
ORGAN PRIREĐIVAČ: OSNIVAČ

Naš znak: 261/15 od 15.05.2015.godine

**Mesta priređivanja igre na uplatnim mestima kockanje i klađenje:
za iBet365 d.o.o.(prethodno poslovno ime Troponjac d.o.o.)**

Na osnovu člana 115. Zakona o igrama na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 88/11 i 93/12-2 Zakon), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću ("Službeni glasnik RS", broj 129/04) i odluke o osnivanju društva, direktor privrednog društva «iBet365 d.o.o.(prethodno poslovno ime Troponjac d.o.o.), Ćuprija, ul. Kneza Miloša 50, koje je upisano u registar Agencije za privredne registre reg. br.12854/2005, „Slavoljub Tomić, iz Jagodine, ul. Ružice Milanović broj 5, jmbg 2402973722237, br. lk. 002481280 PU u Jagodini, na osnovu Odluke od 06.05.2015. broj 106-15, dana 15.05.2015. godine, doneo je :

PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU – KLAĐENJA

I OSNOVNE ODREDBE

Član 1.

Ovim pravilima uređuje se priređivanje posebne igre na sreću klađenja (u daljem tekstu: klađenje) i ona sadrže odredbe o priređivanju klađenja, uslovima za učešće u klađenju, mestu priređivanja klađenja, ceni jedne kombinacije, roku za prijem uplata, fondu dobitaka, objavljivanju rezultata igre, roku isplate dobitaka, obaveštavanju učesnika o pravilima klađenja, postupku u slučaju otkazivanja ili promene vremena održavanja sportskog događaja, odgovornosti priređivača, poslovnoj tajni, održavanju reda i ponašanju učesnika u kladionici, odnosno na uplatnom mestu kladionice, zaposlenima, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje klađenja. **Pravila i objašnjenja igara i kvota koja su integrisani deo naše internet prezentacije su samo informativnog karaktera, obavezujuća su pravila koja se nalaze u ovom dokumentu.**

Član 2.

Klađenje iz člana 1. priređuje «iBet365» d.o.o.(prethodno poslovno ime Troponjad.o.o.), društvo sa ograničenom odgovornošću za kockanje i klađenje, sa sedištem na adresi **Kneza Miloša 50, Čuprija**, (u daljem tekstu: Priređivač).

Član 3.

3.1.Ova pravila predstavljaju opšte uslove za zaključenje ugovora po pristupu za učešće u svim vrstama klađenja kod priređivača, a koji se smatra zaključenim kad učesnik izvrši uplatu priređivaču za učešće u klađenju.

3.2.Ova pravila obavezuju priređivača i učesnike i oni su dužni da ih se u potpunosti pridržavaju.

3.3. Ukoliko korisnici žele koristiti naše usluge dužni su poštovati zakonske propise Republike Srbije, a u suprotnom mogu biti prekršajno ili krivično odgovorni zbog postupanja suprotno važećim propisima.

3.4 Priređivač podržava odgovorno klađenje i poziva korisnike da o tome pročitate ovde. Ukoliko korisnik smatra da im je potrebna pauza od klađenja ili žele trajno samoisključenje, mi ćemo im onemogućiti korišćenje naših proizvoda, odnosno usluga kako na uplatnom mestu tako i putem avansnog naloga na željeni period (ograničeni ili neograničeni period). Potrudićemo se u okviru sopstvenih mogućnosti da korisnicima pružimo pomoć, ali nismo odgovorni ukoliko nastave sa korišćenjem naših usluga sa namerom izbegavanja mera koje su preduzete.

Član 4.

Priređivač za obaveze prema učesnicima u klađenju odgovara svojom celokupnom imovinom.

Član 5.

5.1.Klađenje je posebna igra na sreću u kojoj priređivač unapred određuje sportske događaje i kvote za klađenje, a učesnik slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog sportskog događaja ili grupe događaja na pomoćnom listiću-obrascu za učešće u igri (u daljem tekstu: listić) koji je izdao priređivač.

5.2.Klađenje se priređuje u kontinuitetu, po kolima koja su vremenski ograničena.

5.3.

Definicija novih igara

Trke pasa

U pitanju je igra koja se ponavlja periodično svaka 4 minuta i u kojoj je omogućeno klađenje na ishode trke pasa koje se prikazuju na TV ekranu na uplatnim mestima.

U trci učestvuje šest pasa koji su označeni različitim bojama: crvena, plava, bela, crna, narandžasta i bela sa crnim linijama, na stazama 1 do 6. Psi se utrkuju jedan krug, pobednik je onaj pas koji prvi prođe ciljnom ravninom, a drugoplasirani je onaj koji drugi prođe ciljnom ravninom.

Za učestvovanje u igri potrebno je izvršiti uplatu tiketa uz mogućnost klađenja na:

- pobjednika
- poredak (prvi i drugi).

U ovim vrstama klađenja omogućeno je radi jednostavnosti klađenje sa uplatom sistema gdje se obuhvati više pomenutih klađenja na jednom uplatnom tiketu, i to koji od pasa će biti prvi (1-6 pasa), zatim igrač može odabrati više pasa 1,2,3,4,5 ili svih 6 pasa koji će biti prvi i koji će pas ili psi biti drugi.

Dobitak se ustvaruje ukoliko je pobjednik trke ili pobjednik i drugoplasirani odabran od strane igrača na uplatnom tiketu, a što se prikazuje kao rezultat u svakom uplatnom mestu na kraju prikazivanja trke.

Uplata za jedan listić sa izabranih 6 brojeva iznosi minimum 20 DIN.

Uplata za sistemski listić sa 7 brojeva iznosi minimum 20 DIN

Broj trke za koji je izvršena uplata naveden je na uplatnom listiću.

Naplata dobitka može izvršiti isključivo u uplatnim objektima, uz posedovanje listića koji je u rednom broju trke koja je navedena na uplatnom listiću ostvario dobitak.

Član 6.

6.1. Odredbe ovih Pravila važe i primenjuju se za sva klađenja, koja je moguće organizovati u grupnim i individualnim sportskim disciplinama i u raznim drugim događajima, koji po svojoj prirodi mogu biti predmet igara klađenja.

6.2. Učesnik se na način određen ovim pravilima može kladiti na:

- 1) rezultate pojedinačnih ili grupnih sportskih događaja;
- 2) određeni događaj u toku sportskog takmičenja (broj postignutih golova, tačan rezultat, broj golova na poluvremenu i na kraju utakmice, ko će dati prvi gol, koji će igrač/tim biti najbolji strelac, u kom poluvremenu će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova, i sl.);
- 3) uspeh učesnika u zabavno-sportskim takmičenjima;
- 4) uspeh kandidata na izborima;

6.3. Ne preuzimamo odgovornost za:

- a. greške u vezi sa uslugama, kao i greške na našem veb sajtu koje su posledica nepotpunih ili pogrešnih podataka koje su korisnici dostavili ili treće lice,
- b. neovlašćeno korišćenje ili presretanje informacija pre njihovog prispeća na veb sajt.
- c. neovlašćeno korišćenje ili neovlašćeni pristup podacima povezan sa korisničkim postupcima ili njihovim korišćenjem veb sajta koje mi obrađujemo, osim ukoliko pomenuto neovlašćeno korišćenje ili pristup nisu posledica grube nepažnje ili namerne radnje sa naše strane.

6.4. Smatramo se odgovornim u slučaju grube nepažnje sa strane PrireĐivača.

6.5. Ukoliko se bilo koji uslov, odredba, pravilo ili norma predviĐena ovim Pravilima i uslovima ili njihova primena na bilo koju stranu ili u bilo kojoj okolnosti smatra neizvršnim, ništavim ili protivzakonitim (u celosti ili delimično) iz bilo kog razloga, preostali uslovi, odredbe, pravila ili norme predviĐene ovim Pravilima i uslovima koji su izmenjeni brisanjem neizvršnog, ništavog ili protivzakonitog dela, imaće puno dejstvo i pravnu snagu, a opisana neizvršnost, ništavost ili protivzakonitost neće uticati na izvršnost, punovažnost i zakonitost preostalih uslova, odredaba, pravila i normi predviĐenih ovim Pravilima i uslovima pod uslovom da ova Pravila i uslovi izmenjeni na opisan način i dalje iskazuju, bez materijalnih izmena, prvobitne namere strana u vezi sa predmetom Pravila i uslova i da brisanje njihovih delova neće suštinski ograničiti očekivanja ili uzajamne obaveze strana ili praktično ostvarivanje koristi na koje bi inače obe strane imale pravo.

Član 7.

DogaĐaje iz člana 6. ovih pravila, prireĐivač objavljuje u listi programa sportskih dogaĐaja koji će biti predmet klaĐenja za odreĐen vremenski period, odnosno kolo, zajedno sa početnim kvotama, uputstvom za klaĐenje, eventualnim posebnim uslovima za konkretno klaĐenje, kao i drugim podacima koji učesniku olakšavaju učešće u klaĐenju.

Član 8.

Kod klaĐenja se koriste sledeći znaci, odnosno tipovi: "1", "X", "2" i dvoznaci "1 ili X", "1 ili 2" i "X ili 2".

Znak "1" označava pobedu domaćeg tima, znak "X" označava nerešen rezultat, a znak "2" označava pobedu gostujućeg tima.

"Dvoznaci" su znaci koji istovremeno označavaju dva rezultata: znak "1 ili X" označava pobedu domaćeg tima ili nerešen rezultat, znak "1 ili 2" označava pobedu domaćeg ili gostujućeg tima i znak "X ili 2" označava nerešen rezultat ili pobedu gostujućeg tima.

Za odreĐene vrste klaĐenja, mogu da se koriste i brojne oznake od «0» do «9», slovne oznake na način kako to prireĐivač navodi u listi programa sportskih dogaĐaja.

Broj znakova u nizu koji čini jednu kombinaciju kreće se između minimalnog i maksimalnog broja sportskih dogaĐaja koje je prireĐivač odredio za klaĐenje, od ukupnog broja ponuĐenih sportskih dogaĐaja sa liste sportskih dogaĐaja za klaĐenje, a koje je učesnik izabrao.

"Sistem" je poseban način formiranja (uvećanja) broja kombinacija za klaĐenje, i igraču se omogućava da formiranjem grupa dogaĐaja uvećava ukupan broj kombinacija za klaĐenje.

"Fiks" je oznaka koja se koristi kod igranja sistema, da se njome označi odreĐen dogaĐaj koji će učestvovati u svim kombinacijama koje je igrač odabrao.

Definicije igara i pravila po sportovima:

Član 8.1

Fudbal

Rezultat fudbalskog (soccer) meča se uvek bazira na 90 minuta igre, uključujući sudijsku nadoknadu, osim u posebnim slučajevima (poput turnira tipa triangolare koji se obično igraju na bazi 45' ili mečeva omladinskih selekcija koji traju 80'). Produžeci, zlatni gol ili izvođenje jedanaesteraca neće biti uzeti u obzir. Ovo važi za sve tipove igara (golovi, korneri, faulovi, ofsajdi, posed lopte, žuti/crveni kartoni, strelci itd).

Samo zvanično prekinuti mečevi će se proglasiti nevažećim; ako sudija odsvira regularan kraj pre nego što je na semaforu isteklo 90 minuta, rezultat će se smatrati važećim. Ovo se ne odnosi na mečeve koji se igraju 2*40 minuta ako to nije bilo naznačeno greškom firme; ovi mečevi mogu biti proglašeni nevažećim.

Smatra se da je tim postigao gol i u situacijama kada ga je zapravo postigao protivnički igrač (autogol) ili ako je postignut izvođenjem jedanaesterca tokom regularnog dela utakmice, uključujući sudijsku nadoknadu (produžeci i izvođenje jedanaesteraca nakon završetka meča se ne računaju).

Član 8.1a

Definicije igara koje nudi Priređivač za fudbal

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi pobjednika meča

1: Domaći tim će pobediti na meču
X: Ishod meča će biti nerešen
2: Gostujući tim će pobediti na meču

2. DC (Dupla Šansa) - Potrebno je pogoditi pobjednika meča birajući jednu od ponuđenih opcija

1XDC (1X): Domaći tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen
12DC (12): Domaći ili gostujući tim će pobediti na meču
X2DC (X2): Gostujući tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen

3. O/U 2.5 FT (Ukupno Golova Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od 2.5

Ov. 2.5 (+2.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više
Un. 2.5 (-2.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje

4. GG/NG - Potrebno je pogoditi da li će oba tima postići bar po jedan gol na meču ili neće

GG: Oba tima će postići bar po jedan gol na meču

NG: Bar jedan tim neće postići gol na meču

5. DNB (NO BET (Winner)) - Potrebno je pogoditi pobjednika meča. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen

1 DNB (1 X NB): Domaći tim će pobediti na meču. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen 2

DNB (2 X NB): Gostujući tim će pobediti na meču. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen

II – Over/Under (Ukupno Golova Više/Manje)

1. O/U 0.5 FT (Ukupno Golova Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od 0.5

Ov. 0.5 (+0.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 1 ili više

Un. 0.5 (-0.5) Ukupan broj golova postignutih na meču biće 0

2. O/U 1.5 FT (Ukupno Golova Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od 1.5

Ov. 1.5 (+1.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više

Un. 1.5 (-1.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 1 ili manje

3. O/U 2.5 FT (Ukupno Golova Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od 2.5

Ov. 2.5 (+2.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više

Un. 2.5 (-2.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje

4. O/U 3.5 FT (Ukupno Golova Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od 3.5

Ov. 3.5 (+3.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 4 ili više

Un. 3.5 (-3.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili manje

5. O/U 4.5 FT (Ukupno Golova Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od 4.5

Ov. 4.5 (+4.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 5 ili više

Un. 4.5 (-4.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 4 ili manje

6. O/U 5.5 FT (Ukupno Golova Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od 5.5

Ov. 5.5 (+5.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 6 ili više

Un. 5.5 (-5.5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 5 ili manje

III – GG/NG Specials

1. GG/NG 1HT (GG/NG 1.Pol) - Potrebno je pogoditi da li će oba tima postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu ili neće

GG 1 HT (GG 1P): Oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu

NG 1 HT (NG 1P): Bar jedan tim neće postići gol u prvom poluvremenu

2. GG/NG 2HT (GG/NG 2.Pol) - Potrebno je pogoditi da li će oba tima postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu ili neće

GG 2 HT (GG 2P): Oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu

NG 2 HT (NG 2P): Bar jedan tim neće postići gol u drugom poluvremenu

3. GG/NG 1&2H (GG/NG 1.Pol. I 2.Pol. Da/Ne) - Potrebno je pogoditi da li će oba tima postići bar po jedan gol u prvom i u drugom poluvremenu ili neće

GG & GG (GG i GG d): Oba tima će postići bar po jedan gol u prvom i u drugom poluvremenu

GG & NG (GG i NG d): Oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu i bar jedan tim neće postići gol u drugom poluvremenu

NG & GG (NG i GG d): Bar jedan tim neće postići gol u prvom poluvremenu i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu

NG & NG (NG i NG d): Bar jedan tim neće postići gol u prvom poluvremenu i bar jedan tim neće postići gol u drugom poluvremenu

IV – Handicap

1. Handicap (Hendikep)- Ishod opklade sa hendikepom se dobija dodajući broj golova u zagradi domaćem i gostujućem timu na krajnji rezultat meča

1H (0:1): Domaći tim će pobediti na meču sa 2 ili više golova razlike

XH (0:1): Domaći tim će pobediti na meču sa jednim golom razlike

2H (0:1): Gostujući tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen

1H (0:2): Domaći tim će pobediti na meču sa 3 ili više golova razlike

XH (0:2): Domaći tim će pobediti na meču sa 2 gola razlike

2H (0:2): Gostujući tim će pobediti na meču, ili će ishod biti nerešen ili će izgubiti sa jednim golom razlike

