto manje poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

> - Više – Opklada je dobitna ako bude postignuto više poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

Par / Nepar – Igrač pogađa da li će ukupan broj poena u regularnom toku nekog meča biti paran ili neparan.

Hendikep igre (cijela utakmica, poluvreme, četvrtine) – Igrač pogađa koji će ishod meča (ili perioda meča) biti kada se na ostvareni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj poena domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus)).

H1 – Opklada je dobitna kada domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

H2 - Opklada je dobitna kada gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

Pobjednik- Igrač se kladi na to koji će tim biti konačni pobjednik meča bez obzira na to da li će pobjedu ostvariti nakon regularnog toka ili nakon produžetaka.

W1- pobjednik domaći tim

W2- pobjednik gostujući tim

Ukoliko se meč u regularnom toku završi neriješeno, pobjednik je onaj tim koji pobijedi nakon produžetaka.

Više Poena – Igrač pogađa u kom poluvremenu će biti postignuto više poena

I> - Opklada je dobitna ako u prvom poluvremenu bude više poena nego u drugom

II> - Opklada je dobitna ako u drugom poluvremenu bude više poena nego u prvom

I=II -Opklada je dobitna ukoliko je postignut isti broj poena u oba poluvremena.

Poluvrijeme / Kraj – Igrač treba da pogodi i ishod prvog poluvremena i ishod na kraju utakmice.

1-1 Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje

X-1 na poluvremenu Neriješeno, a pobjeđuje domaćin

2-1 Gost vodi na poluvremenu, pobjeđuje domaćin

1-X Domaćin vodi na poluvremenu, na kraju neriješeno
X-X neriješeno i na poluvremenu i na kraju meča
2-X Gost vodi na poluvremenu, na kraju neriješeno
1-2 Domaćin vodi na poluvremenu a pobjeđuje gost
X-2 Neriješeno na poluvremenu, a pobjeđuje gost
2- 2 Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje

Ishod Poluvremena (I Pol, II Pol). Igrač pogađa ishod samo jednog poluvremena (prvog ili drugog).

1- Domaćin postiže više poena u navedenom poluvremenu
X- Neriješeno u navedenom poluvremenu
2- Gost postiže više poena u navedenom poluvremenu

Ishod Četvrtina (I, II, III, IV). Igrač pogađa ishod samo jedne četvrtine.

1 - Domaćin postiže više poena u navedenoj četvrtini
X - Neriješeno u navedenoj četvrtini
2 - Gost postiže više poena u navedenoj četvrtini

Produžeci - Igrač pogađa da li će se na nekoj utakmici igrati produžeci ili ne.

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

Poena na meču i pob1 - Vrsta opklade gde se igrač odjednom kladi na dvije ili više gore navedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. U slučaju prekida ili odlaganja meča postignuti rezultat za duplu opkladu je važeći ukoliko je u momentu prekida meča rezultat te opklade (dobitna/nedobitna) bio već poznat. U protivnom računa se kvota 1.

1&-P Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obe ekipe je manji od unaprijed zadate granice.

1&+P Domaća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obe ekipe je veći od unaprijed zadate granice.

2&-P Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obe ekipe je manji od unaprijed zadate granice.

2&+P Gostujuća ekipa pobjeđuje na meču i ukupan broj postignutih poena(golova) za obe ekipe je veći od unaprijed zadate granice.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje su zaključene u momentu prekida meča odn. čiji ishod ne bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, kao zvaničan rezultat uzima se trenutni rezultat u momentu prekida, a za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida, odn. čiji ishod bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, računa se kvota 1.

Član 18g. Ragbi

Konačan Ishod – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča.

Tip 1 – Domaćin

Tip 2 – Gost

Tip X – oba tima isti broj pogodaka ili 0:0

Dupla Šansa – Igrač pogada koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča.

Tip IX – Domaćin ili neriješeno

Tip X2 – Gost ili neriješeno

Tip 12 – Domaćin ili Gost

Hendikep – Igrač pogada koji će ishod meča biti kada se na ostvareni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj poena domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus))

H1 – Opklada je dobitna kada domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

H2 - Opklada je dobitna kada gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

Broj poena (ukupno, po poluvremenima) – Igrač se kladi da li će broj postignutih poena u nekom dijelu meča ili na cijelom meču biti veći ili manji od definisane granice.

< - Manje – Opklada je dobitna ako bude postignuto manje poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

> - Više – Opklada je dobitna ako bude postignuto više poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice

Par / Nepar – Igrač pogada da li će ukupan broj poena u regularnom toku nekog meča biti paran ili neparan.

Ishod Poluvremena (I Pol, II Pol). Igrač pogada ishod samo jednog poluvremena (prvog ili drugog).

1- Domaćin postiže više poena u navedenom poluvremenu

X- Neriješeno u navedenom poluvremenu

2- Gost postiže više poena u navedenom poluvremenu

Poluvreme / Kraj – Igrač treba da pogodi i ishod prvog poluvremena i ishod na kraju utakmice.

1-1 Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje

X-1 na poluvremenu Neriješeno a pobjeđuje domaćin

2-1 Gost vodi na poluvremenu, pobjeđuje domaćin

1-X Domaćin vodi na poluvremenu, na kraju neriješeno

X-X neriješeno i na poluvremenu i na kraju meča

2-X Gost vodi na poluvremenu, na kraju neriješeno

1-2 Domaćin vodi na poluvremenu a pobjeđuje gost

X-2 Neriješeno na poluvremenu a pobjeđuje gost

2- 2 Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje su zaključene u momentu prekida meča odn. čiji ishod ne bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, kao zvaničan rezultat uzima se trenutni rezultat u momentu prekida, a za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida, odn. čiji ishod bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, računa se kvota 1.

Član 18h. Bejzbol

Za sve bejzbol igre kao rezultat meča računa se konačni ishod meča koji može biti postignut: prije kraja posljednjeg ininga, ukoliko sudije odluče da skrate meč
Po završetku 9-og inning

Nakon produžetka, ukoliko je rezultat nakon 9-og ininga bio neriješen.

Konačan ishod – Igrač pogađa koja će ekipa biti pobjednik meča (na bilo koji od gorenavedena tri načina):

1. – prvonavedena ekipa

2. – drugonavedena ekipa

Ukoliko se meč završi neriješenim rezultatom, za opkladu koja se odnosi na igru konačan ishod računaće se kvota 1.

Broj poena (ukupno, po ininzima) – Igrač se kladi da li će broj postignutih poena u nekom dijelu meča ili na cijelom meču biti veći ili manji od definisane granice.

< - Manje – Opklada je dobitna ako bude postignuto manje poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

> - Više – Opklada je dobitna ako bude postignuto više poena od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

Par / Nepar- Igrač pogađa da li će ukupan broj poena u toku nekog baseball meča biti paran ili neparan

Prvi Inning – Igrač pogađa ishod samo prvog inning-a

1- Domaćin postiže više poena u toku prvog ininga

X- Neriješeno na kraju prvog ininga

2- Gost postiže više poena u toku prvog ininga

Prvih pet ininga – Igrač pogađa koji će tim biti u prednosti nakon odigranih pet ininga

V1 - prvoimenovani tim vodi nakon 5 odigranih ininga

VX - nijedan od timova ne vodi nakon 5 odigranih ininga

V2 - drugoimenovani tim vodi nakon 5 odigranih ininga

Postiže posljednji poen na meču – Igrač pogađa koji će tim postići posljednji poen na meču

LS1 - prvoimenovani tim postiže posljednji poen na meču

LS2 - drugoimenovani tim postiže posljednji poen na meču

Jedan poen u prvom iningu – Igrač pogađa da li će bilo koji tim osvojiti najmanje jedan poen u prvom iningu na određenom meču

Da - bilo koji od timova će osvojiti bar jedan poen u prvom iningu

Ne - nijedan od timova neće osvojiti poen u prvom iningu

Dodatni ining – Igrač pogađa da li će na meču biti odigran dodatni ining

Da - na meču će biti odigran dodatni ining

Ne - na meču neće biti odigran dodatni ining

Prvi poen na meču i pobjeda – Igrač pogađa da li će tim koji postigne prvi poen na meču biti ujedno i pobjednik meča

Da - Tim koji postigne prvi poen pobjeđuje na meču

Ne - Tim koji postigne prvi poen ne pobjeđuje na meču

Dupla opklada - Vrsta opklade gde se igrač odjednom kladi na dvije ili više gore navedenih igara i za to dobija jedinstvenu kvotu. U slučaju prekida ili odlaganja meča postignuti rezultat za duplu opkladu je važeći ukoliko je u momentu prekida meča rezultat te opklade (dobitna/nedobitna) bio već poznat. U protivnom računa se kvota 1.

1&-P - prvoimenovani tim pobjeđuje i na meču će biti postignuto manje poena od zadate granice

1&+P - prvoimenovani tim pobjeđuje i na meču će biti postignuto više poena od zadate granice

2&-P - drugoimenovani tim pobjeđuje i na meču će biti postignuto manje poena od zadate granice

2&+P - drugoimenovani tim pobjeđuje i na meču će biti postignuto više poena od zadate granice

Hendikep – Igrač pogađa koji će ishod meča biti kada se na ostvareni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj poena domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus))

H1 – Opklada je dobitna kada domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

H2 – Opklada je dobitna kada gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje su zaključene u momentu prekida meča odn. čiji ishod ne bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, kao zvaničan rezultat uzima se trenutni rezultat u momentu prekida, a za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida, odn. čiji ishod bi mogao biti promjenjen ukoliko bi meč bio odigran do kraja, računa se kvota 1.

U slučaju da se u toku istog kalendarskog dana odigraju dva meča istih protivnika, klađenje putem interneta se uvijek odnosi na prvi odigrani meč.