1H (0:3): Domaći tim će pobediti na meču sa 4 ili više golova razlike

XH (0:3): Domaći tim će pobediti na meču sa 3 gola razlike

2H (0:3): Gostujući tim će pobediti na meču, ili će ishod biti nerešen ili će izgubiti sa jednim ili 2 gola razlike

1H (1:0): Domaći tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen

XH (1:0): Gostujući tim će pobediti na meču sa jednim golom razlike

2H (1:0): Gostujući tim će pobediti na meču sa 2 ili više golova razlike

1H (2:0): Domaći tim će pobediti na meču, ili će ishod biti nerešen ili će izgubiti sa jednim golom razlike

XH (2:0): Gostujući tim će pobediti na meču sa 2 gola razlike

2H (2:0): Gostujući tim će pobediti na meču sa 3 ili više golova razlike

1H (3:0): Domaći tim će pobediti na meču, ili će ishod biti nerešen ili će izgubiti sa jednim ili 2 gola razlike

XH (3:0): Gostujući tim će pobediti na meču sa 3 gola razlike

2H (3:0): Gostujući tim će pobediti na meču sa 4 ili više golova razlike

V – HTFT Specials

1. HT/FT (Poluvreme - Kraj)- Potrebno je pogoditi ishod na kraju prvog poluvremena i na kraju meča u istoj opkladi, birajući jednu od ponuđenih opcija

HF 1/1 (1/1): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i na kraju meča

HF 1/X (1/X): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i ishod će biti nerešen na kraju meča

HF 1/2 (1/2): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti na kraju meča

HF X/1 (X/1): Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti na kraju meča

HF X/X (X/X): Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena i na kraju meča

HF X/2 (X/2): Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti na kraju meča

HF 2/1 (2/1): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti na kraju meča

HF 2/X (2/X): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i ishod će biti nerešen na kraju meča

HF 2/2 (2/2): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i na kraju meča

2. HTFT Specials (Poluvreme - Kraj)- Potrebno je pogoditi rezultat na kraju prvog poluvremena i na kraju meča u istoj opkladi, birajući jednu od ponuđenih opcija. Moguće je odabrati opcije sa 2 moguća ishoda u prvom, u drugom, ili u oba poluvremena

HF 1X/1X (1X/1X): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča

HF 1X/12 (1X/12): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju meča

HF 1X/X2 (1X/X2): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča

HF 12/1X (12/1X): Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča

HF 12/12 (12/12): Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju meča.

HF 12/X2 (12/X2): Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i ishod će biti nerešen ili će gostujući tim pobediti na kraju meča.

HF X2/1X (X2/1X): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča.

HF X2/12 (X2/12): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju meča.

HF X2/X2 (X2/X2): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča.

HF 1/1X (1/1X): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča.

HF 1/12 (1/12): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju meča.

HF 1/X2 (1/X2): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča.

HF X/1X (X/1X): Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča.

HF X/12 (X/12): Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju meča.

HF X/X2 (X/X2): Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena i ishod će biti nerešen ili će gostujući tim pobediti na kraju meča.

HF 2/1X (2/1X): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča.

HF 2/12 (2/12): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju meča.

HF 2/X2 (2/X2): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju meča.

HF 1X/1 (1X/1): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti na kraju meča.

HF 1X/X (1X/X): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i ishod će biti nerešen na kraju meča.

HF 1X/2 (1X/2): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti na kraju meča.

HF 12/1 (12/1): Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti na kraju meča.

HF 12/X (12/X): Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i ishod će biti nerešen na kraju meča.

HF 12/2 (12/2): Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti na kraju meča.

HF X2/1 (X2/1): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i domaći tim će pobediti na kraju meča.

HF X2/X (X2/X): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i ishod će biti nerešen na kraju meča.

HF X2/2 (X2/2): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i gostujući tim će pobediti na kraju meča.

VI – Correct Score

1. C. Score (Tačan Rezultat) - Potrebno je pogoditi tačan rezultat meča birajući jednu od ponuđenih opcija.

1:0: Domaći tim će postići 1 gol, a gostujući tim neće postići nijedan gol.

2:0: Domaći tim će postići 2 gola, a gostujući tim neće postići nijedan gol.

2:1: Domaći tim će postići 2 gola, a gostujući tim će postići 1 gol.

3:0: Domaći tim će postići 3 gola, a gostujući tim neće postići nijedan gol.

3:1: Domaći tim će postići 3 gola, a gostujući tim će postići 1 gol.

3:2: Domaći tim će postići 3 gola, a gostujući tim će postići 2 gola.

4:0: Domaći tim će postići 4 gola, a gostujući tim neće postići nijedan gol.

4:1: Domaći tim će postići 4 gola, a gostujući tim će postići 1 gol.

4:2: Domaći tim će postići 4 gola, a gostujući tim će postići 2 gola.

4:3: Domaći tim će postići 4 gola, a gostujući tim će postići 3 gola.

0:1: Domaći tim neće postići nijedan gol, a gostujući tim će postići 1 gol.

0:2: Domaći tim neće postići nijedan gol, a gostujući tim će postići 2 gola.

1:2: Domaći tim će postići 1 gol, a gostujući tim će postići 2 gola.

0:3: Domaći tim neće postići nijedan gol, a gostujući tim će postići 3 gola.

1:3: Domaći tim će postići 1 gol, a gostujući tim će postići 3 gola.

2:3: Domaći tim će postići 2 gola, a gostujući tim će postići 3 gola.

0:4: Domaći tim neće postići nijedan gol, a gostujući tim će postići 4 gola.

1:4: Domaći tim će postići 1 gol, a gostujući tim će postići 4 gola.
2:4: Domaći tim će postići 2 gola, a gostujući tim će postići 4 gola.
3:4: Domaći tim će postići 3 gola, a gostujući tim će postići 4 gola.
0:0: Neće biti golova na meču.
1:1: Domaći tim će postići 1 gol i gostujući tim će postići 1 gol.
2:2: Domaći tim će postići 2 gola i gostujući tim će postići 2 gola.
3:3: Domaći tim će postići 3 gola i gostujući tim će postići 3 gola.
4:4: Domaći tim će postići 4 gola i gostujući tim će postići 4 gola.
Ostali: Tačan rezultat na kraju meča će biti drugačiji od svih ponuđenih tipova opklade (jedan od timova će postići bar 5 golova).

2. C.SCORE 1H (Tačan Rezultat 1.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi tačan rezultat na kraju prvog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija

0:0 1H (0:0 1P): Neće biti golova u prvom poluvremenu.
1:1 1H (1:1 1P): Domaći tim će postići 1 gol i gostujući tim će postići 1 gol u prvom poluvremenu.
2:2 1H (2:2 1P): Domaći tim će postići 2 gola i gostujući tim će postići 2 gola u prvom poluvremenu.
1:0 1H (1:0 1P): Domaći tim će postići 1 gol i gostujući tim neće postići nijedan gol u prvom poluvremenu.
2:0 1H (2:0 1P): Domaći tim će postići 2 gola i gostujući tim neće postići nijedan gol u prvom poluvremenu.
2:1 1H (2:1 1P): Domaći tim će postići 2 gola i gostujući tim će postići 1 gol u prvom poluvremenu.
0:1 1H (0:1 1P): Domaći tim neće postići nijedan gol i gostujući tim će postići 1 gol u prvom poluvremenu.
0:2 1H (0:2 1P): Domaći tim neće postići nijedan gol i gostujući tim će postići 2 gola u prvom poluvremenu.
1:2 1H (1:2 1P): Domaći tim će postići 1 gol i gostujući tim će postići 2 gola u prvom poluvremenu. Ostali (Ost. 2:2): Tačan rezultat na kraju prvog poluvremena će biti drugačiji od svih ponuđenih tipova opklade (jedan od timova će postići bar 3 gola).

3. C.SCORE 2H (Tačan Rezultat 2.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi tačan rezultat na kraju drugog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija. Samo golovi postignuti u drugom poluvremenu biće uzeti u obzir

0:0 2H (0:0 2P): Neće biti golova u drugom poluvremenu.
1:1 2H (1:1 2P): Domaći tim će postići 1 gol i gostujući tim će postići 1 gol u drugom poluvremenu.
2:2 2H (2:2 2P): Domaći tim će postići 2 gola i gostujući tim će postići 2 gola u drugom poluvremenu.
1:0 2H (1:0 2P): Domaći tim će postići 1 gol i gostujući tim neće postići nijedan gol u drugom poluvremenu.
2:0 2H (2:0 2P): Domaći tim će postići 2 gola i gostujući tim neće postići nijedan gol u drugom poluvremenu.
2:1 2H (2:1 2P): Domaći tim će postići 2 gola i gostujući tim će postići 1 gol u drugom poluvremenu.
0:1 2H (0:1 2P): Domaći tim neće postići nijedan gol i gostujući tim će postići 1 gol u drugom poluvremenu.
0:2 2H (0:2 2P): Domaći tim neće postići nijedan gol i gostujući tim će postići 2 gola u drugom poluvremenu.
1:2 2H (1:2 2P): Domaći tim će postići 1 gol i gostujući tim će postići 2 gola u drugom poluvremenu.
Ostali 2H (Ost. 2:2): Tačan rezultat na kraju drugog poluvremena će biti drugačiji od svih ponuđenih tipova opklade (jedan od timova će postići bar 3 gola).

1. Half Time (Prvo Poluvreme) - Potrebno je pogoditi ishod meča na kraju prvog poluvremena

1-1st Half (P1): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

X-1st Half (PX): Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena.

2-1st Half (P2): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

2. DC 1st H (Dupla Šansa 1.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi pobjednika prvog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija

1X DC 1H (1X 1P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena.

12 DC 1H (12 1P): Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

X2 DC 1H (X2 1P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena.

3. DNB 1st H (NO BET 1.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prvog poluvremena, ulog će biti vraćen

1 DNB 1H (1 XNB 1P): Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prvog poluvremena, ulog će biti vraćen.

2 DNB 1H (2 XNB 1P): Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prvog poluvremena, ulog će biti vraćen.

VIII – 2ND Half

1. 1X2 - 2HT (Drugo Poluvreme)- Potrebno je pogoditi ishod drugog poluvremena. Samo golovi postignuti u toku drugog poluvremena biće uzeti u obzir.

1-2nd Half (2P1): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu.

X-2nd Half (2PX): Timovi će postići isti broj golova u drugom poluvremenu ili neće postići nijedan gol.

2-2nd Half (2P2): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu.

2. DC 2nd H (Dupla Šansa 2.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi ishod drugog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija. Samo golovi postignuti u toku drugog poluvremena biće uzeti u obzir.

1X DC 2H (1X 2P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen u drugom poluvremenu.

12 DC 2H (12 2P): Domaći ili gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu.

X2 DC 2H (X2 2P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen u drugom poluvremenu.

3. DNB 2nd H (NO BET 2.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi ishod drugog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen. Samo golovi postignuti u toku drugog poluvremena biće uzeti u obzir. U slučaju nerešenog ishoda u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

1 DNB 2H (1 XNB 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu. U slučaju nerešenog ishoda u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

2 DNB 2H (2 XNB 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu. U slučaju nerešenog ishoda u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

IX – ODD/EVEN

1. Odd/Even (Nepar/Par) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj postignutih golova na meču biti neparan (odd) ili paran (even). Rezultat 0-0 se smatra parnim.

Odd (Nep.): Ukupan broj golova postignutih na meču biće neparan.

Even (Par): Ukupan broj golova postignutih na meču biće paran.

2. 1st Half (1. Pol.) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut u prvom poluvremenu biti paran ili neparan. Rezultat 0-0 se smatra parnim.

Odd 1HT (Nep. 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće neparan.

Even 1HT (Par 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće paran.

3. 2nd Half (2. Pol.) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti paran ili neparan. Rezultat 0-0 se smatra parnim. Samo golovi postignuti u toku drugog poluvremena biće uzeti u obzir.

Odd 2HT (Nep. 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće neparan.

Even 2HT (Par 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće paran.

4. Home/Away (Nepar/Par Domaćin/Gost)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg ili gostujućeg tima biti paran ili neparan. U slučaju da izabrani tim ne postigne nijedan gol, ishod će se smatrati parnim.

H. Odd (Nep. D): Broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće neparan.

H. Even (Par D): Broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće paran.

A. Odd (Nep. G): Broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće neparan.

A. Even (Par G): Broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće paran.

X – COMBO

1. Combo (Kombinacije) - Potrebno je pogoditi ishod meča postavljajući opkladu koja je kombinacija dve povezane igre

1&3+ (1 i 3+): Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

X&3+ (X i 3+): Ishod će biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

2&3+ (2 i 3+): Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

1&2- (1 i 2-): Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

X&2- (X i 2-): Ishod će biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

2&2- (2 i 2-): Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

1&GG (1 i GG): Domaći tim će pobediti i oba tima će postići bar po jedan gol.

X&GG (X i GG): Ishod će biti nerešen i oba tima će postići bar po jedan gol.

2&GG (2 i GG): Gostujući tim će pobediti i oba tima će postići bar po jedan gol.

1&NG (1 i NG): Domaći tim će pobediti i bar jedan tim neće postići gol.

X&NG (X i NG): Ishod će biti nerešen i bar jedan tim neće postići gol.

2&NG (2 i NG): Gostujući tim će pobediti i bar jedan tim neće postići gol.

1&4+ (1 i 4+): Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 4 ili više.

2&4+ (2 i 4+): Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 4 ili više.

1&3- (1 i 3-): Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili manje.

2&3- (2 i 3-): Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili manje.

GG&3+ (GG i 3+): Oba tima će postići bar po jedan gol i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

NG&2- (NG i 2-): Bar jedan tim neće postići gol u toku meča i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

NG&3+ (NG i 3+): Bar jedan tim neće postići gol u toku meča i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

GG&2- (GG i 2-): Oba tima će postići bar po jedan gol i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

1&2+ (1 i 2+): Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više.

2&2+ (2 i 2+): Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više.

1&2-3Gls (1 i 2-3Gl): Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili 3.

2&2-3Gls (2 i 2-3Gl): Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili 3.

XI – DC COMBO

1. DC Combo (Kombinacije Dupla Šansa)- Potrebno je pogoditi ishod meča postavljajući opkladu koja je kombinacija dve povezane igre, od kojih je jedna uvek Dupla šansa

1X&3+ (1X i 3+): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

1X&2- (1X i 2-): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

X2&3+ (X2 i 3+): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

X2&2- (X2 i 2-): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

12&3+ (12 i 3+): Jedan od timova će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

12&2- (12 i 2-): Jedan od timova će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili manje.

1X&GG (1X i GG): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i oba tima će postići bar po jedan gol na meču.

1X&NG (1X i NG): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i bar jedan od timova neće postići gol na meču.

X2&GG (X2 i GG): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i oba tima će postići bar po jedan gol na meču.

X2&NG (X2 i NG): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i bar jedan tim neće postići gol na meču.

12&GG (12 i GG): Jedan od timova će pobediti i oba tima će postići bar po jedan gol na meču.

12&NG (12 i NG): Jedan od timova će pobediti i bar jedan od timova neće postići gol na meču.

1X&4+ (1X i 4+): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 4 ili više.

1X&3- (1X i 3-): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili manje.

X2&4+ (X2 i 4+): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 4 ili više.

X2&3- (X2 i 3-): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili manje.

12&4+ (12 i 4+): Jedan od timova će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 4 ili više.

12&3- (12 i 3-): Jedan od timova će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili manje.

1X&2+ (1X i 2+): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više.

1X&1- (1X i 1-): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 1 ili manje.

X2&2+ (X2 i 2+): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više.

X2&1- (X2 i 1-): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 1 ili manje.

12&2+ (12 i 2+): Jedan od timova će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više.

12&1- (12 i 1-): Jedan od timova će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 1 ili manje.

1X&2-3Gls (1X i 2-3Gl): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili 3.

12&2-3Gls (12 i 2-3Gl): Jedan od timova će pobediti i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili 3.

XI – CHANCE MIX

1. Chance Mix (Miks Igre)- Potrebno je pogoditi ishod meča postavljajući opkladu koja je kombinacija dve povezane igre. Da bi opklada bila dobitna dovoljno je da bar jedna od povezanih igara bude dobitna. U slučaju da obe povezane igre budu dobitne, nije predviđeno udvostručenje dobitka.

1or3+ (1 ili 3+): Domaći tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili više.

Xor3+ (X ili 3+): Ishod će biti nerešen ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili više.

2or3+ (2 ili 3+): Gostujući tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili više.

1or2- (1 ili 2-): Domaći tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili manje.

Xor2- (X ili 2-): Ishod će biti nerešen ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili manje.

2or2- (2 ili 2-): Gostujući tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili manje.

1orGG (1 ili GG): Domaći tim će pobediti ili će oba tima postići bar po jedan gol na meču.

XorGG (X ili GG): Ishod će biti nerešen ili će oba tima postići bar po jedan gol na meču.

2orGG (2 ili GG): Gostujući tim će pobediti ili će oba tima postići bar po jedan gol na meču.

1orNG (1 ili NG): Domaći tim će pobediti ili bar jedan od timova neće postići gol na meču.

XorNG (X ili NG): Ishod će biti nerešen ili bar jedan od timova neće postići gol na meču.

2orNG (2 ili NG): Gostujući tim će pobediti ili bar jedan od timova neće postići gol na meču.

1or4+ (1 ili 4+): Domaći tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 4 ili više.

2or4+ (2 ili 4+): Gostujući tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 4 ili više.

1or3- (1 ili 3-): Domaći tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili manje.

2or3- (2 ili 3-): Gostujući tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili manje.

GGor3+ (GG ili 3+): Oba tima će postići bar po jedan gol na meču ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili više.

NGor2- (NG ili 2-): Bar jedan od timova neće postići gol ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili manje.

NGor3+ (NG ili 3+): Bar jedan od timova neće postići gol ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili više.

GGor2 – (GG ili 2 –): Oba tima će postići bar po jedan gol na meču ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili manje.

Xor4+ (X ili 4+): Ishod će biti nerešen ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 4 ili više.

Xor3- (X ili 3-): Ishod će biti nerešen ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 3 ili manje.

Xor2+ (X ili 2+): Ishod će biti nerešen ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili više.

Xor1- (X ili 1-): Ishod će biti nerešen ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 1 ili manje.

1or0G (1 ili 0G): Domaći tim će pobediti ili neće biti golova na meču.

2or0G (2 ili 0G): Gostujući tim će pobediti ili neće biti golova na meču.

1or1- (1 ili 1-): Domaći tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 1 ili manje.

2or1- (2 ili 1-): Gostujući tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 1 ili manje.

GGor1- (GG ili 1-): Oba tima će postići bar po jedan gol ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 1 ili manje.

1or2+ (1 ili 2+): Domaći tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili više.

2or2+ (2 ili 2+): Gostujući tim će pobediti ili će ukupan broj golova postignutih na meču biti 2 ili više.

XI - TOTAL GOAL

1. Total Goal (Tačan Broj Golova Da/Ne)- Potrebno je pogoditi ukupan broj golova koji će biti postignuti u toku meča birajući jednu od ponuđenih opcija. Moguće je odabrati tačan broj golova (birajući opciju "Y") ili broj golova koji neće biti postignuti (birajući opciju "N").

0 Gls Y (0 GL d): Neće biti golova na meču.

1 GI Y (1 GL d): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 1. 2

Gls Y (2 GL d): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 2. 3

Gls Y (3 GL d): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 3. 4

Gls Y (4 GL d): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 4. 5

Gls Y (5 GL d): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 5. 6

Gls Y (6 GL d): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 6. 7

Gls Y (7 GL d): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 7. 0

Gls N (0 GL n): Biće postignut bar jedan gol na meču.

1 GI N (1 GL n): Ukupan broj golova postignutih na meču neće biti 1.

2 Gls N (2 GL n): Ukupan broj golova postignutih na meču neće biti 2.

3 Gls N (3 GL n): Ukupan broj golova postignutih na meču neće biti 3.

4 Gls N (4 GL n): Ukupan broj golova postignutih na meču neće biti 4.

5 Gls N (5 GL n): Ukupan broj golova postignutih na meču neće biti 5.

6 Gls N (6 GL n): Ukupan broj golova postignutih na meču neće biti 6.

7 Gls N (7 GL n): Ukupan broj golova postignutih na meču neće biti 7.

XII – TOTAL GOALS HALVES

1. Tot Goal 1H (Tačan Broj Golova 1P Da/Ne)- Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija. Moguće je odabrati tačan broj golova (birajući opciju "Y"), ili broj golova koji neće biti postignut (birajući opciju "N").

1 GI 1H Y (1 GI 1P d): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 1.

1 GI 1H N (1 GI 1P n): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu neće biti 1.

2 Gls 1H Y (2 GI 1P d): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2.

2 Gls 1H N (2 GI 1P n): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu neće biti 2.

3 Gls 1H Y (3 GI 1P d): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 3.

3 Gls 1H N (3 GI 1P n): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu neće biti 3.

2. Tot Goal 2H (Tačan Broj Golova 2P Da/Ne)- Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija. Moguće je odabrati

tačan broj golova (birajući opciju "Y"), ili broj golova koji neće biti postignut (birajući opciju "N").

- 1 Gl 2H Y (1 Gl 2P d): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 1.
- 1 Gl 2H N (1 Gl 2P n): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu neće biti 1.
- 2 Gls 2H Y (2 Gl 2P d): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2.
- 2 Gls 2H N (2 Gl 2P n): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu neće biti 2.
- 3 Gls 2H Y (3 Gl 2P d): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 3.
- 3 Gls 2H N (3 Gl 2P n): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu neće biti 3.

XIII – MULTI GOAL

1. Multi Goal (Ukupno Golova)- Potrebno je pogoditi ukupan broj golova koji ce biti postignuti na meču birajući jednu od ponuđenih opcija.

- 1-22ls (1-2): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 1 do 2.
- 1-3Gls (1-3): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 1 do 3.
- 1-4Gls (1-4): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 1 do 4.
- 1-5Gls (1-5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 1 do 5.
- 1-6Gls (1-6): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 1 do 6.
- 2-3Gls (2-3): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 2 do 3.
- 2-4Gls (2-4): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 2 do 4.
- 2-5Gls (2-5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 2 do 5.
- 2-6Gls (2-6): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 2 do 6.
- 3-4Gls (3-4): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 3 do 4.
- 3-5Gls (3-5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 3 do 5.
- 3-6Gls (3-6): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 3 do 6.
- 4-5Gls (4-5): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 4 do 5.
- 4-6Gls (4-6): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 4 do 6.
- 5-6Gls (5-6): Ukupan broj golova postignutih na meču biće od 5 do 6.
- 7+Gls (7+): Ukupan broj golova postignutih na meču biće 7 ili više.

XIV – HT SPECIAL

1. More Goals (Više Golova)- Potrebno je pogoditi u kom poluvremenu će biti postignuto više golova. Ukoliko u oba poluvremena bude postignut isti broj golova, ili ne bude golova uopšte, dobitna kvota će biti "X" (nerešeno).

1Ht +Goals (1+): U prvom poluvremenu biće postignuto više golova nego u drugom poluvremenu.

XHt +Goals (=): Ukupan broj golova postignut u prvom i u drugom poluvremenu biće isti, ili će konačan ishod biti 0-0.

2Ht +Goals (2+): U drugom poluvremenu biće postignuto više golova nego u prvom poluvremenu.

2. Half of 1G (Prvi Gol/Poluvreme) - Potrebno je pogoditi u kom poluvremenu će biti postignut prvi gol. U slučaju da je ishod meča 0-0, dobitna kvota će biti „X“.

1G in 1H (1G u 1P): Prvi gol na meču biće postignut u toku prvog poluvremena.

No 1G : Neće biti golova na meču.

1G in 2H (1G u 2P): Prvi gol na meču biće postignut u toku drugog poluvremena.

XV – HT Gls Specials

1. HT Gls Sp (Golovi po poluvremenima Da/Ne)- Potrebno je pogoditi broj golova koji će biti postignuti u prvom i u drugom poluvremenu, birajući jednu od ponuđenih opcija. Moguće je odabrati broj golova koji će biti postignut, ili broj golova koji neće biti postignut(birajući opciju "NO").

1+&1+ (1+I 1+II): 1 ili više golova biće postignuto i u prvom i u drugom poluvremenu.

1+&2+ (1+I 2+II): 1 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 2 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

2+&1+ (2+I 1+II): 2 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu, i 1 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

2+&2+ (2+I 2+II): 2 ili više golova biće postignuto i u prvom i u drugom poluvremenu.

1+&3+ (1+I 3+II): 1 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 3 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1-&1- (1-I 1-II): 1 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 1 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1-&2- (1-I 2-II): 1 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 2 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1-&3- (1-I 3-II): 1 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 3 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

2-&1- (2-I 1-II): 2 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 1 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

2-&2- (2- 2-II): 2 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu, i 2 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu

2-&3- (2-I 3-II): 2 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 3 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

3-&1- (3-I 1-II): 3 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu i 1 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1+&1+ NO (1+I 1+II n): U jednom ili u oba poluvremena neće biti golova.

1+&2+ NO (1+I 2+II n): Neće biti golova u prvom poluvremenu ili će u drugom poluvremenu biti postignuto 1 ili manje golova.

2+&1+ NO (2+I 1+II n): 1 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili neće biti golova u drugom poluvremenu.

2+&2+ NO (2+I 2+II n): 1 ili manje golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili 1 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1+&3+ NO (1+I 3+II n): Neće biti golova u prvom poluvremenu ili 2 ili manje golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1-&1- NO (1-I 1-II n): 2 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu, ili 2 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1-&2- NO (1-I 2-II n): 2 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili 3 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

1-&3- NO (1-I 3-II n): 2 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili 4 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

2-&1- NO (2-I 1-II n): 3 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili 2 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

2-&2- NO (2-I 2-II n): 3 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili 3 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

2-&3- NO (2-I 3-II n): 3 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili 4 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

3-&1- NO (3-I 1-II n): 4 ili više golova biće postignuto u prvom poluvremenu ili 2 ili više golova biće postignuto u drugom poluvremenu.

XVI – O/U 1HT (Ukupno Golova 1.Pol Više/Manje)

1. O/U 0.5 1H (Ukupno Golova 1.Pol Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti veći ili manji od 0.5.

Ov. 0.5 1H (+0.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 1 ili više.

Un. 0.5 1H (-0.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 0.

2. O/U 1.5 1H (Ukupno Golova 1.Pol Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti veći ili manji od 1.5.

Ov. 1.5 1H (+1.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

Un. 1.5 1H (-1.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 1 ili manje.

3. O/U 2.5 1 H (Ukupno Golova 1.Pol Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti veći ili manji od 2.5.

Ov. 2.5 1H (+2.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 3 ili više.

Un. 2.5 1H (-2.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2 ili manje.

4. O/U 3.5 1H (Ukupno Golova 1.Pol Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti veći ili manji od 3.5.

Ov. 3.5 1H (+3.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 4 ili više.

Un. 3.5 1H (-3.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 3 ili manje.

XVII – O/U 1/2 H/A

1. HT H O/U (Domaćin Više/Manje 1.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu od strane domaćeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja.

H Ov. 0.5 1H (D +0.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu od strane domaćeg tima biće 1 ili više.

H Un. 0.5 1H (D -0.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu od strane domaćeg tima biće 0.

2. HT A O/U (Gost Više/Manje 1.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja.

A Ov. 0.5 1H (G +0.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu od strane gostujućeg tima biće 1 ili više.

A Un. 0.5 1H (G -0.5 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu od strane gostujućeg tima biće 0.

3. 2HT H O/U (Domaćin Više/Manje 2.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu od strane domaćeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja.

H Ov. 0.5 2H (D +0.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu od strane domaćeg tima biće 1 ili više.

H Un. 0.5 2H (D -2.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu od strane domaćeg tima biće 0.

4. 2HT A O/U (Gost Više/Manje 2.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja.

A Ov. 0.5 2H (G +0.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu od strane gostujućeg tima biće 1 ili više.

A Un. 0.5 2H (G -0.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu od strane gostujućeg tima biće 0.

XVIII - O/U 2HT

1. O/U 0.5 2H (Ukupno Golova 2.Pol. Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti veći ili manji od 0.5.

Ov. 0.5 2H (+0.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 1 ili više.

Un. 0.5 2H (-0.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 0.

2. O/U 1.5 2H (Ukupno Golova 2.Pol. Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti veći ili manji od 1.5.

Ov. 1.5 2H (+1.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2 ili više.

Un. 1.5 2H (-1.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 1 ili manje.

3. O/U 2.5 2H (Ukupno Golova 2.Pol. Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti veći ili manji od 2.5.

Ov. 2.5 2H (+2.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 3 ili više.

Un. 2.5 2H (-2.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2 ili manje.

4. O/U 3.5 2H (Ukupno Golova 2.Pol. Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti veći ili manji od 3.5.

Ov. 3.5 2H (+3.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 4 ili više.

Un. 3.5 2H (- 3.5 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 3 ili manje.

XIX - HOME O/U

1. H O/U 0.5 (Uk. Golova Domaćin Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od 0.5.

H Ov 0.5 (D +0.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 1 ili više.

H Un 0.5 (D -0.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 0.

2. H O/U 1.5 (Uk. Golova Domaćin Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od 1.5.

H Ov 1.5 (D +1.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 2 ili više. H

Un 1.5 (D -1.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 1 ili manje.

3. H O/U 2.5 (Uk. Golova Domaćin Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od 2.5.

H Ov 2.5 (D +2.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 3 ili više.

H Un 2.5 (D -2.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 2 ili manje.

4. H O/U 3.5 (Uk. Golova Domaćin Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od 3.5.

H Ov 3.5 (D +3.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 4 ili više.

H Un 3.5 (D -3.5): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 3 ili manje.

XX - MULTI G HALVES

1. Multi G 1H (Uk. Golova 1P) - Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu birajući jednu od ponuđenih opcija.

1-2Gls 1H (1-2 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće od 1 do 2.

1-3Gls 1H (1-3 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće od 1 do 3.

2-3Gls 1H (2-3 1P): Ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće od 2 do 3.

2. Multi G 2H (Uk. Golova 2P) - Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu birajući jednu od ponuđenih opcija.

1-2Gls 2H (1-2 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće od 1 do 2.

1-3Gls 2H (1-3 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće od 1 do 3.

2-3Gls 2H (2-3 2P): Ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće od 2 do 3.

XXI- AWAY O/U

1. A O/U 0.5 (Uk. Golova Gost Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od 0.5.

A Ov 0.5 (G +0.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 1 ili više.

A Un 0.5 (G -0.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 0.

2. A O/U 1.5 (Uk. Golova Gost Više/Manje) Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od 1.5.

A Ov 1.5 (G +1.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 2 ili više. A
Un 1.5 (G -1.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 1 ili manje.

3. A O/U 2.5 (Uk. Golova Gost Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od 2.5.

A Ov 2.5 (G +2.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 3 ili više. A
Un 2.5 (G -2.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 2 ili manje.