Član 18i.

Auto-Moto sportovi (Moto GP, Formula 1, Rally)

Plasman – Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti trku. Kao validan uzima se redosljed prolaska takmičara kroz cilj a sve eventualne naknadne promjene (kažnjavanje, diskvalifikacije) neće se uzimati u obzir za igru Plasman.

1- Pobjednik trke

12- Prvi ili drugi

123- Prvi, drugi ili treći

1-6 – Takmičar završava trku među prvih 6

1-n – Takmičar završava trku među prvih n.

Za igru plasman, klađenje putem interneta se smatra validnim ukoliko se takmičar na kog se klađenje putem interneta odnosi pojavi na startnoj poziciji trke bez obzira da li će uspjeti da startuje ili ne.

Ukoliko se takmičar ne pojavi na startnoj poziciji trke sva klađenja putem interneta na igru plasman za tog takmičara računace se sa kvotom 1.

Pobjednik kvalifikacija – Igrač se kladi na to koji će takmičar imati najbolje vrijeme na posljednjem kvalifikacionom treningu za neku trku. Za ovu igru se ne uzimaju u obzir eventualne naknadne diskvalifikacije ili kažnjavanja.

1 – Najbolje vrijeme na kvalifikacionom treningu

12 – Prvo ili drugo najbolje vrijeme na kvalifikacionom treningu

Ukoliko takmičar ne učestvuje na posljednjem kvalifikacionom treningu sve opklade na njega za igru Pobjednik Kvalifikacija računaće se sa kvotom 1.

Pole Position – Igrač se kladi na to koji će takmičar na startu neke trke biti postavljen na prvu startnu poziciju (Pole position) bez obzira da li je tu poziciju izborio pobjedom na kvalifikacionom treningu ili je do nje došao kažnjavanjem ostalih takmičara.

1- Pole Position

12- Start iz prvog reda (Prva ili Druga startna pozicija)

Ukoliko se takmičar ne pojavi na Startu Trke računa se kvota 1 za kladenje putem interneta na igru Pole Position na tog takmičara.

Dueli – Igrač se kladi na to koji će takmičar na kraju trke zauzeti bolju konačnu poziciju. Kao validan uzima se redosljed prolaska takmičara kroz cilj, a sve eventualne naknadne promjene (kažnjavanja, diskvalifikacije) neće se uzimati u obzir za igru Dueli.

U slučaju da jedan takmičar odustane u toku trke pobjednik je takmičar koji završi trku.

U slučaju da oba takmičara odustanu u toku trke pobjednik je onaj koji je kasnije odustao.

U slučaju da oba takmičara odustanu u isto vrijeme (zajednički sudar ili sl...) računa se kvota 1.

U slučaju da se jedan ili oba takmičara ne pojave na startnoj poziciji trke za taj duel računa se kvota 1.

U slučaju da više takmičara završi na istoj poziciji, računaće se kvota 1.

Najbrži krug – Igrač se kladi na to koji će takmičar u toke trke provesti jedan krug za najkraće vrijeme.

Ukoliko se najavljeni događaj (kvalifikacioni trening ili trka) odloži ili prekine i ne kompletira se do isteka sljedećeg kalendarskog dana od najavljenog termina održavanja trke, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja, za sve igre koje nisu zaključene računa se kvota 1. Pod zaključenom igrom (dobitnom ili nedobitnom) smatra se ona igra čiji se rezultat ne bi promijenio ukoliko bi događaj bio kompletiran.

Za zaključene igre računa se postignuti rezultat u momentu prekida.

Član 18j. Biciklizam

Plasman – Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti takmičenje. Kao validan uzima se krajnji poredak koji objavi organizator takmičenja.

1- Pobjednik trke

12- Prvi ili drugi

123- Prvi drugi ili treći

1-6 – Takmičar završava trku među prvih 6

1-n – Takmičar završava trku među prvih n.

Za igru plasman, Kladenje putem interneta se smatra validnim ukoliko takmičar na kog se Kladenje putem interneta odnosi startuje u trci ili takmičenju.

Kvota 1 se računa samo ukoliko takmičar ne startuje u trci ili takmičenju.

Ukoliko se najavljena trka ili takmičenje odloži ili prekine i ne kompletira se do isteka sljedećeg kalendarskog dana od najavljenog termina održavanja trke, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja, za sve igre koje nisu zaključene računa se kvota 1. Pod zaključenom igrom (dobitnom ili nedobitnom) smatra se ona igra čiji se rezultat ne bi promijenio ukoliko bi trka ili takmičenje bilo odigrano do kraja.

Član 18k. Borilački Sportovi

Konačan Ishod – Igrač pogađa koji će takmičar biti pobjednik borbe bez obzira da li će pobijediti nokautom, na poene ili diskvalifikacijom drugog borca od strane sudija u toku borbe.

Tip 1 – Prvonavedeni takmičar

Tip 2 – Drugonavedeni takmičar

Tip X – Bez pobjednika (neriješeno)

Pobjednik- Igrač pogađa koji će takmičar biti pobjednik borbe bez obzira da li će pobijediti nokautom, na poene ili diskvalifikacijom drugog borca od strane sudija u toku borbe.

Tip 1 – Prvonavedeni takmičar

Tip 2 – Drugonavedeni takmičar

Ukoliko se borba završi neriješeno, računaće se kvota 1.

Način Pobjede – Igrač pogađa na koji način će biti okončana neka borba

K.O.1 – Pobjeda prvonavedenog borca nokautom

K.O.2 – Pobjeda drugonavedenog borca nokautom

Poen1 – Pobjeda prvonavedenog borca na poene

Poen2 – Pobjeda drugonavedenog borca na poene

U slučaju da se borba završi neriješeno za sve opklade sa ovom igrom računa se kvota 1.

U slučaju završetka borbe diskvalifikacijom jednog od boraca od strane sudija, za igru Način Pobjede računa se kvota 1.

Broj Rundi – Igrač se kladi koliko će rundi ukupno biti u nekoj borbi.

< - Manje – Opklada je dobitna ako se borba završi u manje rundi od navedene granice

> - Više – Opklada je dobitna ako se borba završi u više rundi od navedene granice

U slučaju odlaganja i neodržavanja borbe u roku od 48 sati od najavijenog termina održavanja borbe, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja događaja, za sve igre s tom borbom računa se kvota 1.

U slučaju diskvalifikacije jednog od boraca prije početka prve runde za sve igre sa tom borbom računa se kvota 1.

Započeta runda računa se kao cijela ukoliko je od početka runde proteklo više od 30 sekundi

Član 18l. Skijanje

Plasman – Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti takmičenje. Kao validan uzima se krajnji poredak koji objavi organizator takmičenja.

1- Pobjednik trke

12- Prvi ili drugi

123- Prvi drugi ili treći

I-6 – Takmičar završava trku među prvih 6

I-n – Takmičar završava trku među prvih n.

Za igru plasman, Kladenje putem interneta se smatra validnim ukoliko takmičar na kog se Kladenje putem interneta odnosi startuje u prvoj treci ili prvoj seriji skokova.

Kvota 1 se računa samo ukoliko takmičar ne startuje u prvoj seriji skokova ili prvoj treci.

Dueli – Igrač se kladi na to koji će takmičar na kraju trke zauzeti bolju konačnu poziciju. Kao validan uzima se krajnji poredak koji nakon takmičenja objavi organizator.

U slučaju da dva ili više takmičara završe na istoj poziciji, računaće se kvota 1.

U slučaju da jedan takmičar odustane u toku trke pobjednik je takmičar koji završi trku

U slučaju da oba takmičara odustanu u toku takmičenja (nebitno u kojoj trci ili seriji) za opklade na taj duel računa se kvota 1.

U slučaju da se jedan ili oba takmičara ne startuju u prvoj trci ili prvoj seriji skokova za taj duel računa se kvota 1.

U slučaju odlaganja i neodržavanja takmičenja ili prekida i nezavršavanja takmičenja do isteka sljedećeg kalendarskog dana od najavljenog termina održavanja takmičenja, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja događaja, za sve igre na tom takmičenju računa se kvota 1.

U slučaju najave takmičenja na jednom lokalitetu, a održavanja takmičenja na drugom lokalitetu za sve opklade se računa kvota 1.

Član 18m. Simulirani Fudbal

Match Result – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča.

Tip 1 – Domaćin

Tip 2 – Gost

Tip X – oba tima isti broj pogodaka ili 0:0

45/90 – Igrač treba da pogodi i ishod prvog poluvremena i ishod na kraju utakmice

1-1 Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje

X-1 na poluvremenu Neriješeno a pobjeđuje domaćin

2-1 Gost vodi na poluvremenu, pobjeđuje domaćin

1-X Domaćin vodi na poluvremenu, na kraju neriješeno

X-X neriješeno i na poluvremenu i na kraju meča

2-X Gost vodi na poluvremenu, na kraju neriješeno

1-2 Domaćin vodi na poluvremenu a pobjeđuje gost

X-2 Neriješeno na poluvremenu, a pobjeđuje gost

2- 2 Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje

Correct Score – Igrač pogađa tačan rezultat utakmice virtuelnog fudbala

First team to score – Igrač pogađa koji tim će prvi dati gol na utakmici

PDG 1 – Domaćin prvi daje gol

PDG 2 – Gost prvi daje gol

Ukoliko se utakmica završi bez golova (0:0) sve opklade sa ovom igrom su nedobitne.

Total Goals – Igrač pogađa koliko će tačno golova biti postignuto na nekom meču Virtuelnog Fudbala.

Total Goals in 2nd Half – Igrač pogađa koliko će tačno golova biti postignuto u drugom poluvremenu utakmice Virtuelnog Fudbala.