4. A O/U 3.5 (Uk. Golova Gost Više/Manje) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od 3.5.

A Ov 3.5 (G +3.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 4 ili više. A
Un 3.5 (G -3.5): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 3 ili manje.

XXII – MULTI GOALS HA

1. Multi G Ho (Uk. Golova Domaćin) - Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima birajući jednu od ponuđenih opcija.

1-2Gls H (D 1-2): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće od 1 do 2.

1-3Gls H (D 1-3): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće od 1 do 3.

2-3Gls H (D 2-3): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće od 2 do 3.

2. Multi G Aw (Uk. Golova Gost) - Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima birajući jednu od ponuđenih opcija.

1-22Gls A (G 1-2): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće od 1 do

2. 1-3Gls A (G 1-3): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće od 1 do

3. 2-3Gls A (G 2-3): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće od 2 do
3.

XXIII - TOTAL G HA

1. Total G H (Tačan Broj Golova Domaćin Da/Ne)- Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima birajući jednu od ponuđenih opcija. Moguće je odabrati tačan broj golova (birajući opciju "Y") ili broj golova koji neće biti postignut (birajući opciju "N").

1 GI HY (1 GL D d): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 1.

- 2 Gls HY (2 GL D d): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 2.
- 3 Gls HY (3 GL D d): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biće 3.
- 1 GI HN (1 GL D n): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima neće biti 1. 2
- Gls HN (2 GL D n): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima neće biti 2.
- 3 Gls HN (3 GL D n): Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima neće biti 3.

2. Total G A (Tačan Broj Golova Gost Da/Ne) - Potrebno je pogoditi ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima birajući jednu od ponuđenih opcija. Moguće je odabrati tačan broj golova (birajući opciju "Y") ili broj golova koji neće biti postignuti (birajući opciju "N").

- 1 GI AY (1 GL G d): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 1. 2
- Gls AY (2 GL G d): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 2.
- 3 Gls AY (3 GL G d): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biće 3.
- 1 GI AN (1 GL G n): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima neće biti 1.
- 2 Gls AN (2 GL G n): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima neće biti 2.
- 3 Gls AN (2 GL G n): Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima neće biti 3.

XXIV – RED CARD

1. Red Cards (Crveni karton)- Potrebno je pogoditi da li će ili neće biti isključen bar jedan igrač u toku meča. Ako se igra nudi i na mečeve u kojima su predviđeni produžeci, eventualna isključenja u produžecima neće biti uzeta u obzir. Igrači koji ne igraju u momentu kada im je pokazan crveni karton (na primer sede na klupi) neće biti uzeti u obzir. Kartoni pokazani igračima pre startnog udarca ili posle finalnog zvižduka u toku regularnog vremena, neće biti uzeti u obzir.

Red Card Y (Crveni Karton d): Biće dodeljen bar jedan crveni karton u toku meča.

Red Card N (Crveni Karton n): Neće biti dodeljen crveni karton u toku meča.

XXV – WIN TO NIL

1. H Win (Pobeda sa nulom)- Potrebno je pogoditi da li će domaći tim pobediti bez ijednog primljenog gola.

HW0 – Yes (SP1 d): Domaći tim će pobediti na meču bez ijednog primljenog gola.

HW0 – No (SP1 n): Domaći tim će pobediti na meču sa bar jednim primljenim golom ili domaći tim neće pobediti na meču.

2. A Win (Pobeda sa nulom)- Potrebno je pogoditi da li će gostujući tim pobediti bez ijednog primljenog gola.

AW0 – Yes (SP2 d): Gostujući tim će pobediti na meču bez ijednog primljenog gola.

AW0 – No (SP2 n): Gostujući tim će pobediti na meču sa bar jednim primljenim golom ili gostujući tim neće pobediti na meču.

3. 1 H H Win (Pobeda sa nulom 1.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi da li će domaći tim pobediti u prvom poluvremenu bez ijednog primljenog gola.

1 H HW0 – Y (SP1 1P d): Domaći tim će pobediti u prvom poluvremenu bez ijednog primljenog gola.

1 H HW0 – N (SP1 1P n): Domaći tim će pobediti u prvom poluvremenu sa bar jednim primljenim golom ili domaći tim neće pobediti u prvom poluvremenu.

4. 1 H A Win (Pobeda sa nulom 1.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi da li će gostujući tim pobediti u prvom poluvremenu bez ijednog primljenog gola.

1H AW0 – Y (SP2 1P d): Gostujući tim će pobediti u prvom poluvremenu bez ijednog primljenog gola.

1H AW0 – N (SP2 1P n): Gostujući tim će pobediti u prvom poluvremenu sa bar jednim primljenim golom ili gostujući tim neće pobediti u prvom poluvremenu.

5. 2 H H Win (Pobeda sa nulom 2.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi da li će domaći tim pobediti u drugom poluvremenu bez ijednog primljenog gola. Samo golovi postignuti u drugom poluvremenu biće uzeti u obzir.

2H HW0 – Y (SP1 2P d): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu bez ijednog primljenog gola. 2H

HW0 – N (SP1 2P n): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu sa bar jednim primljenim golom ili domaći tim neće pobediti u prvom poluvremenu.

6. 2 H A Win (Pobeda sa nulom 2.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi da li će gostujući tim pobediti u drugom poluvremenu bez ijednog primljenog gola. Samo golovi postignuti u drugom poluvremenu biće uzeti u obzir.

2 H AW0 – Yes (SP2 2P d): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu bez ijednog primljenog gola.

2 H AW0 – No (SP2 2P n): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu sa bar jednim primljenim golom ili gostujući tim neće pobediti u drugom poluvremenu.

XXVI – PENALTIES

1. Penalty Yes/No - Potrebno je pogoditi da li će ili ne biti dosuđen penal u toku meča. Za ishod opklade, nije bitno da li će biti postignut gol ili ne prilikom izvođenja penala. Ako se igra nudi i

na mečeve u kojima su predviđeni produžeci, eventualna izvođenja penala u produžecima neće biti uzeta u obzir.

Pen. Yes: Biće dosuđen bar jedan penal u toku meča.

Pen.No: Neće biti dosuđen penal u toku meča.

XXVII – 1ST CARD

1. 1ST Card - Potrebno je pogoditi iz kog tima će biti igrač koji dobije prvi karton na utakmici. Ukoliko igrači oba tima dobiju kartone u isto vreme ili nijedan karton ne bude pokazan tokom meča, igra će biti nevažeća. Igrači koji ne igraju u momentu kada im je pokazan crveni karton (sede na klupi) neće biti uzeti u obzir. Kartoni pokazani igračima pre startnog udarca ili posle finalnog zvižduka u toku regularnog vremena, neće biti uzeti u obzir.

1-1st Card: Prvi žuti/crveni karton na meču biće pokazan igraču domaćeg tima.

2-1st Card: Prvi žuti/crveni karton na meču biće pokazan igraču gostujućeg tima.

XXVIII – O/U CARDS

1. O/U Cards - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj kartona pokazanih igračima oba tima biti veći ili manji od naznačenog broja. Igrači koji ne igraju u momentu kada im je pokazan crveni karton (sede na klupi) neće biti uzeti u obzir. Kartoni pokazani igračima pre startnog udarca ili posle finalnog zvižduka u toku regularnog vremena, neće biti uzeti u obzir.

Ov Cards: Ukupan broj kartona pokazanih igračima oba tima biće veći od naznačenog broja.

Un Cards: Ukupan broj kartona pokazanih igračima oba tima biće manji od naznačenog broja.

XXIX – 3COMBO

1. 3Combo (3 Kombinacije)- Potrebno je pogoditi ishod meca kladeći se na tri povezana tipa opklade.

1&NG&2+ (1 i NG i 2+): Domaći tim će pobediti, gostujući tim neće postići gol i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više.

2&NG&2+ (2 I NG i 2+): Gostujući tim će pobediti, domaći tim neće postići gol i ukupan broj golova postignutih na meču biće 2 ili više.

1&NG&3+ (1 I NG i 3+): Domaći tim će pobediti, gostujući tim neće postići gol i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

2&NG&3+ (2 I NG i 3+): Gostujući tim će pobediti, domaći tim neće postići gol i ukupan broj golova postignutih na meču biće 3 ili više.

2. 3ComboHT (3 Kombinacije Prelazi/Golovi) - Potrebno je pogoditi ishod meča kladeći se na tri povezana tipa opklade koji sadrže izabrane kvote vezane za poluvreme i ceo meč.

1HT&1FT&2+ (1/1 i 2+): Domaći tim će imati prednost nakon prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova na meču biće 2 ili više.

2HT&2FT&2+ (2/2 i 2+): Gostujući tim će imati prednost nakon prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova na meču biće 2 ili više.

1HT&1FT&3+ (1/1 i 3+): Domaći tim će imati prednost nakon prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova na meču biće 3 ili više.

2HT&2FT&3+ (2/2 i 3+): Gostujući tim će imati prednost nakon prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova na meču biće 3 ili više.

1HT&1FT&4+ (1/1 i 4+): Domaći tim će imati prednost nakon prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova na meču biće 4 ili više.

2HT&2FT&4+ (2/2 i 4+): Gostujući tim će imati prednost nakon prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova na meču biće 4 ili više.

1HT&1FT&2+ HT (1/1 i 2+1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

2HT&2FT&2+ HT (2/2 i 2+1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena, takođe će pobediti na meču i ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

XXX – 1ST CORNER

1. 1st Corner - Potrebno je pogoditi kom timu će biti dodeljen prvi kornar na meču.

1-1st Cor.: Prvi kornar na meču biće dodeljen domaćem timu.

2-1st Cor.: Prvi kornar na meču biće dodeljen gostujućem timu.

XXXI – HT CH. MIX

1. Ht Ch. Mix (Miks Igre/Poluvremena)- Potrebno je pogoditi ishod prvog ili drugog poluvremena ili krajnji ishod meča postavljajući opkladu koja je kombinacija dve povezane igre. Za opklade koje se odnose na drugo poluvreme uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u drugom poluvremenu. Da bi opklada bila dobitna, dovoljno je da barem jedna od povezanih igara bude dobitna. U slučaju u kom su obe igre dobitne, nije predviđeno udvostručenje dobitka.

HT1orFT1 (P1 ili 1): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će pobediti na kraju meča.

HTXorFTX (PX ili X): Ishod prvog poluvremena će biti nerešen ili će ishod na kraju meča biti nerešen.

HT2orFT2 (P2 ili 2): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će pobediti na kraju meča.

1orGG 1H (1 ili GG 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će oba tima postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

XorGG 1H (X ili GG 1p): Ishod prvog poluvremena će biti nerešen ili će oba tima postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

2orGG 1H (2 ili GG 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će oba tima postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

1orNG 1H (1 ili NG 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili bar jedan od timova neće postići gol u prvom poluvremenu.

XorNG 1H (X ili NG 1P): Ishod prvog poluvremena će biti nerešen ili bar jedan od timova neće postići gol u prvom poluvremenu.

2orNG 1H (2 ili NG 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili bar jedan od timova neće postići gol u prvom poluvremenu.

1or2+ 1H (1 ili 2+ 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti 2 ili više.

Xor2+ 1H (X ili 2+ 1P): Ishod će biti nerešen u prvom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti 2 ili više.

2or2+ 1H (2 ili 2+ 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti 2 ili više.

1or0G 1H (1 ili 0G 1P-): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili neće biti postignut nijedan gol u prvom poluvremenu.

2or0g 1H (2 ili 0G 1P-): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili neće biti postignut nijedan gol u prvom poluvremenu.

1or1- 1H (1 ili 1- 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti 1 ili 0.

2or1- 1H (2 ili 1- 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena ili će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti 1 ili 0.

GGor1- 1H (GG ili 1- 1P): Oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti 1 ili 0.

1orGG 2H (1 ili GG 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu ili će oba tima postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

XorGG 2H (X ili GG 2P): Ishod će biti nerešen u drugom poluvremenu ili će oba tima postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

2orGG 2H (2 ili GG 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu ili će oba tima postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

1orNG 2H (1 ili NG 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu ili bar jedan tim neće postići gol u drugom poluvremenu.

XorNG 2H (X ili NG 2P): Ishod će biti nerešen u drugom poluvremenu ili bar jedan tim neće postići gol u drugom poluvremenu.

2orNG 2H (2 ili NG 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu ili bar jedan tim neće postići gol u drugom poluvremenu.

1or2+ 2H (1 ili 2+ 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti 2 ili više.

Xor2+ 2H (X ili 2+ 2P): Ishod će biti nerešen u drugom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti 2 ili više.

2or2+ 2H (2 ili 2+ 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti 2 ili više.

1or0G 2H (1 ili 0G 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu ili neće biti postignut nijedan gol u drugom poluvremenu.

2or0G 2H (2 ili 0G 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu ili neće biti postignut nijedan gol u drugom poluvremenu.

1or1- 2H (1 ili 1- 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti 1 ili manje.

2or1- 2H (2 ili 1- 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti 1 ili manje.

GGor1- 2H (GG ili 1- 2P): Oba tima će postići makar po jedan gol u drugom poluvremenu ili će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti 1 ili 0.

GGorGG (GG ili GG): Oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu ili oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

XXXII - OU CORNERS

1. O/U Corners - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj kornera dodeljenih na meču biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over Corner: Ukupan broj kornera dodeljenih na meču biće veći od naznačenog broja.

Under Corner: Ukupan broj kornera dodeljenih na meču biće manji od naznačenog broja.

XXXIII – HT COMBO

1. Ht Combo (Kombinacije 1.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi ishod prvog poluvremena kladeći se na dva povezana tipa opklade.

1&GG 1H (1 i GG 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

X&GG 1H (X i GG 1P): Ishod će biti nerešen u prvom poluvremenu i oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

2&GG 1H (2 i GG 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

1&NG 1H (1 i NG 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena i bar jedan tim neće postići gol u prvom poluvremenu.

X&NG 1H (X i NG 1P): Ishod će biti nerešen u prvom poluvremenu i bar jedan tim neće postići gol u prvom poluvremenu.

2&NG 1H (2 i NG 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena i bar jedan tim neće postići gol u prvom poluvremenu.

1&2+ 1H (1 i 2+1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena i ukupan broj golova postignut u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

2&2+ 1H (2 i 2+1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena i ukupan broj golova postignut u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

XXXIV – FIRST GOAL

1. 1G (Ko daje Prvi Gol)- Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol na meču. Ukoliko konačan ishod meča bude 0-0, dobitna kvota će biti "X".

1-1G: Domaći tim će postići prvi gol na meču.

X-1G: Meč će se završiti bez golova.

2-1G: Gostujući tim će postići prvi gol na meču.

2. 1G DC (Ko daje Prvi Gol) - Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol na meču, birajući jednu od ponuđenih opcija.

1X 1st Goal (1X 1G): Domaći tim će postići prvi gol na meču ili neće biti golova na meču.

X2 1st Goal (X2 1G): Gostujući tim će postići prvi gol na meču ili neće biti golova na meču.

3. 1G DNB (Ko daje Prvi Gol)- Potrebno je pogoditi koji će tim postići prvi gol na meču, birajući jednu od ponuđenih opcija. Ukoliko rezultat bude 0-0, ulog će biti vraćen.

1DNB 1G (1 XNB 1G): Domaći tim će postići prvi gol na meču. Ukoliko rezultat bude 0-0, ulog će biti vraćen.

2DNB 1G (2 XNB 1G): Gostujući tim će postići prvi gol na meču. Ukoliko rezultat bude 0-0, ulog će biti vraćen.

XXXXV – NO BET

1. HNB (Sigurica (NO BET))- Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju pobjede domaćeg tima, ulog će biti vraćen.

X HNB (X 1 NB): Ishod meča će biti nerešen. Ukoliko pobjedi domaći tim, ulog će biti vraćen.

2 HNB (2 1 NB): Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko pobjedi domaći tim, ulog će biti vraćen.

2. DNB (NO BET (Winner))- Potrebno je pogoditi pobjednika meča. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

1 DNB (1 X NB): Domaći tim će pobediti na meču. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen. 2

DNB (2 X NB): Gostujući tim će pobediti na meču. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

3. ANB (Sigurica (NO BET))- Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju pobjede gostujućeg tima, ulog će biti vraćen.

1 ANB (1 2 NB): Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko pobjedi gostujući tim, ulog će biti vraćen.

X ANB (X 2 NB): Ishod meča će biti nerešen. Ukoliko pobjedi gostujući tim, ulog će biti vraćen.

4. 3+NB (Sigurica (NO BET))- Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju da je opklada gubitna, a ukupan broj postignutih golova na meču je 3 ili više, ulog će biti vraćen.

1 3+NB: Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobjedi, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 3 ili više, ulog će biti vraćen.

X 3+NB: Ishod meča će biti nerešen. Ukoliko rezultat ne bude nerešen, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 3 ili više, ulog će biti vraćen.

2 3+NB: Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobjedi, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 3 ili više, ulog će biti vraćen.

5. 2-NB (Sigurica (NO BET)) - Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju da je opklada gubitna, a ukupan broj postignutih golova na meču je 2 ili manje, ulog će biti vraćen.

1 2-NB: Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobeđi, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 2 ili manje, ulog će biti vraćen.

X 2-NB: Ishod meča će biti nerešen. Ukoliko ishod ne bude nerešen, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 2 ili manje, ulog će biti vraćen.

2 2-NB: Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobeđi, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 2 ili manje, ulog će biti vraćen.

6. GG NB (Sigurica (NO BET)) - Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju da je opklada gubitna, a oba tima postignu gol, ulog će biti vraćen.

1 GGNB: Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobeđi, a oba tima postignu bar po jedan gol, ulog će biti vraćen.

X GGNB: Ishod meča će biti nerešen. Ukoliko ishod ne bude nerešen, a oba tima postignu bar po jedan gol, ulog će biti vraćen.

2 GGNB: Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobeđi, a oba tima postignu bar po jedan gol, ulog će biti vraćen.

7. NG NB (Sigurica (NO BET))- Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju da je opklada gubitna, a bar jedan tim ne postigne gol, ulog će biti vraćen.

1 NGNB: Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobeđi, a bar jedan tim ne postigne gol, ulog će biti vraćen.

X NGNB: Ishod meča će biti nerešen. U slučaju da ishod ne bude nerešen, a bar jedan tim ne postigne gol, ulog će biti vraćen.

2 NGNB: Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobeđi, a bar jedan tim ne postigne gol, ulog će biti vraćen.

8. 0G NB (Sigurica (NO BET))- Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju da je opklada gubitna, a ukupan broj postignutih golova na meču je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

1 0GNB: Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobeđi, a ne bude postignut nijedan gol na meču, ulog će biti vraćen.

2 0GNB: Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobeđi, a ne bude postignut nijedan gol na meču ulog će biti vraćen.

GG 0GNB: 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.

9. 1- NB (Sigurica (NO BET)) - Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju da je opklada gubitna, a ukupan broj postignutih golova na meču je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

1 1-NB: Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobeđi, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

2 1-NB: Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobeđi, ali ukupan broj postignutih golova na meču bude 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

GG 1-NB: Oba tima će postići bar po jedan gol na meču. U slučaju da bar jedan tim ne postigne gol, ali ukupan broj golova postignutih na meču bude 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

10. 2+ NB (Sigurica (NO BET)) - Potrebno je pogoditi konačan ishod meča. U slučaju da je opklada gubitna, a ukupan broj postignutih golova na meču je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

1 2+NB: Domaći tim će pobediti na meču. Ukoliko domaći tim ne pobedi, ali ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili više, ulog će biti vraćen.

X 2+NB: ishod će biti nerešen. Ukoliko ishod ne bude nerešen, ali ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili više, ulog će biti vraćen.

2 2+NB: Gostujući tim će pobediti na meču. Ukoliko gostujući tim ne pobedi, ali ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili više, ulog će biti vraćen.

XXXVI – 2H COMBO

1. 2H Combo (Kombinacije 2.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi ishod drugog poluvremena postavljajući opkladu koja je kombinacija 2 povezane igre. Samo golovi postignuti u drugom poluvremenu biće uzeti u obzir.

1&GG 2H (1 i GG 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

X&GG (X i GG 2P): Ishod drugog poluvremena biće nerešen i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

2&GG 2H (2 i GG 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

1&NG 2H (1 i NG 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu i bar jedan od timova neće postići gol u drugom poluvremenu.

X&NG 2H (X i NG 2P): Ishod drugog poluvremena biće nerešen i bar jedan od timova neće postići gol u drugom poluvremenu.

2&NG 2H (2 i NG 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu i bar jedan od timova neće postići gol u drugom poluvremenu.

1&2+ 2H (1 i 2+ 2P): Domaći tim će pobediti u drugom poluvremenu i ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2 ili više.

2&2+ 2H (2 i 2+ 2P): Gostujući tim će pobediti u drugom poluvremenu i ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2 ili više.

XXXVII – HTDC COMBO

1. HTDC Combo (Kombinacije Dupla Šansa 1.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi ishod prvog poluvremena postavljajući opkladu koja je kombinacija 2 povezane igre, od kojih je jedna Dupla šansa.

1X&GG 1H (1X i GG 1P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

12&GG 1H (12 i GG 1P): Jedan od timova će pobediti na kraju prvog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

X2&GG 1H (X2 i GG 1P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u prvom poluvremenu.

1X&NG 1H (1X i NG 1P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i bar jedan od timova neće postići gol u prvom poluvremenu.

12&NG 1H (12 i NG 1P): Jedan od timova će pobediti na kraju prvog poluvremena i bar jedan od timova neće postići gol u prvom poluvremenu.

X2&NG 1H (X2 i NG 1P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i bar jedan od timova neće postići gol u prvom poluvremenu.

1X&2+ 1H (1X i 2+ 1P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

12&2+ 1H (12 i 2+ 1P): Jedan od timova će pobediti na kraju prvog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

X2&2+ 1H (X2 i 2+ 1P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 2 ili više.

1X&1- 1H (1X i 1- 1P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 1 ili manje.

X2&1- 1H (X2 i 1- 1P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biće 1 ili manje.

XXXVIII– HT OF 1HG

1. HT of 1HG (Prvi Gol/Poluvreme)- Potrebno je pogoditi da li će prvi gol domaćeg tima biti postignut u prvom ili u drugom poluvremenu.

1HG in 1H(1G u 1P): Prvi gol domaćeg tima biće postignut u toku prvog poluvremena.

1HG in 2H(1G u 2P): Prvi gol domaćeg tima biće postignut u toku drugog poluvremena.

No 1HG: Domaći tim neće postići nijedan gol u toku meča.

XXXIX– 1ST G 1H

1. 1G 1H (Ko daje Prvi Gol 1.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu. Ukoliko konačan ishod prvog poluvremena bude 0-0, dobitna kvota će biti "X".

1 1G-1H (1-1G 1P): Domaći tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu.

X 1G-1H (X-1G 1P): Prvo poluvreme će se završiti bez golova.

2 1G-1H (2-1G 1P): Gostujući tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu.

2. 1G 1H DC (Ko daje Prvi Gol 1.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu birajući jednu od ponuđenih opcija.

1XDC 1G-1H (1X-1G 1P): Domaći tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu ili neće biti golova u prvom poluvremenu.

X2DC 1G-1H (X2-1G 1P): Gostujući tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu ili neće biti golova u prvom poluvremenu.

3. 1G 1H DNB (Ko daje Prvi Gol 1.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu birajući jednu od ponuđenih opcija. U slučaju da je rezultat na kraju prvog poluvremena 0-0, ulog će biti vraćen.

1DNB 1G-1H (1 XNB 1G-1P): Domaći tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu. U slučaju da je rezultat na kraju prvog poluvremena 0-0, ulog će biti vraćen.

2DNB 1G-1H (2 XNB 1G-1P): Gostujući tim će postići prvi gol u prvom poluvremenu. U slučaju da je rezultat na kraju prvog poluvremena 0-0, ulog će biti vraćen.

XL – 2HDC COMBO

1. 2HDC Combo (Kombinacije Dupla Šansa 2. Poluvreme)- Potrebno je pogoditi ishod drugog poluvremena postavljajući opkladu koja je kombinacija 2 povezane igre, od kojih je jedna Dupla šansa. Samo golovi postignuti u drugom poluvremenu biće uzeti u obzir.

1X&GG 2H (1X i GG 2P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

12&GG 2H (12 i GG 2P): Jedan od timova će pobediti na kraju drugog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

X2&GG 2H (X2 i GG 2P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i oba tima će postići bar po jedan gol u drugom poluvremenu.

1X&NG 2H (1X i NG 2P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i bar jedan od timova neće postići gol u drugom poluvremenu.

12&NG 2H (12 i NG 2P): Jedan od timova će pobediti na kraju drugog poluvremena i bar jedan od timova neće postići gol u drugom poluvremenu.

X2&NG 2H (X2 i NG 2P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i bar jedan od timova neće postići gol u drugom poluvremenu.

1X&2+ 2H (1X i 2+ 2P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2 ili više.

12&2+ 2H (12 i 2+ 2P): Jedan od timova će pobediti na kraju drugog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2 ili više.

X2&2+ 2H (X2 i 2+ 2P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 2 ili više.

1X&1- 2H (1X i 1- 2P): Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 1 ili manje.

X2&1- 2H (X2 i 1- 2P): Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju drugog poluvremena i ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biće 1 ili manje.

XLI – HT NO BET

1. GGNB 1H (Sigurica 1.Poluvreme (NO BET))- Potrebno je pogoditi rezultat prvog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a oba tima postignu gol u prvom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

1 GGNB 1H (1 GGNB 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a oba tima postignu bar po jedan gol u prvom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

X GGNB 1H (X GGNB 1P): Ishod prvog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod prvog poluvremena ne bude nerešen, a oba tima postignu bar po jedan gol u prvom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

2 GGNB 1H (2 GGNB 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a oba tima postignu bar po jedan gol u prvom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

2. NGNB 1H (Sigurica 1.Poluvreme (NO BET)) - Potrebno je pogoditi rezultat prvog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a bar jedan tim ne postigne gol u prvom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

1 NGNB 1H (1 NGNB 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a bar jedan tim ne postigne gol u prvom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

X NGNB 1H (X NGNB 1P): Ishod prvog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod prvog poluvremena ne bude nerešen, a bar jedan tim ne postigne gol u prvom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

2 NGNB 1H (2 NGNB 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a bar jedan tim ne postigne gol, ulog će biti vraćen.

3. 2+NB 1H (Sigurica 1.Poluvreme (NO BET)) - Potrebno je pogoditi rezultat prvog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

1 2+NB 1H (1 2+NB 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

X 2+NB 1H (X 2+NB 1P): Ishod prvog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod prvog poluvremena ne bude nerešen, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

2 2+NB 1H (2 2+NB 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

4. 1-NB 1H (Sigurica 1.Poluvreme (NO BET))- Potrebno je pogoditi rezultat prvog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

1 1-NB 1H (1 1-NB 1P): Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

X 1-NB 1H (X 1-NB 1P): Ishod prvog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod prvog poluvremena ne bude nerešen, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

2 1-NB 1H (2 1-NB 1P): Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

5. 0GNB 1H - Potrebno je pogoditi rezultat prvog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a u prvom poluvremenu nije postignut gol, ulog će biti vraćen.

1 0GNB 1H: Domaći tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a u toku prvog poluvremena nije postignut nijedan gol, ulog će biti vraćen.

2 0GNB 1H: Gostujući tim će imati prednost na kraju prvog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju prvog poluvremena, a u toku prvog poluvremena nije postignut nijedan gol, ulog će biti vraćen.

6. GGNB 2H (Sigurica 2.Poluvreme (NO BET))- Potrebno je pogoditi rezultat drugog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a oba tima postignu gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

1 GGNB 2H (1 GG NB 2P): Domaći tim će imati prednosti na kraju drugog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a oba tima postignu gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

X GGNB 2H (X GG NB 2P): Ishod drugog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod drugog poluvremena ne bude nerešen, a oba tima postignu bar po jedan gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

2 GGNB 2H (2 GG NB 2P): Gostujući tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a oba tima postignu bar po jedan gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

7. NGNB 2H (Sigurica 2.Poluvreme (NO BET)) - Potrebno je pogoditi rezultat drugog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a bar jedan tim ne postigne gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

1 NGNB 2H (1 NGNB 2P): Domaći tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a bar jedan tim ne postigne gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

X NGNB 2H (X NGNB 2P): Ishod drugog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod drugog poluvremena ne bude nerešen, a bar jedan tim ne postigne gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

2 NGNB 2H (2 NGNB 2P): Gostujući tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a bar jedan tim ne postigne gol u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

8. 2+NB 1H (Sigurica 2.Poluvreme (NO BET)) - Potrebno je pogoditi rezultat drugog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

1 2+NB 2H (1 2+NB 2H): Domaći tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

X 2+NB 2H (X 2+NB 2H): Ishod drugog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod drugog poluvremena ne bude nerešen, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

2 2+NB 2H (2 2+NB 2H): Gostujući tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 2 ili više, ulog će biti vraćen.

9. 1-NB 1H (Sigurica 2.Poluvreme (NO BET))- Potrebno je pogoditi rezultat drugog poluvremena. Ukoliko je opklada gubitna, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

1 1-NB 2H (1 1-NB 2P): Domaći tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko domaći tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

X 1-NB 2H (X 1-NB 2P): Ishod drugog poluvremena će biti nerešen. Ukoliko ishod drugog poluvremena ne bude nerešen, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

2 1-NB 2H (2 1-NB 2P): Gostujući tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a ukupan broj golova postignutih u toku drugog poluvremena je 1 ili manje, ulog će biti vraćen.

10. 0GNB 1H - Potrebno je pogoditi rezultat drugog poluvremena. U slučaju da je opklada gubitna, a u drugom poluvremenu nije postignut gol, ulog će biti vraćen.

1 0GNB 2H: Domaći tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko domaći tim nema prednost na kraju drugog poluvremena, a u toku drugog poluvremena nije postignut nijedan gol, ulog će biti vraćen.

2 0GNB 2H: Gostujući tim će imati prednost na kraju drugog poluvremena. Ukoliko gostujući tim ne bude bio u prednosti na kraju drugog poluvremena, a u toku drugog poluvremena nije postignut nijedan gol, ulog će biti vraćen.

XLII – HT OF 1AG

1. HT of 1AG (Prvi Gol/Poluvreme)- Potrebno je pogoditi da li će prvi gol gostujućeg tima biti postignut u prvom ili u drugom poluvremenu. U slučaju da gostujući tim ne postigne nijedan gol u toku meča, dobitna kvota će biti "No 1A"

1AG in 1H (1G G u 1P): Prvi gol gostujućeg tima biće postignut u toku prvog poluvremena.

1AG in 2H (1G G u 2P): Prvi gol gostujućeg tima biće postignut u toku drugog poluvremena.

No 1AG (): Gostujući tim neće postići nijedan gol u toku meča.

XLIII – 1ST G 2H

1. 1G 2H (Ko daje Prvi Gol 2.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu. U slučaju da ne bude golova u drugom poluvremenu, dobitna kvota će biti "X".

1 1G-2H (1-1G 2P): Domaći tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu.