Priredivač igara na sreću ima mogućnost da igre iz jednog sporta primjeni u drugom sportu ukoliko su uslovi odigravanja sportova isti ili slični

Član 18n. Trke pasa – stvarni događaj

Plasman – Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti trku.

- 1- Pobjednik trke
- 12- Prvi ili drugi
- 123- Prvi drugi ili treći

Forecast – Igrač se kladi na tačan poredak prva dva učesnika na kraju trke

Tricast – igrač se kladi na tačan poredak prva tri učesnika na kraju trke

Ukoliko nakon odigravanja tiketa, a prije završetka trke dođe do poremećaja u radu sistema zbog kojih Igrači nisu u mogućnosti da vide trku u cjelosti (nestanak struje, kvar opreme itd..) za sve opklade sa tom trkom računace se kvota 1.

Član 18o. Atletika

Plasman – Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti takmičenje. Kao validan uzima se krajnji poredak koji objavi organizator takmičenja.

- 1- Pobjednik trke
- 12- Prvi ili drugi
- 123- Prvi drugi ili treći
- 1-6 – Takmičar završava trku među prvih 6
- 1-n – Takmičar završava trku među prvih n.

Za igru plasman, Kladenje putem interneta se smatra validnim ukoliko takmičar na kog se Kladenje putem interneta odnosi startuje u trci ili takmičenju.

Kvota 1 se računa samo ukoliko takmičar ne startuje u trci ili takmičenju.

U slučaju odlaganja i neodigravanja takmičenja do isteka sljedećeg kalendarskog dana od najavljenog termina održavanja takmičenja, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja takmičenja, za sve igre na tom takmičenju računa se kvota 1.

Član 18p. Vaterpolo

Konačan Ishod – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča.

- Tip 1 – Domaćin
- Tip 2 – Gost
- Tip X – oba tima isti broj poena

Dupla Šansa – Igrač pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča.

- Tip IX – Domaćin ili neriješeno
- Tip X2 – Gost ili neriješeno

Tip 12 – Domaćin ili Gost

Broj golova (ukupno, po četvrtinama) – Igrač se kladi da li će broj postignutih golova u nekom dijelu meča ili na cijelom meču biti veći ili manji od definisane granice.

< - Manje – Opklada je dobitna ako bude postignuto manje golova od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

> - Više – Opklada je dobitna ako bude postignuto više golova od navedene granične vrijednosti u navedenom periodu utakmice.

Par / Nepar – Igrač pogađa da li će ukupan broj golova u regularnom toku nekog meča biti paran ili neparan.

Hendikep igre (cijela utakmica, četvrtine) – Igrač pogađa koji će ishod meča (ili perioda meča) biti kada se na ostvareni rezultat doda unaprijed definisani hendikep (prednost jednom od timova). Igra se obračunava tako što se na ostvareni broj golova domaćeg tima doda ili oduzme hendikep (oduzima se ako je na tiketu hendikep sa znakom – (minus)).

H1 – Opklada je dobitna kada domaćin ima prednost nakon uračunavanja hendikepa.

H2 – Opklada je dobitna kada gost ima prednost nakon uračunavanja hendikepa

Ishod Četvrtina (I, II, III, IV) – Igrač pogađa ishod samo jedne četvrtine.

1 - Domaćin postiže više golova u navedenoj četvrtini

X - Neriješeno u navedenoj četvrtini

2 - Gost postiže više golova u navedenoj četvrtini

Daje sljedeći Gol – Igrač se kladi koji će tim dati sljedeći gol na utakmici (prvi, drugi, treći...).

1 – Prvonavedeni tim

2 – Drugonavedeni tim

X - neće biti postignut navedeni gol

U slučaju odlaganja meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana od najavljenog termina odigravanja meča, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre s tim mečom računa se kvota 1.

U slučaju prekida meča i neodigravanja istog do isteka sljedećeg kalendarskog dana od najavljenog termina odigravanja meča, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida računa se kvota 1. Pod zaključenom igrom (dobitnom ili nedobitnom) smatra se ona igra čiji se rezultat ne bi promijenio ukoliko bi meč bio odigran do kraja.

Član 18r.

Trke konja – stvarni događaj

Int Win Boarding Price – Igrač se kladi na konja koji će osvojiti prvo mjesto u trci pri čemu je kvota fiksno određena u trenutku opklade

Int Place – Igrač se kladi na konja koji će završiti trku na prvom mjestu ili na drugom mjestu

Int American Show – Igrač se kladi na konja koji će završiti trku na prvom mjestu, drugom mjestu ili trećem mjestu

Int Swinger – Igrač se kladi na dva konja koja će završiti trku na prva tri mjesta, bez obzira na tačan poredak

Int Exacta – Igrač se kladi na dva konja koja će završiti trku na prva dva mjesta, pri čemu je opklada dobitna ukoliko igrač pogodi tačan poredak prvoplasiranog i drugoplasiranog konja

Int Quinela – Igrač se kladi na dva konja koja će završiti trku na prva dva mjesta bez obzira na poredak

Int Trifecta – Igrač se kladi na tri konja koja će završiti trku na prva tri mjesta, pri čemu je opklada dobitna ukoliko igrač pogodi tačan poredak prvoplasiranog, drugoplasiranog i trećeplasiranog konja

Int Trio - Igrač se kladi na tri konja koja će završiti trku na prva tri mjesta bez obzira na poredak

Član 18s.

Priredivač igara na sreću ima mogućnost da igre iz jednog sporta primjeni u drugom sportu ukoliko su uslovi odigravanja sportova isti ili slični.

Član 19.

Posebna pravila za klađenje putem interneta uživo

Ovo je vid Kladenja putem interneta gdje se igrač kladi na igre nekog događaja dok je sam događaj u toku. Moguće je klađenje putem interneta na sve sportove i igre koje su gore definisane.

Raspored za klađenje putem interneta uživo podložan je promjenama zbog izmjena u rasporedu emitovanja.

Klađenje putem interneta uživo može biti prekinuto u toku susreta zbog nemogućnosti praćenja prenosa ili bilo kojih drugih tehničkih razloga.

Sve opklade koje su primijene do trenutka prekida kladenja putem interneta uživo su važeće.

Tiket je moguće stornirati samo do momenta prve promjene kvote na odigrani tip.

U slučaju odlaganja događaja i neodigravanja istog do isteka kalendarskog dana za koji je događaj najavljen, po lokalnom vremenu u mjestu održavanja događaja, za sve igre računa se kvota 1, izuzev u tenisu, gdje će odluka organizatora o novom terminu meča ili potpunom otkazivanju meča biti konačna (u slučaju odluke organizatora da meč bude otkazan, računa se kvota 1).

U slučaju prekida meča i neodigravanja do isteka kalendarskog dana za koji je meč najavljen po lokalnom vremenu u mjestu održavanja meča, za sve igre koje nisu zaključene u momentu prekida računa se kvota 1, izuzev u tenisu, gdje će odluka organizatora turnira o novom terminu meča ili potpunom otkazivanju meča biti konačna (u slučaju odluke organizatora da meč bude otkazan, računa se kvota 1). Pod zaključenom igrom (dobitnom ili nedobitnom) smatra se ona igra čiji se rezultat ne bi promijenio ukoliko bi utakmica bila odigrana do kraja.

Priredivač igara na sreću može ponuditi i opkladu koje inače nema u standardnoj ponudi kladionice ukoliko ishod takve opklade može biti izmjeren i ukoliko postoji jasan izvor iz kog može da se iščita rezultat takve opklade.

Član 20.

Slobodna igra – klađenje na stvarne događaje

Slobodna igra je vid Kladenja putem interneta gdje igrač iznosi ideju o formiranju igre koju kladionica razmatra i na osnovu te ideje kladionica predlaže opkladu igraču ukoliko ispunjava uslove obuhvaćenosti pravilima i mjerljivosti.

Ukoliko se predložena igra odnosi na neki događaj koji nije u listi ponude i nije još počeo, a sama igra jeste definisana Meridian pravilima takva opklada u potpunosti potpada pod standardna pravila.

Ukoliko se predložena igra odnosi na neki događaj koji je počeo u momentu odigravanja, takva opklada potpada pod pravila za kladenje putem interneta uživo.

Kladionica, na ideju o formiranju igre od strane igrača, može predložiti i opkladu koje inače nema u standardnoj ponudi kladionice ukoliko ishod takve opklade može biti izmjeren i ukoliko postoji jasan izvor iz kog može da se iščita provjerljiv i nedvosmisleno jasan rezultat takve opklade.

Član 21.

Priredivač igara na sreću može prekinuti Kladenje putem interneta usljed okolnosti koje se nisu mogle predvidjeti, izbjeći ili otkloniti i na koje Priredivač igara na sreću i igrač nisu mogli uticati po proceduri propisanoj zakonom.

U slučaju Očigledne greške Priredivača igara na sreću, Priredivač ima pravo da ishod (rezultat, meč) proglasi nevažećim za sve vrste igara, a računace se kvota I ili stopirati isplatu do završetka rasprave (uključujući i sudsku).

Član 22.

Za obaveze prema učesnicima, Priredivač odgovara svim svojim sredstvima.

Član 23.

Priredivač igara na sreću ima pravo da promeni Kvote objavljene u Ponudi na sajtu priredivača u bilo kojem momentu.

Za Priredivača igara na sreću i Igrače važeće su Kvote u trenutku uplate (ispisane na online tiketu) osim u slučaju Očigledne greške.

Uslovi Kladenja putem interneta (Kvote, koeficijenti, totali, ograničenja na višestruko kladenje putem interneta i slično) mogu biti promijenjeni poslije svakog Kladenja putem interneta pri čemu uslovi prethodnih Kladenja putem interneta ostaju nepromijenjeni.

Član 24.