X 1G-2H (X-1G 2P): Drugo poluvreme će se završiti bez golova.

2 1G-2H (2-1G 2P): Gostujući tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu.

2. 1G 2H DC (Ko daje Prvi Gol 2.Poluvreme) - Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu, birajući jednu od ponuđenih opcija.

1XDC 1G-2H (1X-1G 2P): Domaći tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu, ili neće biti golova u drugom poluvremenu.

X2DC 1G-2H (X2-1G 2P): Gostujući tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu, ili neće biti golova u drugom poluvremenu.

3. 1G 2H DNB (Ko daje Prvi Gol 2.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi koji tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu, birajući jednu od ponuđenih opcija. U slučaju da ne bude golova u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

1DNB 1G-2H (1 XNB 1G-2P): Domaći tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu. U slučaju da ne bude golova u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

2DNB 1G-2H (2 XNB 1G-2P): Gostujući tim će postići prvi gol u drugom poluvremenu. U slučaju da ne bude golova u drugom poluvremenu, ulog će biti vraćen.

XLIV – WIN2HALVES

1. Win2Halves (Dupla Pobjeda Da/Ne) - Potrebno je pogoditi da li će domaći tim, gostujući tim ili jedan od timova pobediti u oba poluvremena. Da bi pobedio u oba poluvremena, izabrani tim mora da postigne više golova od drugog tima, kako u prvom, tako i u drugom poluvremenu. Moguće je postaviti opkladu protivnu bilo kojoj od ovih selekcija igre birajući opciju "N".

Home W2H-Y (DP1 d): Domaći tim će pobediti u oba poluvremena.

Home W2H-N (DP1 n): Domaći tim neće pobediti u oba poluvremena.

Away W2H-Y (DP2 d): Gostujući tim će pobediti u oba poluvremena.

Away W2H-N (DP2 n): Gostujući tim neće pobediti u oba poluvremena.

Any W2H-Y (DP12 d): Jedan od timova će pobediti u oba poluvremena.

Any W2H-N (DP12 n): Nijedan tim neće pobediti u oba poluvremena.

XLV – ASIAN OUFT

1. Asian OUFT (Azijski Hendikep Više/Manje Kraj)- Potrebno je pogoditi da li će tokom meča biti postignuto više (over) ili manje (under) golova u odnosu na naznačen broj. Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude isti kao vrednost u zagradi (ovo se događa u slučaju opklade na vrednosti sa "celim" brojem, koji se završava na ".00"), oba tipa igre, i "over" i "under" biće tzv. "push" i ulog će biti vraćen. Kladeći se na vrednost u zagradi koja sadrži "četvrtinu gola" (završava se na ".25" ili ".75"), opklada može biti poludobitna (polovina uloga biće pomnožena sa kvotom kako bi odredila dobitak) ili polugubitna (polovina uloga biće vraćena).

Over 0,75 (AH +0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 0, opklada će biti gubitna. Ako bude 1, opklada je poludobitna. Ako bude 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 0,75 (AH -0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 1,00 (AH +1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 1,00 (AH -1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 1,25 (AH +1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 1,25 (AH -1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 1,75 (AH +1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 1,75 (AH -1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 2,00 (AH +2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 2,00 (AH -2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 2,25 (AH +2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 2,25 (AH -2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 2,75 (AH +2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 2,75 (AH -2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili manje golova, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 3,00 (AH +3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 3,00 (AH -3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 3,25 (AH +3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 3,25 (AH -3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 3,75 (AH +3.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 3 ili manje golova, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 4 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 5 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 3,75 (AH -3.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 3 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 4 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 5 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 4,00 (AH +4.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 3 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 4 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 5 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 4,00 (AH -4.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 3 ili manje, opklada je dobitna. Ukoliko bude postignuto 4 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 5 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 4,25 (AH +4.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 3 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 4 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 5 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 4,25 (AH -4.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 3 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 4 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 5 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 4,75 (AH +4.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 4 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 5 golova, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 6 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 4,75 (AH -4.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 4 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 5 golova, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 6 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 5,00 (AH +5.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 4 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 5 golova, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 6 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 5,00 (AH -5.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 4 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 5 golova, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 6 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 5,25 (AH +5.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 4 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 5 golova, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 6 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 5,25 (AH -5.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 4 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 5 golova, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 6 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 5,75 (AH +5.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 5 ili manje, opklada je gubitna. Ukoliko bude 6 golova, opklada je poludobitna. U slučaju 7 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 5,75 (AH -5.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 5 ili manje, opklada je dobitna. Ukoliko bude 6 golova, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 7 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 6,00 (AH +6.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 5 ili manje golova, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 6 golova, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 7 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 6,00 (AH -6.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 5 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 6 golova, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 7 ili više golova, opklada je gubitna.

Over 6,25 (AH +6.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 5 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 6 golova, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 7 ili više golova, opklada je dobitna.

Under 6,25 (AH -6.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude 5 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 6 golova, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 7 ili više golova, opklada je gubitna.

XLVI – ASIAN OUHT

1. Asian O/U 1H (Azijski Hendikep Više/Manje 1.Poluvremenu)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti veći ili manji od naznačenog broja. Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude isti kao vrednost u zagradi (ovo se događa u slučaju opklade na vrednosti sa "celim" brojem, koji se završava na ".00"), oba tipa igre, i "over" i "under" biće tzv. "push" i ulog će biti vraćen. Kladeći se na vrednost u zagradi koja sadrži "četvrtinu gola" (završava se na ".25" ili ".75"), opklada može biti poludobitna (polovina uloga

biće pomnožena sa kvotom kako bi odredila dobitak) ili polugubitna (polovina uloga biće vraćena).

Ov 0,75 1H(1P AH +0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 0,75 1H(1P AH -0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 1,00 1H(1P AH +1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 1,00 1H(1P AH -1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 1,25 1H (1P AH +1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 1,25 1H (1P AH -1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 1,75 1H (1P AH +1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 1,75 1H (1P AH -1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 2,00 1H (1P AH +2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 2,00 1H (1P AH -2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 2,25 1H (1P AH +2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 2,25 1H (1P AH -2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 2,75 1H (1P AH +2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 2,75 1H (1P AH -2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada je dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 3,00 1H (1P AH +3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 3,00 1H (1P AH -3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 3,25 1H (1P AH +3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 3,25 1H (1P AH -3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je dobitna. Ukoliko bude postignuto 4 gola, opklada je gubitna.

2. Asian O/U 2H (Azijski Hendikep Više/Manje 2.Poluvreme)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu biti veći ili manji od naznačenog broja. Ukoliko ukupan broj golova postignutih na meču bude isti kao vrednost u zagradi (ovo se događa u slučaju opklade na vrednosti sa "celim" brojem, koji se završava na ".00"), oba tipa igre, i "over" i "under" biće tzv. "push" i ulog će biti vraćen. Kladeći se na vrednost u zagradi koja sadrži "četvrtinu gola" (završava se na ".25" ili ".75"), opklada može biti poludobitna (polovina uloga biće pomnožena sa kvotom kako bi odredila dobitak) ili polugubitna (polovina uloga biće vraćena).

Ov 0,75 2H (2P AH +0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 0,75 2H (2P AH -0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 1,00 2H (2P AH +1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 1,00 2H (2P AH -1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 1,25 2H (2P AH +1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 1,25 2H (2P AH -1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignut 1 gol, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 2 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 1,75 2H (2P AH +1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 1,75 2H (2P AH -1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 2,00 2H (2P AH +2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 2,00 2H (2P AH -2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna

Ov 2,25 2H (2P AH +2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je dobitna.

Un 2,25 2H (2P AH -2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 3 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 2,75 2H (2P AH +2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 2,75 2H (2P AH -2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 3,00 2H (2P AH +3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 3,00 2H (2P AH -3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Ov 3,25 2H (2P AH +3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je dobitna.

Un 3,25 2H (2P AH -3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih u drugom poluvremenu bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude postignuto 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude postignuto 4 ili više golova, opklada je gubitna.

XLVII – ASIAN HANDICAP

1. Asian Handicap (Azijski Hednikep)- Rezultat opklade sa Azijskim hendikepom se dobija dodajući (ili oduzimajući) broj golova u zagradi domaćem timu na krajnji ishod meča. Budući da se vrednost u zagradi uvek odnosi na domaći tim, negativan broj označava prednost u golovima za gostujući tim, dok pozitivan broj označava prednost u golovima za domaći tim. Birajući "1AH", kladite se na pobedu domaćeg tima, uzimajući u obzir i hendikep. Birajući "2AH" kladite se na pobedu gostujućeg tima, takođe uzimajući u obzir hendikep. Ukoliko golovi razlike između domaćeg i gostujućeg tima budu isti kao vrednost u zagradi (ovo se događa u slučaju opklade na vrednosti sa "celim" brojem, koji se završava na ".00"), oba tipa igre, "1AH" i "2AH" biće "push" i ulog će biti vraćen. Kladeći se na vrednost u zagradi koja sadrži "četvrtinu gola" (završava se na ".25" ili ".75"), opklada može biti poludobitna (polovina uloga biće pomnožena sa kvotom kako bi odredila dobitak) ili polugubitna (polovina uloga biće vraćena)

1AH (-3.5): Ukoliko domaći tim pobjedi sa 4 ili više golova razlike, opklada će biti dobitna. Ukoliko pobjedi sa 3 ili manje golova razlike, ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

1AH (-1.25): Ukoliko domaći tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada će biti dobitna. Ukoliko pobjedi sa jednim golom razlike, opklada je polugubitna. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

2AH (-1.25): Ukoliko domaći tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada će biti gubitna. Ukoliko pobjedi sa jednim golom razlike, opklada je poludobitna. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je dobitna.

1AH (-1.00): Ukoliko domaći tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada će biti dobitna. Ukoliko pobjedi sa jednim golom razlike, ulog će biti vraćen. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

2AH (-1.00): Ukoliko domaći tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada će biti gubitna. Ukoliko pobjedi sa jednim golom razlike, ulog će biti vraćen. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je dobitna.

1AH (-0.75): Ukoliko domaći tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada će biti dobitna. Ukoliko pobjedi sa jednim golom razlike, opklada je poludobitna. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

2AH (-0.75): Ukoliko domaći tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada će biti gubitna. Ukoliko pobjedi sa jednim golom razlike, opklada je polugubitna. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je dobitna.

1AH (-0.5): Ukoliko domaći tim pobjedi, opklada će biti dobitna. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

2AH (-0.5): Ukoliko domaći tim pobjedi, opklada će biti gubitna. Ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je dobitna.

1AH (-0.25): Ukoliko domaći tim pobjedi, opklada će biti dobitna. Ukoliko je nerešen ishod, opklada je polugubitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

2AH (-0.25): Ukoliko domaći tim pobjedi, opklada će biti gubitna. Ukoliko je nerešen ishod, opklada je poludobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je dobitna.

1AH (+0.25): Ukoliko domaći tim pobjedi, opklada će biti dobitna. Ukoliko je nerešen ishod, opklada je poludobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

2AH (+0.25): Ukoliko domaći tim pobjedi, opklada će biti gubitna. Ukoliko je nerešen ishod, opklada je polugubitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je dobitna.

1AH (+0.5): Ukoliko domaći tim pobjedi ili ukoliko je nerešen ishod, opklada će biti dobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je gubitna.

2AH (+0.5): Ukoliko domaći tim pobjedi ili ukoliko je nerešen ishod, opklada će biti gubitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi, opklada je dobitna.

1AH (+0.75): Ukoliko domaći tim pobjedi ili ukoliko je nerešen ishod, opklada je dobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa jednim golom razlike, opklada je polugubitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike opklada je gubitna.

2AH (+0.75): Ukoliko domaći tim pobjedi ili ukoliko je nerešen ishod, opklada će biti gubitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa jednim golom razlike, opklada je poludobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada je dobitna.

1AH (+1.00): Ukoliko domaći tim pobjedi ili ukoliko je nerešen ishod, opklada će biti dobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa jednim golom razlike, ulog će biti vraćen. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada je gubitna.

2AH (+1.00): Ukoliko domaći tim pobjedi ili ukoliko je nerešen ishod, opklada će biti gubitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa jednim golom razlike, ulog će biti vraćen. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada je dobitna.

1AH (+1.25): Ukoliko domaći tim pobjedi ili ukoliko je nerešen ishod, opklada će biti dobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa jednim golom razlike, opklada je poludobitna. Ukoliko gostujući tim pobjedi sa 2 ili više golova razlike, opklada je gubitna.

1AH (+3.5): Ukoliko domaći tim pobedi, ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobedi sa 3 ili manje golova razlike, opklada će biti dobitna. Ukoliko gostujući tim pobedi sa 4 ili više golova razlike, opklada je gubitna.

2AH (+3.5): Ukoliko domaći tim pobedi, ukoliko je nerešen ishod ili ukoliko gostujući tim pobedi sa 3 ili manje golova razlike, opklada će biti gubitna. Ukoliko gostujući tim pobedi sa 4 ili više golova razlike, opklada je dobitna.

XLVIII – ASIAN OUHA

1. Asian O/U Home (Azijski Hendikep Više/Manje Domaćin) - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja. Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude isti kao vrednost u zagradi (ovo se događa u slučaju opklade na vrednosti sa "celim" brojem, koji se završava na ".00"), oba tipa igre, i "over" i "under" biće tzv. "push" i ulog će biti vraćen. Kladeći se na vrednost u zagradi koja sadrži "četvrtinu gola" (završava se na ".25" ili ".75"), opklada može biti poludobitna (polovina uloga biće pomnožena sa kvotom kako bi odredila dobitak) ili polugubitna (polovina uloga biće vraćena).

H Ov 0.75 (D AH +0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 1, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 2 ili više, opklada je dobitna.

H Un 0.75 (D AH -0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 1.00 (D AH +1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 1.00 (D AH +1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 1.25 (D AH +1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 1.25 (D AH -1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 1.75 (D AH +1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 1.75 (D AH -1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 2.00 (D AH +2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 2.00 (D AH -2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 2.25 (D AH +2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 2.25 (D AH -2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 2.75 (D AH +2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 2.75 (D AH -2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 3.00 (D AH +3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 3.00 (D AH -3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je gubitna.

H Ov 3.25 (D AH +3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je dobitna.

H Un 3.25 (D AH -3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je gubitna.

2. Asian O/U Away (Azijski Hendikep Više/Manje Gost)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja. Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude isti kao vrednost u zagradi (ovo se događa u slučaju opklade na vrednosti sa "celim" brojem, koji se završava na ".00"), oba tipa igre, i "over" i "under" biće tzv. "push" i ulog će biti vraćen. Kladeći se na vrednost u zagradi koja sadrži "četvrtinu gola" (završava se na ".25" ili ".75"), opklada može biti poludobitna (polovina uloga biće pomnožena sa kvotom kako bi odredila dobitak) ili polugubitna (polovina uloga biće vraćena).

A Ov 0.75 (G AH +0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 1, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 2 ili više, opklada je dobitna.

A Un 0.75 (G AH -0.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 1.00 (G AH +1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 1.00 (G AH -1.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 1 gol, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 1.25 (G AH +1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 0, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 1.25 (G AH -1.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 0, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 1 gol, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 2 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 1.75 (G AH +1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 1.75 (G AH -1.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 2.00 (G AH +2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 2.00 (G AH -2.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 2 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 2.25 (G AH +2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 2.25 (G AH -2.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 1 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 2 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 3 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 2.75 (G AH +2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 2.75 (G AH -2.75): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 3.00 (G AH +3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 3.00 (G AH -3.00): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 3 gola, ulog će biti vraćen. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je gubitna.

A Ov 3.25 (G AH +3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti gubitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je polugubitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je dobitna.

A Un 3.25 (G AH -3.25): Ukoliko ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima bude 2 ili manje, opklada će biti dobitna. Ukoliko bude 3 gola, opklada je poludobitna. Ukoliko bude 4 ili više golova, opklada je gubitna.

Član 8.2

Fudbal Specijali

PrireĐivač u svojoj ponudi ima mnogo razliĉitih tipova igara koji se svrstavaju u SOCCER SPECIALS kategoriju.

Neke se odnose na ishod samo jednog meĉa, neke se odnose na ishode više razliĉitih meĉeva. Rezultati svih specijala se pribavljaju sa oficijelnih internet sajtova takmiĉenja.

Član 8.2a

Definicije igara koje nudi PrireĐivač za fudbal specijale

I - GOALSCORER 1X2

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi koji će igrač od dvojice uparenih u fantasy duelu postići više golova u tekućem kolu šampionata/kupa. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

1: Prvi navedeni igrač će postići više golova nego drugi navedeni igrač.

X: Navedeni igraĉi će postići isti broj golova, ili neće postići golove uopšte.

2: Drugi navedeni igrač će postići više golova nego prvi navedeni igrač.

2. DC (Dupla Šansa)- Potrebno je pogoditi koji će igrač od dvojice uparenih u fantasy duelu postići više golova u tekućem kolu šampionata/kupa, birajući jednu od ponuĐenih opcija. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

1XDC (1X): Prvi navedeni igrač će postići više golova nego drugi navedeni igrač ili će postići isti broj golova ili neće postići golove uopšte.

12DC (12): Prvi navedeni igrač će postići više golova nego drugi navedeni igrač ili drugi navedeni igrač će postići više golova nego prvi navedeni igrač.

X2DC (X2): Drugi navedeni igrač će postići više golova nego prvi navedeni igrač ili će postići isti broj golova ili neće postići golove uopšte.

3. O/U 0.5 FT (Ukopno Golova Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane oba igrača uparenih u fantasy duelu u tekućem kolu šampionata/kupa biti manji ili veći od 0.5. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

Ov 0.5 (+0.5): Ukupan broj golova postignutih od strane igrača biće 1 ili više.

Un 0.5 (-0.5): Ukupan broj golova postignutih od strane igrača biće 0.

4. O/U 1.5 FT (Ukopno Golova Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane oba igrača uparenih u fantasy duelu u tekućem kolu šampionata/kupa biti manji ili veći od 1.5. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

Ov 1.5 (+1.5): Ukupan broj golova postignutih od strane igrača biće 2 ili više.

Un 1.5 (-1.5): Ukupan broj golova postignutih od strane igrača biće 1 ili manje.

- O/U 2.5 FT (Ukopno Golova Više/Manje)- Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane oba igrača uparenih u fantasy duelu u tekućem kolu šampionata/kupa biti manji ili veći od 2.5. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

Ov 2.5 (+2.5): Ukupan broj golova postignutih od strane igrača biće 3 ili više.

Un 2.5 (-2.5): Ukupan broj golova postignutih od strane igrača biće 2 ili manje.

- GG/NG - Potrebno je pogoditi da li će oba igrača uparenih u fantasy duelu postići gol u tekućem kolu šampionata/kupa. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

GG: Oba navedena igrača će postići bar po jedan gol.

NG: Bar jedan od navedenih igrača neće postići gol.

- HNB - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice igrača uparenih u fantasy duelu postići više golova u tekućem kolu šampionata/kupa. Ukoliko prvi navedeni igrač postigne više golova od drugog navedenog igrača, ulog će biti vraćen. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

X HNB: Navedeni igrači će postići isti broj golova, ili neće postići golove uopšte. Ukoliko prvi navedeni igrač postigne više golova od drugog navedenog igrača, ulog će biti vraćen.

2 HNB: Drugi navedeni igrač će postići više golova nego prvi navedeni igrač. Ukoliko prvi navedeni igrač postigne više golova od drugog navedenog igrača, ulog će biti vraćen.

- DNB - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice igrača uparenih u fantasy duelu postići više golova u tekućem kolu šampionata/kupa. Ukoliko navedeni igrači postignu isti broj golova ili ne postignu golove uopšte, ulog će biti vraćen. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

1DNB: Prvi navedeni igrač će postići više golova nego drugi navedeni igrač. Ukoliko navedeni igrači postignu isti broj golova, ili ne postignu golove uopšte, ulog će biti vraćen.

2 DNB: Drugi navedeni igrač će postići više golova nego prvi navedeni igrač. Ukoliko navedeni igrači postignu isti broj golova, ili ne postignu golove uopšte, ulog će biti vraćen.

- ANB - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice igrača uparenih u fantasy duelu postići više golova u tekućem kolu svog šampionata/kupa. Ukoliko drugi navedeni igrač postigne više golova od prvog navedenog igrača, ulog će biti vraćen. Ukoliko jedan ili oba igrača nisu uključeni u startnih jedanaest, opklada će biti nevažeća.

1 ANB: Prvi navedeni igrač će postići više golova nego drugi navedeni igrač. Ukoliko drugi navedeni igrač postigne više golova od prvog navedenog igrača, ulog će biti vraćen.

X ANB: Navedeni igrači će postići isti broj golova, ili neće postići golove uopšte. Ukoliko drugi navedeni igrač postigne više golova od prvog navedenog igrača, ulog će biti vraćen.

II – BOMBER

- 1st Goalscorer - Potrebno je pogoditi igrača koji će postići prvi gol na meču. Autogolovi, golovi postignuti u toku eventualnih produžetaka kao i golovi iz penal serije neće se računati.

Ukoliko "own goal" (autogol) nije ponuđen a prvi ili poslednji gol je autogol, sve opklade koje se odnose na prvog ili poslednjeg strelca biće gubitne. Ukoliko je krajnji rezultat 0-0, sve opklade će biti gubitne.

1st GS: Izabrani igrač će postići prvi gol na meču.

2. Anytime Goalscorer - Potrebno je pogoditi da li će izabrani igrač postići gol ili ne u toku meča. Autogolovi, golovi postignuti u toku eventualnih produžetaka kao i golovi iz penal serije neće se računati. Ukoliko je krajnji rezultat 0-0, sve opklade će biti gubitne.

Anytime YES: Izabrani igrač će postići bar jedan gol u toku meča.

Anytime NO: Izabrani igrač neće postići gol u toku meča.

3. Last Goalscorer - Potrebno je pogoditi igrača koji će postići poslednji gol na meču. Autogolovi, golovi postignuti u toku eventualnih produžetaka kao i golovi iz penal serije neće se računati. Ukoliko "own goal " (autogol) nije ponuđen a prvi ili poslednji gol je autogol, sve opklade koje se odnose na prvog ili poslednjeg strelca biće gubitne. Ukoliko je krajnji rezultat 0-0, sve opklade će biti gubitne.

Last GS: Izabrani igrač će postići poslednji gol na meču.

4. Goals - Potrebno je pogoditi koliko će golova izabrani igrač postići u toku meča. Autogolovi, golovi postignuti u toku eventualnih produžetaka kao i golovi iz penal serije neće se računati. Ukoliko je krajnji rezultat 0-0, sve opklade će biti gubitne.

2+: Izabrani igrač će postići 2 ili više golova u toku meča.

3+: Izabrani igrač će postići 3 ili više golova u toku meča.

5. Anytime NB - Potrebno je pogoditi igrača koji će postići prvi ili poslednji gol na meču. Ukoliko izabrani igrač ne postigne prvi ili poslednji gol (u skladu sa opkladom), ali postigne gol bilo kad u toku meča, ulog će biti vraćen. Autogolovi, golovi postignuti u toku eventualnih produžetaka kao i golovi iz penal serije neće se računati. Ukoliko "own goal " (autogol) nije ponuđen a prvi ili poslednji gol

je autogol, sve opklade koje se odnose na prvog ili poslednjeg strelca biće gubitne. Ukoliko je krajnji rezultat 0-0, sve opklade će biti gubitne.

1st G ATNB: Izabrani igrač će postići prvi gol u toku meča. Ukoliko ne postigne prvi gol, ali postigne gol kasnije u toku meča, ulog će biti vraćen.

Last ATNB: Izabrani igrač će postići poslednji gol u toku meča. Ukoliko ne postigne poslednji gol, ali postigne gol ranije u toku meča, ulog će biti vraćen.

Član 8.3

Fantasy fudbal

Fantasy tipovi igara su obično “head-to-head” (HH) dueli između dva tima/igrača koji ne igraju jedan protiv drugog u stvarnom meču, već protiv različitih protivnika u različitim mečevima uz kombinovanje oba ishoda da bi se dobio rezultat fantasy igre.

Najčešći tipovi igre koje Priredivač obično nudi:

Fantasy Soccer: Pobjednik ovog duela je tim koji postigne više golova u tekućem kolu protiv stvarnog protivnika. Samo golovi izabranih timova se računaju, pobjeda ili poraz su nebitni. Npr: Milan igra protiv Lecce-a, Arsenal protiv Liverpool-a. Fantasy meč je Milan–Arsenal. Ako Milan pobjedi 1-0 protiv Lecce-a, a Arsenal izgubi 2-4 od Liverpool-a, fantasy meč će biti 1-2 u korist Arsenal.

Virtual Soccer: TPobjednik ovog duela je tim koji ostvari bolju gol razliku u svom stvarnom meču. Npr: Ako je u italijanskoj ligi meč Inter-Chievo, u španskoj Osasuna-Valencia, a virtualni duel je Inter-Valencia.

Inter-Chievo	Osasuna-Valencia	Gol razlika Inter	Gol razlika Valencia	Inter-Valencia	Rezultat
1-1	0-1	0	+1	2	0-1
3-0	0-2	+3	+2	1	1-0

2-2	0-0	0	0	X	0-0
1-2	3-1	-1	-2	1	1-0
2-1	1-2	+1	+1	X	0-0
4-3	1-2	+1	+1	X	0-0

Član 8.4

Tenis

Ukoliko se meč iz bilo kog razloga odigra na podlozi drugačijoj od one zvanično planirane, PrireĐivač zadržava pravo da proglasi meč nevažećim.

Ukoliko se jedan od igrača povuče ili bude diskvalifikovan pre početka meča, opklade će biti nevažeće. Ako se on/ona povuče ili bude diskvalifikovan/a posle početka meča, protivnik će biti smatran pobednikom, a opklade će biti plaćene u skladu sa rezultatom postignutim na terenu. Ako se igrač povuče ili bude diskvalifikovan pre svog prvog meča u okviru turnira, opklade koje se odnose na pobedu tog igrača na turniru ili plasman u odreĐenu fazu takmičenja biće nevažeće, u suprotnom će biti važeće.

U dublu, ukoliko se bar jedan od četvorice igrača povuče pre početka meča i njegov saigrač odluči da odigra meč sa drugim igračem, sve opklade u vezi sa tim mečom biće nevažeće.

Ako se teniski meč koji je trebalo da se igra na 3 dobijena seta odigra na 2 dobijena seta, sve opklade koje se odnose na taj meč smatraće se nevažećim (npr, u kolu Dejvis kupa u kojem je pobednik već poznat, timovi se mogu dogovoriti da će ostale mečeve igrati na 2 dobijena seta: u ovom slučaju sve opklade koje se odnose na preostale "skraćene" mečeve, smatraće se nevažećim).

Član 8.4a

Definicije igara koje nudi PrireĐivač za Tenis

I – 1-2

1. 1-2 - Potrebno je pogoditi pobjednika meča. Ukoliko se jedan od igrača povuče ili bude diskvalifikovan tokom prvog seta, opklade će biti nevažeće. Ako se on/ona povuče ili bude diskvalifikovan/a nakon završetka prvog seta, protivnik će biti smatran pobjednikom.

- 1: Prvi navedeni igrač će pobediti.
- 2: Drugi navedeni igrač će pobediti.

II - 1ST SET

1. 1st Set - Potrebno je pogoditi pobjednika prvog seta. Ukoliko se jedan od igrača povuče ili bude diskvalifikovan tokom prvog seta, opklade će biti nevažeće. Povlačenje ili diskvalifikacija u kasnijim fazama meča neće imati uticaja na opklade koje se tiču prvog seta.

- 1 1st Set: Prvi navedeni igrač će osvojiti prvi set. 2
- 1st Set: Drugi navedeni igrač će osvojiti prvi set.

III - SET BETTING

1. Set Betting - Potrebno je pogoditi rezultat meča u setovima. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće.

- 2-0: Prvi navedeni igrač će osvojiti dva seta, a drugi navedeni igrač neće osvojiti nijedan set.
- 2-1: Prvi navedeni igrač će osvojiti dva seta, a drugi navedeni igrač će osvojiti jedan set.
- 1-2: Prvi navedeni igrač će osvojiti jedan set, a drugi navedeni igrač će osvojiti dva seta.
- 0-2: Prvi navedeni igrač neće osvojiti nijedan set, a drugi navedeni igrač će osvojiti dva seta.
- 3-0: Prvi navedeni igrač će osvojiti tri seta, a drugi navedeni igrač neće osvojiti nijedan set.
- 3-1: Prvi navedeni igrač će osvojiti tri seta, a drugi navedeni igrač će osvojiti jedan set.
- 3-2: Prvi navedeni igrač će osvojiti tri seta, a drugi navedeni igrač će osvojiti dva seta.
- 0-3: Prvi navedeni igrač neće osvojiti nijedan set, a drugi navedeni igrač će osvojiti tri seta.
- 1-3: Prvi navedeni igrač će osvojiti jedan set, a drugi navedeni igrač će osvojiti tri seta.
- 2-3: Prvi navedeni igrač će osvojiti dva seta, a drugi navedeni igrač će osvojiti tri seta.

IV – O/U GAMES

1. O/U GAMES - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj gemova odigranih na meču biti veći ili manji od naznačenog broja . Tiebreak/super tiebreak se računa kao jedan gem. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće.

Over Games: Ukupan broj gemova odigranih na meču biće veći od naznačenog broja.

Under Games: Ukupan broj gemova odigranih na meču biće manji od naznačenog broja.

V – ODD/EVEN

1. O/E Games - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj gemova odigranih na meču biti neparan ili paran. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće.

Odd Games: Ukupan broj gemova odigranih na meču biće neparan.

Even Games: Ukupan broj gemova odigranih na meču biće paran.

VI – HND GAMES

1. HND Games - Ishod opklade se dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem broju gemova osvojenih od strane oba igrača u toku meča. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na prvog navedenog igrača. Tiebreak se računa kao jedan gem. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće.

1HG: Prvi navedeni igrač će osvojiti više gemova nego drugi navedeni igrač (uzimajući u obzir hendikep).

2HG: Drugi navedeni igrač će osvojiti više gemova nego prvi navedeni igrač (uzimajući u obzir hendikep).

VII – SET HAND.

1. Set Hand - Ishod opklade se dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča (u setovima). Vrednost hendikepa se uvek odnosi na prvog navedenog igrača. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće.

1H (-1.5): Prvi navedeni igrač će osvojiti dva ili više setova u odnosu na drugog navedenog igrača.

2H (-1.5): Drugi navedeni igrač će pobediti ili će izgubiti sa 1 setom razlike.

1H (+1.5): Prvi navedeni igrač će pobediti ili će izgubiti sa jednim setom razlike.

2H (+1.5): Drugi navedeni igrač će osvojiti dva ili više setova u odnosu na drugog navedenog igrača.

VIII – N°SET

1. N°Set - Potrebno je pogoditi tačan broj setova koji će biti odigrani tokom meča. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće.

2Sets: Ukupan broj odigranih setova na meču biće 2.

3Sets: Ukupan broj odigranih setova na meču biće 3.