Online Casino igre (RNG igre) provajdera Expanse

STONE IGRE

TITAN ROULETTE

Titan Rulet je klasičan rulet iz kategorije Evropskih ruleta, a njegov točak sadrži brojeve od 0 do 36.

Titan roulette razlikuju unutrašnje i vanjske uloge (Inside & Outside bets). Svaka vrsta opklade ima maksimalni ulog, koji se prikazuje kada se na odabir zadrži pokazivač miša.

RTP igre je 97,3 %.

Unutrašnje opklade:

Straight up bet (Ulog na jedan broj) – Ulog na jedan broj omogućava igraču da svoj ulog postavi na samo jedan broj, a čip se postavlja u sredinu broja. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 6,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 35:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 36 puta.

Split bet (Podijeljeni ulog) – Ulog na dva susjedna broja, koji ulog se može stavijati na dva susjedna broja prema gore i bočno, a sam čip se postavlja na liniju koja razdvaja dva susjedna broja. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 12,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 17:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 18 puta.

Street bet (Tri u nizu) – Ulog se postavlja na bilo koja tri broja u nizu. Čip se postavlja na vanjsku liniju na početku reda. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 18,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 11:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 12 puta

Square Bet (Kvadratni ulog) – Ulog na četiri broja. Čip se postavlja u centralnu tačku između četiri željena broja. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 24,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 08:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 9 puta.

Line bet (Ulog na liniju šest brojeva) – Ulog na šest brojeva, u dva susjedna reda. Ulog se postavlja na liniju iznad Dozen opklada, tako da leži između dva reda koja želite pokriti. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 30,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 05:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 6 puta

VANJSKE OPKLADDE:

Column bet (Ulog na kolonu) – Ulog na jednu od tri kolone. Ulog se postavlja na dno željene kolone. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 42,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 02:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 3 puta

Dozen bet (Opklada na dvanaest brojeva) – Opklada na dvanaest brojeva, koji mogu biti, iz prve, druge ili treće trećine. (Low, Middle or High). Ulog se postavlja na jedno od željenih polja (Low, Middle or High) Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni ulog 42,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 02:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 3 puta

Even-Money-Bet (Par – nepar, crveno – crno, 1-18 ili 19-36) – U zavisnosti od želje, igrač ulog može staviti na parni ili neparni broj, crveni ili crni broj, te brojeve od 1 do 18 ili brojeve od 19 do 36. Za svaku od naprijed navedenih igara, minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni ulog 48,00 KM. Šanse za dobitak su u omjeru 01:01. U slučaju dobitka, ulog se povećava za 2 puta.

EXPERT MODE

Pored standardne igre, Titan roulette omogućava i Expert mode, koji u sebi pored naprijed navedenih igara sadrži i opcije uloga na 0 spiel, Series 0/2/3, Orphelins i Series 6/6 koji zajedno čine Call Bet.

Pored Call Bet-a Expert mode sadrži i Neighbour Bets.

Call Bet

0 spiel – 0 Spiel obuhvata jedinstven ulog na brojeve, 0,26,3,36,12,15 i 32. Ulog se postavlja na polje 0 spiel. Minimalan ulog je 0,80 KM a maksimalan 42,00 KM. Ulog se povećava od 18 do 36 puta u slučaju pogotka.

Series 0/2/3 – Series 0/2/3/ obuhvata jedinstven ulog na brojeve 0,26,3,36,12,15 i 32, 28,7,29,18,22,19,4,21,2,25. Ulog se postavlja na polje Series 0/2/3. Minimalan ulog je 1,8 KM po KM, a maksimalan 102,00 KM. Ulog se povećava od 9 do 36 puta u slučaju pogotka.

Orphelins – Orphelins obuhvata jedinstven ulog na brojeve 9,31,14,20,1,17,34,6. Ulog se postavlja na polje Orphelins. Minimalan ulog je 1,00 KM, a maksimalan ulog je 54,00 KM. Ulog se povećava od 18 do 36 puta u slučaju pogotka.

Series 6/6 – Series 6/6 obuhvata jedinstven ulog na brojeve 35,16,24,5,10,23,8,30,11,35,13,27. Minimalan ulog 1,20 KM, a maksimalan 72,00 KM. Ulog se povećava 18 puta u slučaju pogotka.

Neighbour Bet

Neighbour Bet - Neighbour bet ostavlja mogućnost igraču da sam izabere broj, te neighbour bet automatski postavlja bet i na susjedna dva polja, sa lijeve i desne strane centralnog broja. Igrač sam bira koliko susjednih polja želi da obuhvati jednim ulogom, od dva do osamnaest susjednih polja, pomjerajući strelicu iznad Expert moda. Minimalan bet je 0,60 KM, a maksimalan 222,00 KM.

DEMO VERZIJA:

Demo verzija omogućava igraču da isproba sve opcije u Titan roulette. Pravila su ista, ali igrač ne igra za pravi novac.

SLOT IGRE

TITAN DICE

Titan dice je internet video slot igra koja simulira igru sa kockicama. Cilj igre je pogoditi zbir brojeva na kockicama ili tačnu vrijednost na jednoj ili obje kockice. Dobici su fiksni i unaprijed definisani. Igrač može da se unaprijed kladi na jednu ili više prethodno određenih kombinacija.

RTP igre je između 97% i 97,3 %.

Igra razlikuje polje Exact i polje Total.

Exact polje:

Igrač može da se kladi na broj sa jedne od dvije kockica ili sa obje kockice. Minimalni bet u tom slučaju je 0,20 KM, a maksimalni 30,00 KM. U slučaju pogotka jedne od kockica, ulog se povećava za 5,83 puta, a u slučaju pogotka na obje kockice, oba uloga se množe sa po 5,83.

Igrač može da se opkladi na dva susjedna broja na Exact polju postavljanjem uloga na liniju koja dijeli dva susjedna broja. Minimalni bet u tom slučaju je 0,20 KM, a maksimalni 30,00 KM. U slučaju pogotka, ulog se množi sa 2,92 puta.

Igrač može da se kladi na četiri broja u kom slučaju se ulog postavlja u centralnu tačku između četiri željena broja. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 50,00 KM. U slučaju pogotka, ulog se množi sa 1,75.

Total polje

Igrač može da se kladi na zbroj brojeva na obje kockice. Minimalan ulog u tom slučaju je 0,20 KM, a maksimalan 22,50 KM.

Titan dice u total polju omogućava igraču da se kladi na dva susjedna broja, u kom slučaju je minimalan bet 0,20 KM, a maksimalan 17,50

Igrač može da se kladi na četiri zbira broja u kom slučaju se ulog postavlja u centralnu tačku između četiri željena broja. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 45,00 KM.

Igrač može da se opkladi da će zbroj brojeva na kockicama biti manji ili veći od 7, minimalna uplata je 0,20 KM, a maksimalna 37,50 KM.

Igrač može da se opkladi da će zbroj brojeva na kockicama biti tačno 7. Minimalni ulog je 0,2 KM, a maksimalni 15,00 KM u tom slučaju.

Isplatne linije za sve kombinacije, nalaze se ispod:

Total 2 = x 35.00

Total 3 = x 17.50

Total 4 = x 11.67

Total 5 = x 8.75

Total 6 = x 7.00

Total 7 = x 5.83

Total 8 = x 7.00

Total 9 = x 8.75

Total 10 = x 11.67

Total 11 = x 17.50

Total 12 = x 35.00

Total 2-3 = x 11.67

Total 3-4 = x 7.00

Total 4-5 = x 5.00

Total 5-6 = x 3.89

Total 6-7 = x 3.18

Total 7-8 = x 3.18
Total 8-9 = x 3.89
Total 9- 10 = x 5.00
Total 10-11 = x 7.00
Total 11-12 = x 11.67
Total 2-12 = x 17.5
Total 3-11 = x 8.75
Total 4-10 = x 5.83
Total 5-9 = x 4.38
Total 6-8 = x 3.50
Total 2-3-11-12 = x 5.83
Total 3-4-10-11 = x 3.50
Total 4-5-9-10 = x 2.50
Total 5-6-8-9 = x 1.94
Total 6-7-8 = x 2.19
Total Under 7 = x 2.33
Total over 7 = x 2.33

Demo igra

Demo igra je opcija u kojoj igrač može da isproba igru. Pravila igre su ista, ali igrač ne igra sa pravim novcem.

CIRCUS FEVER

Circus fever je internetska video slot igra sa animacijom padanja lopte.

RTP igre je između 95.22 % i 95,4 %.

Minimalni ulog je 0,20 KM, a maksimalni 90,00 KM. Maksimalna isplata je 15.000,00 KM.

Tabla za igre podijeljena je u šest dijelova, a svaki dio sadrži broj koji je multiplikator uloga.

Na tabli se nalaze i dva dodatna množenja, puta dva i puta pet. Igrač može da se kladi na bilo koji od šest brojeva. Cilj igre je pogoditi na kojem će se broju loptica zaustaviti. Kada se loptica zaustavi, spin je završen i možemo izračunati dobitak. Ako se loptica zaustavi na multiplikatoru X, loptica se ponovo ispušta, i sljedeći dobitak se množi sa multiplikatorom. Multiplikatori se mogu izvući više puta zaredom, i u tom slučaju se multiplikatori slažu (X2X5X2 = x20), a izvlačenje se nastavlja sve dok se ne izvuče broj.

Isplatne linije za sve kombinacije, nalaze se ispod:

Part 2 = bet x 2

Part 3 = bet x 3

Part 6 = bet x 6

Part 12 = bet x 12

Part 30 = bet x 30

Part 60 = bet x 60

Multiplier x2 = 2 x next odd

Multiplier x5 = 5 x next odd

Demo igra

Demo igra je opcija u kojoj igrač može da isproba igru. Pravila igre su ista, ali igrač ne igra sa pravim novcem.

GEM MINER

Gem miner je internet video slot igra sa tri koluta i tri fiksne horizontalne linije.

Tok igre se sastoji od odabira iznosa uloga i stavljanja uloga pritiskom na tipku spin.

Svaki od šest objekata ima svoju vjerovatnost za izvlačenje i koeficijent isplate.

Cilj igre je dobiti 3 predmeta iste vrste u nizu.

Plaćaju se tri iste vrste u nizu. Dobici iz svakog reda zbrajaju se.

RTP igre je 95,27 %.

Minimalni ulog u igri je 0,20 KM, a maksimalni 10,00 KM. Maksimalna isplata je 10.000,00 KM.

Simboli u igri i njihova vrijednost.

- Aquamarine = Ulog x 1.000,00 za tri iste u nizu
- Rubin = Ulog x 200,00 za tri iste u nizu
- Emerald = Ulog x 50,00 za tri iste u nizu
- Citrine = Ulog x 20,00 za tri iste u nizu
- Amber = Ulog x 5,00 za tri iste u nizu
- Quartz = Ulog x 1,00 za tri iste u nizu

Demo igra

Demo igra je opcija u kojoj igrač može da isproba igru. Pravila igre su ista, ali igrač ne igra sa pravim novcem.

CRAZY HORSES

Crazy horses je internet video igra iz kategorije ostalih igara. Na ploči za igranje nalazi se šest različitih konja sa različitim kvota. Igrač može da se opkladi na bilo kojeg od šest konja, ili na više njih. Cilj igre je pogoditi koji konj će prvi proći kroz cilj igre.

Kada konj prodje kroz cilj, spin je završen i obračunava se rezultat. Samo jedan konj može biti pobjednik.

RTP igre je 97,00 %.

Maksimalna isplata na ovoj igri je 10.000,00 KM.

Obračun pogotka:

Konj broj 2: Ulog se udvostručuje, u slučaju da konj broj 2 prvi prođe kroz cilj. Minimalan ulog za opkladu na konja broj 2 je 0,30 KM, a maksimalan ulog za ovu igru je 50,00 KM po spinu.

Konj broj 3: Ulog se utrostručuje u slučaju da konj broj 3 prvi prođe kroz cilj. Minimalan ulog za opkladu na konja broj 2 je 0,30 KM, a maksimalan ulog za ovu igru je 30,00 KM po spinu.

Konj broj 10: Ulog se množi x 10, u slučaju da konj broj 10 prvi prođe kroz cilj. Minimalan ulog za opkladu na konja broj 10 je 0,30 KM, a maksimalan ulog za ovu igru je 10,00 KM po spinu.

Konj broj 18: Ulog se množi x 18, u slučaju da konj broj 18 prvi prođe kroz cilj. Minimalan ulog za opkladu na konja broj 2 je 0,30 KM, a maksimalan ulog za ovu igru je 06,00 KM po spinu.

Konj broj 36 : Ulog se množi x36 , u slučaju da konj broj 36 prvi prođe kroz cilj. Minimalan ulog za opkladu na konja broj 36 je 0,30 KM, a maksimalan ulog za ovu igru je 04,00 KM po spinu.

Konj broj 70: Ulog se množi x70, u slučaju da konj broj 70 prvi prođe kroz cilj. Minimalan ulog za opkladu na konja broj 2 je 0,30 KM, a maksimalan ulog za ovu igru je 02,00 KM.

Demo igra

Demo igra je opcija u kojoj igrač može da isproba igru. Pravila igre su ista, ali igrač ne igra sa pravim novcem.

EVOJI

Evoji je igra u kojoj igrač pokušava da pronade skrivene predmete. Igra se sastoji od 4 nivoa. Svaki nivo ima tablu sa 15 polja. Iza 5 polja se kriju predmeti, a ostalih 10 polja je prazno.

Minimalni bet je 0,2 KM, a maksimalni 3 KM.

RTP igre je 84,92 %.

Igra počinje tako što igrač bira svoj početni iznos u banci.

Za pronalaženje svakog predmeta igrač ima 3 života. Ako ne uspije da pronade predmet iz 3 pokušaja, igra se završava, a igrač gubi sve iz banke. Ako uspije da pronade predmet, broj života se vraća na tri, a iznos u banci raste.

Kada igrač pronade prvi predmet, opcija ISPLATI mu postaje dostupna i ostaje dostupna do kraja igre. Ova opcija mu omogućava da trenutni iznos u banci prebaci na svoj račun.

Ako igrač pronade svih 5 predmeta, sljedeći nivo se otključava i on dobija bonus. Bonus se takode dobija kada igrač pronade četiri predmeta u nizu. Ako igrač u posljednjem nivou pronade svih 5 predmeta, igra se završava, a novac prebacuje na njegov račun.

Počev od drugog nivoa opcija ISPLATI POLA postaje dostupna. Ova opcija igraču omogućava da na svoj račun prebaci pola iznosa osvojenog u igri i da nastavi igru sa polovinom zarade. Opcija se može iskoristiti samo jednom po nivou.

U svakom trenutku igraču je dostupna informacija o budućem iznosu u banci ukoliko u sijedećem potezu pronade predmet ili promaši, a on se može naći ispod labela SLJEDEĆI PROMAŠEN I SLJEDEĆI POGOĐEN.

Obračun dobitaka i gubitaka

Ulog pri traženju svakog novog predmeta iznosi trećinu trenutnog iznosa u banci. Ulog ostaje isti dok god se predmet ne pronađe. Kada igrač pronađe predmet, novi iznos u banci se obračunava po istom principu.

U svakom trenutku igrač na ekranu može videti koliki će biti njegov iznos u banci ako otvori sljedeće polje i pogodi, a koliki ako promaši.

Iznos ispod labela SLJEDEĆI POGOĐEN se obračunava po formuli:

$$\text{Iznos_u_banci} + \text{iznos_uloga} * \text{PO_koeficijent} * \text{broj_neotvorenih_polja} / \text{broj_preostalih_predmeta}$$

PO_koeficijenti njihova upotreba i vrijednost:

- PO1 – koristi se na prvom nivou, prvom objektu I prvom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO2 – koristi se na prvom nivou, prvom objektu I drugom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO3 – koristi se na prvom nivou, prvom objektu I trećem pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO4 – koristi se na prvom nivou, drugom objektu I bilo kom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO5 – koristi se na prvom nivou, trećem objektu I bilo kom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO6 – koristi se na prvom nivou, četvrtom objektu I bilo kom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO7 – koristi se na prvom nivou, petom objektu I bilo kom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO8 – koristi se na drugom nivou, bilo kom objektu I bilo kom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO9 – koristi se na trećem nivou, bilo kom objektu I bilo kom pokušaju, vrijednost: 0.91
- PO10 – koristi se na četvrtom nivou, bilo kom objektu I bilo kom pokušaju, vrijednost: 0.91

Bonus se osvaja kada igrač ostvari jedno od navedenog:

- B4 – ako pronađe 4 objekta u nizu, vrijednost: 30%
- B5 – završi prvi nivo, vrijednost: 30%
- B6 – završi drugi nivo, vrijednost: 30%
- B7 – završi treći nivo, vrijednost: 30%

Demo igra

Demo igra je opcija u kojoj igrač može da isproba igru. Pravila igre su ista, ali igrač ne igra sa pravim novcem.

VIDEO POKER IGRE PIXEL POKER

Pixel poker je internet video igra iz kategorije poker igara. Igra se sa špilom od 53 karte, 52 standardne karte i džoker karta. Džoker je "wild card" koja se može koristiti umjesto bilo koje karte. Za svako novo dijeljenje, špil se miješa ispočetka.

Minimalan bet za ovu igru je 0,2 KM, a maksimalan 8,00 KM.

Maksimalan dobitak u ovoj igri je 8.000,00 KM.

RTP igre je 98,60 %.

SIMBOLI U IGRI: Joker, A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

Igrač na početku igre dobija pet karata iz špila, klikom na dugme Deal, i može zamijeniti ili zadržati od nula do pet karata. Za svaku kartu koju je promijenio, igrač dobija zamjensku kartu. Nakon promjene, igrač se nagrađuje prema najvišoj kombinaciji karata unutar svojih pet karata. Isplaćuje se samo najveća kombinacija. Ukoliko ima dobitnu kombinaciju, igrač može dalje da kocka cjelokupnim iznosom dobitka (Gamble dugme), ili polovinom dobitka, a polovinu da pospremi u kasu (cash out half dugme), te može da isplati cjelokupan dobitak (cash out). Ukoliko se igrač odluči kockati, on pogađa da li će karta biti crvene ili crne boje. U slučaju pogotka, može da nastavi da se kocka, da isplati pola dobitka, a sa ostatom da nastavi da igra ili da cjelokupan dobitak prebaci u kasu. U slučaju da igrač promaši boju, gubi cjelokupan ulog.

Osnovni dobitak se može uvećati najviše za pet puta, ukoliko igrač odluči da se kocka.

Dobitne kombinacije u igri:

Kings or better: Par kraljeva ili aseva. Osnovni dobitak je jednak ulogu.

2 Pair: Dva para različitih brojeva. Osnovni dobitak je jednak ulogu.

3 of a kind: Tri karte istog ranga. Osnovni dobitak je jednak ulog x2.

Street – Pet karata u nizu – Osnovni dobitak se je jednak ulog x3.

Flush – Pet karata iste boje, ali ne u nizu. Osnovni dobitak je jednak ulog x5.

Full House – Tri karte istog ranga i dvije karte istog ranga, ili dva para i džoker. Osnovni dobitak je jednak ulog x7.

Poker – Četiri karte istog ranga. Osnovni dobitak je jednak ulogu x 17.

Street Flush – Pet karata iste boje u nizu. Osnovni dobitak je jednak ulog x 50.

Royal Flush – Četiri karte iste boje i džoker. Osnovni dobitak je jednak ulog x 100.

5 of a kind – Četiri karte istog ranga i džoker. Osnovni dobitak je jednak ulog x 200.

Natural Royal Flush – A,K,Q,J i 10 iste boje. Osnovni dobitak je jednak ulog x 1000.

Demo igra

Demo igra je opcija u kojoj igrač može da isproba igru. Pravila igre su ista, ali igrač ne igra sa pravim novcem.

Ostale igre provajdera Expanse

„LUCKY`S 6”

”Lucky`s 6” (posebna igra na sreću: internet igra na sreću) je igra kladenja putem interneta na brojeve).

Igra igračima nudi 48 brojeva, u kojim se u jednom kolu nasumično izvlači njih 35. Igrač bira od 6 do 10 brojeva u rasponu od 1 do 48. Tokom igre kladenja putem interneta od ponuđenih 48 brojeva nasumično se generiše 35 brojeva. Ukoliko se među navedenih 35 brojeva nalazi 6 brojeva odabranih od strane igrača, igrač ostvaruje dobitak jednak proizvodu uplate i koeficijenta naznačenog uz poslednji pogodan broj. Ukoliko svi odabrani igračevi brojevi nisu među 35 tiket postaje gubitan.

Udeo vraćanja igre Lucky 6`s je određen podešavanjima igre.

Minimalni rtp iznosi kako slijedi:

Za standardno kladenje putem interneta iznosi 90,35 %.

Boja prvog broja 88,89 %.

Prvi broj (-24,5+), 95,00 %

Prvi broj par/nepar 95,00 %

Broj izvučen u prvih 5 83,33%.

Zbir prvih brojeva (-122.59+) 95,00 %

Više parnih/neparnih u prvih 5 95,00 %.

Minimalni bet je 0,10 KM.

Maksimalni bet 500,00 KM.

Maksimalna isplata je 28.600,00 KM.

Jedno kolo "Lucky`s 6" traje tačno 5 minuta i sastoji se od najave, odbrojavanja i vizuelnog završetka, prikaza koeficijenata i generisanja brojeva i na kraju objave ishoda "Lucky`s 6".

Automatsko biranje brojeva za kladenje putem interneta je mogućnost da igrač automatski, izabere 6 nasumičnih brojeva. U pitanju je nasumična kombinacija brojeva koju igrač može da ponovi u onoliko kola koliko želi.

Next podrazumijeva kladenje putem interneta od 2 do 12 kola unaprijed. Izborom bilo koje opcije na tiket se postavlja izbor brojeva formiran na zahtjev igrača za narednih (koliko igrač želi) izvlačenja. Igrač na jednom tiketu odigrava više različitih kombinacija, a uplata se dijeli na broj izabranih kombinacija. Tiket je dobitan, ako mu je bar jedna kombinacija dobitna. Ukoliko ima više dobitnih kombinacija one se međusobno sabiraju. Dobitak zavisi od rednog broja pod kojim je izvučen, odnosno predstavlja iznos uplate pomnožen sa koeficijentom naznačenog uz poslednji pogođen broj.

Sistemska kladenje putem interneta je kladenje putem interneta kod kojeg igrač može odabrati više od 6 brojeva od ponuđenih 7,8,9 ili 10 brojeva, čime formiraju unaprijed definisane sisteme 6/7. 6/8, 6/9 ili 6/10. Za ostvarivanje dobitka igrač mora da pogodi minimum 6 od ukupnog broja izabranih brojeva. U skladu sa povećanjem odabranih brojeva povećava se i broj kombinacija, i to na sljedeći način:

Za sistem 6/7 mogući broj kombinacija je 7

Za sistem 6/8 mogući broj kombinacija je 28

Za sistem 6/9 mogući broj kombinacija je 84

Za sistem 6/10 mogući broj kombinacija je 210

U sistemskom klađenju dobitak se obračunava tako što se ukupna Uplata podijeli sa brojem kombinacija i zatim se svaka kombinacija tretira kao posebna opklada. Sve dobitne kombinacije se međusobno sabiraju i tako se dobija Ukupan dobitak.

BONUS POLJA predstavljaju dva redna broja, unaprijed određena prije svakog izvlačenja, na osnovu kojih se igraču dodjeljuje poseban bonus ako se igračeva serija završava na jednom od njih. Ukoliko je igrač pogodio svih 6 brojeva, a da je posljednji kojim je kompletiran dobitak na jednom od ta dva redna broja unaprijed određena, dobija bonus. Preduslov za uzimanje bonusa je da igrač pogodi svih 6 brojeva kuglica.

Veliki bonus-dodjeljuje se ukoliko se niz od 6 igračevih izabranih brojeva završi na broju koji je unaprijed izabran kao bonus broj (između pozicija 6 i 22). Ukoliko je ispunjen uslov za veliki bonus, igrač ostvaruje uvećan dobitak od 100%.

Mali bonus- dodjeljuje ukoliko se niz od 6 igračevih izabranih brojeva završi na broju koji je unaprijed izabran kao bonus broj (između pozicija 23 i 35). Ukoliko je ispunjen uslov za mali bonus, igrač ostvaruje dobitak uvećan za 50%

Demo igra

Demo igra je opcija u kojoj igrač može da isproba igru. Pravila igre su ista, ali igrač ne igra sa pravim novcem

Online Casino igre ostalih provajdera

Član 25. SLOT IGRE

Priredivač priređuje online casino slot igre isključivo u skladu sa provajderima koji se nalaze u Katalogu i izmjenama i dopunama Kataloga koje odobri Republička Uprava za igre na sreću, uz saglasnost Ministra finansija.

Pragmatic play:

- 3 genie wishes

- 3 kingdoms - battle of red cliffs
- 5 lions
- 5 lions dance
- 5 lions gold
- 7 monkeys
- 7 piggies
- 8 dragons
- 888 dragons
- Aladdin and the sorcerer
- Ancient egypt
- Ancient egypt classic
- Asgard
- Aztec bonanza
- Aztec gems
- Aztec gems deluxe
- Beowulf
- Big bass bonanza
- Big bass bonanza megaways
- Book of kingdoms
- Bronco spirit
- Buffalo king
- Buffalo king megaways
- Caishen's gold
- Chilli heat
- Cowboys gold

- Curse of the werewolf megaways
- Da vinci's treasure
- Dance party
- Diamond strike
- Drago jewels of fortune
- Dragon kingdom
- Dragon tiger
- Dwarven gold
- Dwarven gold deluxe
- Egyptian fortunes
- Extra juicy
- Fairytale fortune
- Fire 88
- Fire strike
- Fruit party
- Fruit rainbow
- Gates of Olympus
- Gems bonanza
- Gold rush
- Gold train
- Golden beauty
- Great reef
- Great Rhino deluxe
- Great Rhino megaways
- Hercules and Pegasus

- Hercules Son of Zeus
- Hockey league
- Honey honey honey
- Hot chilli
- Hot safari
- Hot to burn
- Jade butterfly
- John Hunter and the Aztec treasure
- John Hunter and the book of tut
- John Hunter and the Mayan gods
- John Hunter and the tomb of the scarab queen
- Joker's jewels
- Journey to the west
- Jungle gorilla
- Jurassic giants
- Lady godiva
- Leprechaun carol
- Leprechaun song
- Lucky dragons
- Lucky new year
- Madame Destiny
- Magic crystals
- Magic journey
- Master chen's fortune
- Master joker

- Mighty kong
- Money mouse
- Monkey madness
- Mustang gold
- Mysterious
- Mysterious Egypt
- Panda's fortune
- Panther queen
- Peaky blinders
- Peking luck
- Pirate gold
- Pirate gold deluxe
- Pixie wings
- Pyramid king
- Queen of atlantis
- Queen of gold
- Release the kraken
- Return of the dead
- Safari king
- Santa
- Spartan king
- Star bounty
- Starz megaways
- Street racer
- Sugar rush

- Super joker
- Sweet bonanza
- Sweet bonanza xmas
- The champions
- The dog house
- The dog house megaways
- The great chicken escape
- The wild machine
- Three star fortune
- Treasure horse
- Tree of riches
- Triple dragons
- Triple jokers
- Triple tigers
- Ultra burn
- Ultra hold and spin
- Vampires vs wolves
- Vegas magic
- Vegas nights
- Voodoo magic
- Wild gladiators
- Wild pixies
- Wild walker
- Wild west gold
- Wild wild riches

- Wolf gold
- Aladin's treasure
- Great rhino
- Greek goods
- Super 5
- Christmas Carol megaways
- Congo Cash
- Dragon Kingdom – eyes of fire
- Emerald King Rainbow Road
- Eye of the storm
- Hot to burn hold and spin
- Joker king
- Juicy fruits
- Madame Destiny Megaways
- The hand of Midas
- Rise of Giza Powernudge
- Power of Thor Megaways
- Chilli heat Megaways

Playson

- 100 joker staxx
- Book of gold: Double chance
- Book of gold: Multichance
- Buffalo power
- Buffalo power megaways
- Burning wins x2
- Burning wins: classic 5 lines
- Crystal land
- Hot burning wins
- Imperial fruits: 40 lines
- Imperial fruits: 5 lines

- Legend of Cleopatra megaways
- Rise of Egypt
- Sevens and fruits
- Solar queen
- Wolf power: hold and win
- Solar temple
- Legend of Cleopatra
- 3 fruits win

Microgaming

- 108 heroes
- 108 heroes multiplier fortunes
- Adelia the fortune wielder
- Agent Jane Blonde
- Agent Valkyrie
- Alaskan fishing
- Ancient fortunes Zeus
- Arctic valor
- Ariana
- Astro pug
- Avalon
- Beautiful bones
- Big top
- Bonanza
- Book of oz

- Bookie of odds
- Break away
- Break da bank again
- Bust the bank
- Cabaret royale
- Classic 243
- Crystal rift
- Deco diamonds
- Diamond empire
- Dragonz
- Dream date
- Eagles wings
- Emperor of the sea
- Exotic cats
- Fiery kirin
- Football star
- Forbidden throne
- Fortune girl
- Fortunium
- Gold factory
- Goldwins fairies
- Icy gems
- Immortal romance
- King tusk
- Lucky coins

- Lucky leprechaun
- Lucky links
- Lucky twins
- Mayan princess
- Mega money multiplier
- Mermaids millions
- Millionaire
- Moby Dick
- Mystic dreams
- Pistoleras
- Playboy
- Playboy gold
- Pure platinum
- Rabbit in the hat
- Reel spinner
- Reel splitter
- Reel talent
- Robin of sherwood
- Rockabilly wolves
- Romanov riches
- Ruby casino queen
- Rugby star
- Sherlock of London
- Shogun of time
- Showdown saloon

- Sidewinder
- Silver lioness 4x
- Six acrobats
- So much sushi
- Star dust
- Starlight kiss
- Sun tide
- Tarzan
- Temple of Tut
- The great albini
- The sand princess
- The smashing biscuit
- Thunderstruck
- Wacky panda
- Wild scarabs
- Zombie hoard

Endorphina

- 2027 iss
- 7 bonus up
- Almighty Sparta
- Almighty Sparta dice
- Ancient Troy
- Ancient Troy dice
- Aus dem tal
- Book of Santa

- Cash tank
- Chance machine 100
- Chance machine 20
- Chance machine 40
- Chance machine 5
- Dia de los muertos
- Football
- Geisha
- Gems & stones
- Gladiators
- Goddess of war
- In jazz
- Jetsetter
- Kamchatka
- Little panda
- Little panda dice
- Lucky lands
- Minotaurus
- Red cap
- Safari
- Slotomoji
- Taboo
- The king
- Tribe
- Troll haven

- Twerk
- Retromania
- Sushi

Net Ent

- Blood suckers 2
- Butterfly staxx
- Butterfly staxx 2
- Cash noire
- Codex of fortune
- Dark king: forbidden riches
- Dead or alive
- Dead or alive 2 feature buy
- Divine fortune
- Divine fortune megaways
- Double stacks
- Fairytale legends: Hansel and Gretel
- Finn and the swirly spin
- Finn's golden tavern
- Flowers
- Football: Champions cup
- Fruit shop
- Fruit shop megaways
- Gonzo's quest
- Gordon Ramsay hell's kitchen

- Gorilla kingdom
- Grand spinn
- Grand spinn superpot
- Guns n' roses video slot
- Hotline
- Lost relics
- Mercy of the gods
- Narcos
- Parthenon: Quest for immortality
- Pyramid: Quest for immortality
- Serengeti kings
- Space wars
- Starburst
- Steam tower
- The wolf's bane
- Turn your fortune
- Twin spin
- Twin spin megaways
- Victorious max
- Vikings video slot
- Wild wild west: The great train heist

Evoplay

- Ace round
- Aeronauts

- Animal quest
- Atlantis
- Basketball
- Battle tanks
- Book of rest
- Brutal santa
- Charming queens
- Chinese new year
- Clash of pirates
- Dolphins treasure
- E.t. lost socks
- Egypt gods
- Eleven princesses
- Epic gladiators
- Exploding fruits
- Fluffy rangers
- Football
- Forest dreams
- Forgotten fable
- Fruit burst
- Fruit nova
- Fruit super nova
- Fruits land
- Hot triple sevens
- Hungry night

- Ice mania
- Indiana's quest
- Irish reels
- Jelly boom
- Jewellery store
- Jolly treasures
- Journey to the west
- Legend of Kaan
- Legend of Ra
- Lucky girls
- Magic wheel
- Maze: desire for power
- Midnight show
- Monster lab
- Mystery planet
- Naughty girls cabaret
- Necromancer
- Night of the living tales
- Nuke world
- Penalty shoot out
- Prohibition
- Raccoon tales
- Red cliff
- Reign of dragons
- Rich reels

- Rise of horus
- Robin Hood
- Robinson
- Robots: energy conflict
- Rocket stars
- Sea of spins
- Season sisters
- Sprinkle
- Surf zone
- Syndicate
- Talismans of fortune
- Temple of dead
- The emperor's tomb
- The great conflict
- The great wall treasure
- The greatest catch
- The slavs
- Trip to the future
- Ussr seventies
- Valley of dreams
- Vegas nights
- Western reels
- Candy dreams
- Wild overlords
- Budai reels

- Andar nights
- Budai reels bonus buy
- Patrick's magic field
- Blessed flame
- Temple of thunder
- Wild overlords bonus buy

Habanero

- 5 lucky lions
- All for one
- Arcane elements
- Artic wonders
- Azland's gold
- Barnstormer bucks
- Bikini island
- Bird of thunder
- Blackbeards bounty
- Bombs away
- Buggy bonus
- Calaveras explosivas
- Cale valley
- Carnival cash
- Cash reef
- Cashosaurus
- Christmas gift rush
- Colossal gems

- Coyote crash
- Disco funk
- Double o dollars
- Dr Feelgood
- Dragon castle
- Dragon's realm
- Dragon's throne
- Egyptian dreams
- Egyptian dreams deluxe
- Fa cai shen
- Fenghuang
- Fire rooster
- Flying high
- Fortune dogs
- Four divine beasts
- Frontier fortunes
- Galactic cash
- Gangsters
- Golden unicorn
- Grape escape
- Happiest christmas tree
- Happy ape
- Haunted house
- Hey sushi
- Hot hot fruit

- Hot hot halloween
- Indian cash catcher
- Jellyfish flow ultra
- Juggernaut
- Jump!
- Jungle rumble
- Knockout football
- Knockout football rush
- Koi gate
- Little green money
- London hunter
- Loony blox
- Lucky fortune cat
- Lucky lucky
- Magic oak
- Monster mash cash
- Mount Mazuma
- Mr Bling
- Mummy money
- Mystic fortune
- Naughty Santa
- Nuwa
- Ocean's call
- Pamper me
- Panda panda

- Pirates plunder
- Pool shark
- Presto
- Pucker up prince
- Pumpkin patch
- Ride'em cowboy
- Rodeo drive
- Rolling roger
- Roman empire
- Ruffled up
- Scopa
- Shaolin fortunes 100
- Shogun's land
- Sir Blingalot
- Sky's the limit
- Sos
- Space fortune
- Sparta
- Super strike
- Super twister
- Taberna de los muertos
- Techno tumble
- The big deal
- Tower of pizza
- Treasure diver

- Treasure tomb
- Viking's plunder
- Ways of fortune
- Wealth inn
- Weird science
- Wicked witch
- Wild trucks
- Wizards want war
- Zeus
- Zeus 2
- 10 zodiacs
- Before time runs out
- Kane's inferno
- King Tuts tomb
- Queen of queens
- Santas village
- Scruffy scallywags
- The dead escape
- Candy tower
- Marvelous furlongs
- Orbs of Atlantis
- Return to the feature
- Totem towers
- Nine tails
- Lucky Durian

- Latern luck
- Mighty medusa
- Disco beats

Gameart

- African sunset
- Ancient gong
- Apocalypse quest
- Battle for Atlantis
- Battle for cosmos
- Bubble fruits
- Captain candy
- Castle blood
- Chili quest
- Circus of horror
- Crystal mystery
- DaVinci codex
- Dawn of Olympus
- Dragon lady
- Dragon whisperer
- Explosive reels
- Flaming reels
- Fortune lions
- Fortune panda
- Gold of Ra

- Golden dragon
- Jade treasure
- Joan of Arc
- Jumpin pot
- King of wealth
- Kitty twins
- Lady luck
- Lucky babies
- Lucky coins
- Magic unicorn
- Mariachi fiesta
- Money farm
- Money farm 2
- Monkey pirates
- Norns fate
- Phoenix princess
- Piggy holmes
- Thunder bird
- Tiger heart
- Venetia
- Wild wild quest
- Wolf quest
- African sunset 2
- Dancing lion
- Peters universe

- Texas ranger's reward
- Ali Baba's Riches
- Dolphin's Dream
- Mega bunny hyperways™
- Summer jam
- Piggy Bjorn
- Sushi yatta
- Hollywoof
- Spooky graves
- Super heated sevens
- Dynamite fruits
- Hot fruit delights
- Caribbean stud poker
- Santa's factory
- Xtreme hot
- Diamond magic
- 20 hot fruit delights
- 40 super heated sevens
- Angry dogs

Oryx

- Anaconda eye rapids
- Back to the fruits
- Broker bear blast

- Fairytale forest quick
- Fruit twist
- Golden 7 classic
- Golden dunes
- Mission Atlantis
- Sceptre of Cleo
- Wild dolphins

Kalamba

- Double joker
- Fire eagle
- Gates of Babylon
- Goldfire 7s
- Mammoth chase
- Tree of gold

Gamomat

- Books & bulls
- Explodiac
- Fancy fuits
- Fruit mania
- King of the jungle
- La dolce vita
- Maaax diamonds
- Ramses book
- Sticky diamonds

- Super duper cherry
- Take 5
- Win blaster
- Crystal ball
- Ancient riches casino
- Wild rubies

Playtech

- Blue wizard
- Bowling frenzy
- Buffalo blitz
- Fire blaze: Golden Macque
- Fireblaze: Eternal lady
- Fireblaze: Sky queen
- Forest prince
- Halloween fortune
- Hot gems
- Jungle giants
- Legacy of the wild
- Lottomadness
- Tiger staks

EGT

- 10 burning heart
- 100 burning hot
- 100 cats

- 100 super hot
- 2 dragons
- 20 burning hot
- 20 dazzling hot
- 20 diamonds
- 20 hot blast
- 20 joker reels
- 20 super hot
- 27 wins
- 30 spicy fruits
- 40 burning hot
- 40 burning hot 6 reels
- 40 hot & cash
- 40 lucky king
- 40 mega clover
- 40 super hot
- 5 burning heart
- 5 dazzling hot
- 5 great star
- 50 horses
- Action money
- Age of Troy
- Aloha party
- Amazing Amazonia
- Amazons battle

- Ancient dynasty
- Aztec glory
- Blue heart
- Book of magic
- Brave cat
- Burning hot
- Burning hot 6 reels
- Caramel hot
- Casino mania
- Cats royal
- Circus brilliant
- Coral island
- Dark queen
- Dice & roll
- Dice high
- Dragon reborn
- Dragon reels
- Egypt sky
- Extremely hot
- Fast money
- Flaming hot
- Flaming hot extreme
- Forest band
- Forest tale
- Fortune spells

- Frog story
- Fruits kingdom
- Game of luck
- Genius of Leonardo
- Gold dust
- Grace of Cleopatra
- Great 27
- Great adventure
- Great empire
- Halloween
- Hot & cash
- Imperial wars
- Inca gold II
- Kangaroo land
- Kashmir gold
- Legendary Rome
- Like a diamond
- Lucky & wild
- Lucky buzz
- Lucky hot
- Lucky wood
- Magellan
- Majestic forest
- Mayan spirit
- More dice & roll

- More like a diamond
- More lucky & wild
- Mythical treasure
- Ocean rush
- Oil company II
- Olympus glory
- Penguin style
- Pin up queens
- Queen of Rio
- Rainbow luck
- Rainbow queen
- Retro cabaret
- Retro style
- Rich world
- Rise of Ra
- Route of Mexico
- Royal secrets
- Secrets of alchemy
- Shining crown
- Spanish passion
- Summer bliss
- Super 20
- Supreme hot
- The big journey
- The explorers

- The great Egypt
- The secrets of London
- The story of Alexander
- The white wolf
- Ultimate hot
- Vampire night
- Venezia doro
- Versailles gold
- Volcano wealth
- Wonder tree
- Wonderheart
- Zodiac wheel

SYNOT

- 243 mexicana
- 27 joker fruits
- 6 fruits
- 6 fruits deluxe
- 8 flowers
- 81 joker fruits
- 81 vegas multifruits
- 81st cabaret
- 88 pearls
- Aladdin and the golden palace

- Alchemists gold
- Amazons wonders
- Armed n wild
- Aztec jaguar
- Blazing ice
- Book of secrets
- Book of secrets 6
- Buffalo hunt
- Corsair queen
- Diamondz
- Dice rush
- Dickey fruits
- Dolphins wild ride
- Double hot
- Dragons of fortune
- Fire witch
- Firebird double 27
- Flip the chip
- Fruit awards
- Fruiti
- Fruitix
- Fruitixx
- Fruitixxl
- Fruits go multiply
- Fruits n fire

- Fruitxl
- Fruity gold
- Fruity gold 81
- Gema rama
- Goblinions
- Golden myth
- Grande gems
- Harlequin dice
- Hell bars
- Hell fruits
- Hell mania
- Hot africa
- Jack and the mystery
monsters
- Joker 40
- Joker 50 deluxe
- Jokers five
- Lucky elements
- Lucky pot
- Master of eclipse
- Mirror shield
- Monkey slots
- Moonlight fortune
- Mysterious Atlantis
- Neon fever

- Pixel reels
- Reel hot respin
- Reel sheriff
- Respin joker
- Respin joker 243
- Respin joker 81
- Rich pirates
- Skull bonanza
- Solar god
- Sync spin
- Tiki princess
- Vampire bride
- Wild blooms
- Wild circus 256
- Wild job
- Wild warp
- Zeus wild thunder

Thunder kick

- Arcader
- Beat the beast: Cerberus' inferno
- Beat the beast: Griffin's gold
- Beat the beast: Kraken's lair
- Beat the beast: Mighty sphinx
- Beat the beast: Quetzalcoatl's trial

- Berber shop uncut
- Birds on a wire
- Bork the berzerker, hac n slash edition
- Carnival queen
- Crystal quest: arcane tower
- Crystal quest: deep jungle
- Divine lotus
- Dragon horn
- Esqueleto explosivo 2
- Flames busters
- Flux
- Frog grog
- Fruit warp
- Full moon romance
- Jaguar temple
- Jin chan's pond of riches
- Luchadora
- Magicious
- Midas golden touch
- Not enough kittens
- Pink elephants
- Pink elephants 2
- Riders of the storm
- Rocket fellas inc
- Spectra

- Sword of Khans
 - The falcon huntress
 - The rift
 - Tiger rush
 - Turning totems
 - Well of wonders
 - Wild heist at peacock manor
 - Yeti beetle of greenhat peak
 - Zoom
 - Baron bloodmore and the crimson castle
 - Big fin bay
 - Cosmic voyager
 - Crystal quest: frostlands
 - Pyramyth
 - Fortune cats
 - Odins gamble
 - Lava lava
- Green Tube**
- 4 Reel kings
 - African simba
 - Book of Ra
 - Book of Ra deluxe 6
 - Book of Ra deluxe
 - Dolphins pearl
 - Fairy queen
 - Faust

- Golden ark
- Lord of the ocean
- Lucky Lady's charm
- Reel king
- Ultra hot deluxe
- Xtra hot
- Pharaohs ring
- Hot chance
- Just jewels deluxe
- Mega joker
- Dolphin's pearl deluxe
- Plenty on twenty
- Roaring forties
- Sizzling Hot deluxe

Fazi

- 5 neon hot
- Aloha charm
- Book of Bruno
- Book of spells Deluxe
- Crystal hot 40
- Crystal Hot 40 deluxe
- Crystal hot 81
- Crystal win

- Crystals of Magic
- Deep jungle
- Forest fruits
- Fruits and stars 40
- Golden crown
- Heating ice deluxe
- Hot stars
- Jazzy fruits
- Jewels beat
- Juicy hot
- Katanas of time
- Lucky twister
- Mega hot
- Monsters
- Pirates
- Postman
- Pyramid
- Retro 7 hot
- Space guardians
- Spin cards
- Star gems
- Star runner
- Starlight
- Triple hot
- Tropical hot

- Turbo hot 40
- Twinkling hot 40
- Twinkling hot 5
- Very hot 5
- Viking gold
- Wild hot 40
- Wild west
- Wizard
- Book of spells
- Templars quest
- Fruits and star
- Heating ice
- Crystal joker hot
- Wild kingdom
- Fruity joker hot
- Mystery joker hot
- Very hot 40
- “Lolla’s world”
- 5 fluo hot
- Crystal jewels

Amigo

- Amigo bronze classic
- Amigo double classic
- Amigo fruits 5

- Amigo gold classic
- Amigo hot 100
- Amigo hot 20
- Amigo hot 40
- Amigo silver classic
- Barbarian stash
- Blazing crown
- Book of Zeus
- Regal fruits 100
- Regal fruits 20
- Regal fruits 40
- Regal fruits 5

**Član 25a.
STONE IGRE**

Microgaming

- Classic Blackjack Gold
- Premier
roulette
- European Blackjack
- Atlantic Cityblackjack Gold
- European Roulette Gold
- Bonus Deuces
- All Aces Poker
- Aces & eights poker

Habanero

- Sic bo
- Three card poker
- War
- Three card poker deluxe
- Caribbean stud
- Roulette
- Caribbean holdem
- Tens or better
- Joker poker
- Jacks or better
- Deuces wild
- Bonus poker
- All american poker
- Aces & eights

EGT

- Joker poker
- Jacks or Better
- 4 of a kind Bonus Poker

FAZI

- Jolly poker

Član 25b.
LIVE IGRE

Live igre ili igre uživo su stvarne igre sa profesionalnim djelateljima/dilerima, koje se odvijaju u realnom vremenu i u kojima igrač učestvuje u realnom vremenu, a rezultati se prenose uživo putem streaminga.

Pragmatic:

- Live Speed Roulette
- Live Blackjack
- Live Roulette

Član 25c.
OSTALE IGRE

Spribe

- Aviator

Evo Play

- Dungeon immortal evil
- Bomb squad
- Courier sweeper
- E.T races
- Magic wheel
- Mine field
- Roll the dice
- Scratch match

Član 26.

Ova Pravila će biti vidno istaknuta na internet sajtu Priređivača igara na sreću.

Na taj način će se smatrati da je svaki učesnik u internet igrama na sreću odnosno Igrač upoznat sa ovim Pravilima i da ih bez rezerve prihvata.

Član 27.

Ova Pravila mogu biti promjenjena po istoj proceduri koja važi za njihovo donošenje.

Igrači se obavještavaju o promjeni Pravila odgovarajućim obavještenjima istaknutim na internet sajtu.

Ova pravila će važiti od dana dobijanja saglasnosti od strane Republičke Uprave za igre na sreću, do koga dana će na snazi će biti postojeća pravila igre.

Ulozi koji su primljeni počev od datuma navedenog u obavještenju potpadaju pod promjenjena pravila.

Uslovi ranije primljenih uloga ostaju nepromijenjeni.

Član 28.

Za sve ostale događaje koji nisu definisani ovim pravilima Priređivač se obavezuje da će tražiti naknadnu saglasnost od nadležnog organa.

U Banjoj Luci, dana 13.03.2023. godine

Za „Meridian Tech“ d.o.o



Direktor Biljana Regulić