4Sets: Ukupan broj odigranih setova na meču biće 4.

5Sets: Ukupan broj odigranih setova na meču biće 5.

IX – O/U 1ST SET

1. O/U 1st Set - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj gemova odigranih u toku prvog seta biti veći ili manji od naznačenog broja. Tiebreak se računa kao jedan gem. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće. Povlačenje ili diskvalifikacija u kasnijim fazama meča neće imati uticaja na opklade koje se tiču prvog seta.

Ov 1Set: Ukupan broj gemova odigranih u toku prvog seta biće veći od naznačenog broja.

Un 1Set: Ukupan broj gemova odigranih u toku prvog seta biće manji od naznačenog broja.

X - O/E 1ST SET

1. O/E 1st Set - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj gemova odigranih u toku prvog seta biti veći ili manji od broja naznačenog od strane PrireĐivač. Tiebreak se računa kao jedan gem. Ukoliko se jedan od igrača povuče u toku meča, opklade će biti nevažeće. Povlačenje ili diskvalifikacija u kasnijim fazama meča neće imati uticaja na opklade koje se tiču prvog seta.

Odd 1Set: Ukupan broj gemova odigranih u toku prvog seta biće neparan.

Even 1Set: Ukupan broj gemova odigranih u toku prvog seta biće paran.

XI - 1°SET&MATCH

1. 1°Set&Match - Potrebno je pogoditi porednika prvog seta i porednika meča, birajući jednu od ponuĐenih opcija. Ukoliko se jedan od igrača povuče ili bude diskvalifikovan tokom prvog seta,

opklade će biti nevažee. Ako se on/ona povuče ili bude diskvalifikovan/a nakon završetka prvog seta, rezultat prvog seta će biti onaj ostvaren na terenu, dok će njegov protivnik biti protivnik će biti smatran pobednikom.

- 1/1: Prvi navedeni igrač će osvojiti prvi set i meč.
- 1/2: Prvi navedeni igrač će osvojiti prvi set i izgubiće meč.
- 2/1: Drugi navedeni igrač će osvojiti prvi set i izgubiće meč.
- 2/2: Drugi navedeni igrač će osvojiti prvi set i meč.

Član 8.5

Stoni tenis

Ukoliko se jedan od igrača povuče pre početka meča, opklade će biti nevažee. Ukoliko se povuče nakon što je meč počeo, protivnik će biti smatran za pobednika. Ukoliko se igrač povuče pre svog prvog meča na turniru, opklade koje se odnose na celokupni učinak tog igrača na turniru će biti nevažee, u protivnom će biti izgubljene.

Član 8.6

Košarka

Za košarkaške mečeve validan rezultat za sve vrste opklada (osim ukoliko je navedeno drugačije) jeste onaj rezultat ostvaren nakon eventualnih produžetaka.

U mečevima u kojima je nerešen ishod dozvoljen pravilima, eventualni produžeci koji se igraju da bi se utvrdilo koji tim prolazi u sledeću rundu (dobija celokupni duel) neće biti uzeti u obzir.

Član 8.6a

I – HANDICAP

1. Handicap - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

- 1 H: Domaći tim će postići više poena nego gostujući tim (uzimajući u obzir hendikep).
- 2 H: Gostujući tim će postići više poena od domaćeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

II – H/H

2. Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti.

- 1 HH: Domaći tim će pobediti na meču.
- 2 HH: Gostujući tim će pobediti na meču.

III – 1X2 MARGIN

1. 1X2 Margin - Potrebno je pogoditi da li će izabrani tim pobediti sa najmanje 6 poena razlike. Ukoliko nijedan od timova ne pobjedi sa više od 5 poena razlike, dobitna selekcija će biti XH5.

- 1 (>5): Domaći tim će pobediti sa 6 ili više poena razlike.
- X (0-5): Nijedan od timova neće pobediti sa više od 5 poena razlike.
- 2 (>5): Gostujući tim će pobediti sa 6 ili više poena razlike.

IV – 1X2

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi pobjednika meča. U slučaju produžetaka poeni postignuti nakon četvrte četvrtine neće biti uzeti u obzir. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

- 1: Domaći tim će pobediti na meču.
- X: Ishod meča će biti nerešen.
- 2: Gostujući tim će pobediti na meču.

V – DC

1. DC - Potrebno je pogoditi pobjednika meča birajući jednu od ponuđenih opcija. U slučaju produžetaka poeni postignuti nakon četvrte četvrtine neće biti uzeti u obzir. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1XDC: Domaći tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.
12DC: Domaći ili gostujući tim će pobediti na meču.
X2DC: Gostujući tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.

VI – OVER/UNDER

1. Over/Under - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u toku regularnog vremena biti veći ili manji od ponuđenog broja. U slučaju produžetaka poeni postignuti nakon četvrte četvrtine neće biti uzeti u obzir. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

Over: Ukupan broj poena postignutih u toku regularnog vremena biće veći od naznačenog broja.
Under: Ukupan broj poena postignutih u toku regularnog vremena biće manji od naznačenog broja.

VII – O/U HOME

1. O/U Home - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja. U slučaju produžetaka poeni postignuti nakon četvrte četvrtine neće biti uzeti u obzir. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

H O: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima biće veći od naznačenog broja.
H U: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima biće manji od naznačenog broja.

VIII – O/U AWAY

1. O/U Away - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja. U slučaju produžetaka poeni postignuti nakon četvrte četvrtine neće biti uzeti u obzir. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

A O: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima biće veći od naznačenog broja. A
U: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima biće manji od naznačenog broja a.

IX – ODD/EVEN

1. Odd/Even - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd: Ukupan broj postignutih poena na meču biće neparan.

Even: Ukupan broj postignutih poena na meču biće paran.

X – O/E H/A

1. Odd/Even Home/Away - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane domaćeg ili gostujućeg tima na meču biti paran ili neparan.

H. Odd: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane domaćeg tima biće neparan.

H Even: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane domaćeg tima biće paran.

A Odd: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane gostujućeg tima biće neparan.

A Even: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane gostujućeg tima biće paran.

XI – HANDICAP 1H

1. Handicap 1st Half - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu prvog poluvremena. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1 H 1HT: Domaći tim će postići više poena nego gostujući tim u toku prvog poluvremena (uzimajući u obzir hendikep).

2 H 1HT: Gostujući tim će postići više poena od domaćeg tima u toku prvog poluvremena (uzimajući u obzir hendikep).

XII – 1X2 1H

1. 1X2 1st Half - Potrebno je pogoditi ishod na kraju prvog poluvremena. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1-1st H: Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

X-1st H: Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena.

2-1st H: Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

XIII – DC 1ST H

1. DC 1st Half - Potrebno je pogoditi ishod na kraju prvog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1XCDC 1H: Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena.

12DC 1H: Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

X2DC 1H: Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena.

XIV – DNB 1ST H

1. DNB 1st Half - Potrebno je pogoditi pobjednika na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prvog poluvremena, ulog će biti vraćen. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1 DNB 1H: Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prvog poluvremena, ulog će biti vraćen.

2 DNB 1H: Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prvog poluvremena, ulog će biti vraćen.

XV – O/U 1H

1. O/U 1st Half - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u toku prvog poluvremena biti veći ili manji od ponuđenog broja. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

Over 1H: Ukupan broj poena postignutih u toku prvog poluvremena biće veći od naznačenog broja.

Under 1H: Ukupan broj poena postignutih u toku prvog poluvremena biće manji od naznačenog broja.

XVI – O/U HOME 1H

1. O/U Home 1st Half - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prvog poluvremena biti veći ili manji od naznačenog broja. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

H Ov 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prvog poluvremena biće veći od naznačenog broja.

H Un 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prvog poluvremena biće manji od naznačenog broja.

XVII – O/U AWAY 1H

1. O/U Away 1st Half - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biti veći ili manji od broja ponuđenog od strane Priredivača. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

A Ov 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biće veći od naznačenog broja.

A Un 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biće manji od naznačenog broja.

XVIII – O/E 1H

1. O/E 1st Half - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u toku prvog poluvremena biti paran ili neparan. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

Odd 1H: Ukupan broj poena postignutih u toku prvog poluvremena biće neparan.

Even 1H: Ukupan broj poena postignutih u toku prvog poluvremena biće paran.

XIX – O/E H/A 1H

1. O/E H/A 1st Half - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane domaćeg ili gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biti paran ili neparan. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

H Odd 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prvog poluvremena biće neparan.

H Even 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg u toku prvog poluvremena tima biće paran.

A Odd 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biće neparan.

A Even 1H: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biće paran.

XX – HAND 1Q

1. Handicap 1st Quarter - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu prve četvrtine. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1 H 1Q: Domaći tim će postići više poena nego gostujući tim u toku prve četvrtine (uzimajući u obzir hendikep).

2 H 1Q: Gostujući tim će postići više poena od domaćeg tima u toku prve četvrtine (uzimajući u obzir hendikep).

XXI – 1X2 1Q

1. 1X2 1st Quarter - Potrebno je pogoditi ishod na kraju prve četvrtine. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1-1st Q: Domaći tim će pobediti na kraju prve četvrtine.

X-1st Q: Ishod će biti nerešen na kraju prve četvrtine.

2-1st Q: Gostujući tim će pobediti na kraju prve četvrtine.

XXII – DC 1ST Q

1. DC 1st Quarter - Potrebno je pogoditi ishod na kraju prve četvrtine birajući jednu od ponuđenih opcija. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1XCD 1Q: Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prve četvrtine.

12DC 1Q: Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prve četvrtine.

X2DC 1Q: Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prve četvrtine.

XXIII – DNB 1ST Q

1. DNB 1st Quarter - Potrebno je pogoditi pobjednika na kraju prve četvrtine. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prve četvrtine, ulog će biti vraćen. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

1 DNB 1Q: Domaći tim će pobediti na kraju prve četvrtine. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prve četvrtine, ulog će biti vraćen.

2 DNB 1Q: Gostujući tim će pobediti na kraju prve četvrtine. U slučaju nerešenog ishoda na kraju prve četvrtine, ulog će biti vraćen.

XXIV – O/U 1Q

1. O/U 1st Quarter - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u toku prve četvrtine biti veći ili manji od naznačenog broja. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

Over 1Q: Ukupan broj poena postignutih u toku prve četvrtine biće veći od naznačenog broja.

Under 1Q: Ukupan broj poena postignutih u toku prve četvrtine biće manji od naznačenog broja.

XXV – O/U HOME 1Q

1. O/U Home 1st Quarter - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prve četvrtine biti veći ili manji od naznačenog broja. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

H Ov 1Q: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prve četvrtine biće veći od naznačenog broja.

H Un 1Q: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prve četvrtine biće manji od naznačenog broja.

XXVI – O/U AWAY 1Q

1. O/U Away 1st Quarter - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prve četvrtine biti veći ili manji od naznačenog broja. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

A Ov 1Q: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prve četvrtine biće veći od ponuđenog broja.

A Un 1Q: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prve četvrtine biće manji od ponuđenog broja.

XXVII – O/E 1Q

1. O/E 1st Quarter - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u toku prve četvrtine biti paran ili neparan. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

Odd 1Q: Ukupan broj poena postignutih u toku prve četvrtine biće neparan.

Even 1Q: Ukupan broj poena postignutih u toku prve četvrtine biće paran.

XXVIII – O/E H/A 1Q

1. O/E H/A 1st Quarter - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane domaćeg ili gostujućeg tima u toku prve četvrtine biti paran ili neparan. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

H Odd 1Q: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima u toku prve četvrtine biće neparan.

H. Even 1Q : Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg u toku prve četvrtine tima biće paran.

A. Odd 1Q: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prve četvrtine biće neparan.

A Even 1Q: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u toku prve četvrtine biće paran.

BASKETBALL SPECIALS

I – FANTASY BASKET

1. Handicap - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča. Rezultat fantasy duela se dobija na osnovu poena postignutih od strane navedenih timova u toku tekućeg kola prvenstva/kupa. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H: Domaći tim će postići više poena od gostujućeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

2 H: Gostujući tim će postići više poena od domaćeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

2. 1X2 Margin - Potrebno je pogoditi da li će izabrani tim koji učestvuje u fantasy duelu pobediti sa najmanje 6 poena razlike. Rezultat fantasy duela se dobija na osnovu poena postignutih od strane navedenih timova u toku tekućeg kola prvenstva/kupa. Ukoliko nijedan od timova ne pobeđi sa više od 5 poena razlike, dobitna selekcija će biti XH5.

- 1 (>5): Domaći tim će pobediti u fantasy duelu sa 6 ili više poena razlike.
X (0-5): Nijedan od timova neće pobediti u fantasy duelu sa više od 5 poena razlike.
2 (>5): Gostujući tim će pobediti u fantasy duelu sa 6 ili više poena razlike.

3. 1X2 - Potrebno je pogoditi pobjednika fantasy duela. Rezultat fantasy duela se dobija na osnovu poena postignutih od strane navedenih timova u toku tekućeg kola prvenstva/kupa.

- 1: Domaći tim će pobediti u fantasy duelu.
X: Ishod će biti nerešen u fantasy duelu.
2: Gostujući tim će pobediti u fantasy duelu.

4. Over/Under - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih od strane timova koji učestvuju u fantasy duelu u toku regularnog vremena biti veći ili manji od naznačenog broja. Rezultat fantasy duela se dobija na osnovu poena postignutih od strane navedenih timova u toku tekućeg kola prvenstva/kupa.

Over: Ukupan broj poena postignutih od strane timova koji učestvuju u fantasy duelu u toku regularnog vremena biće veći od naznačenog broja.

Under: Ukupan broj poena postignutih od strane timova koji učestvuju u toku regularnog vremena biće manji od naznačenog broja.

5. Odd/Even - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih od strane izabranog igrača u toku tekućeg kola šampionata/kupa biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj poena postignutih od strane izabranog igrača biće veći od naznačenog broja.

Under: Ukupan broj poena postignutih od strane izabranog igrača biće manji od naznačenog broja.

II – PLAYERS SPECIALS

1. Over/Under Points - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih od strane izabranog igrača u toku tekućeg kola šampionata/kupa biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj poena postignutih od strane izabranog igrača biće veći od naznačenog broja.

Under: Ukupan broj poena postignutih od strane izabranog igrača biće manji od naznačenog broja.

2. Over/Under Rebounds - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj skokova ostvarenih od strane izabranog igrača u toku tekućeg kola šampionata/kupa biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj skokova ostvarenih od strane izabranog igrača biće veći od naznačenog broja
Under: Ukupan broj skokova ostvarenih od strane izabranog igrača biće manji od naznačenog broja.

3. Over/Under Assists - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj asistencija ostvarenih od strane izabranog igrača u toku tekućeg kola šampionata/kupa biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj asistencija ostvarenih od strane izabranog igrača biće veći od naznačenog broja.
Under: Ukupan broj asistencija ostvarenih od strane izabranog igrača biće manji od naznačenog broja.

Član 8.7

Hokej na ledu

Rezultat opklade se zasniva na krajnjem rezultatu meča, ne uzimajući u obzir produžetke i izvođenje penala (osim u posebnim slučajevima).

Član 8.7a

HH: dva moguća ishoda: 1 (pobeda domaćeg tima) i 2 (pobeda gostujućeg tima). Opklade su ažurirane na osnovu rezultata ostvarenog na kraju meča, uključujući produžetke i izvođenje penala.

1-2 Handicap: Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu domaćeg tima.

1X2: Tri moguća ishoda: 1 (pobeda domaćeg tima), X (nerešeno) i 2 (pobeda gostujućeg tima).

DC: U ovoj vrsti igre, tri moguća ishoda 1, X, 2 se kombinuju u tri grupe po dva: 1X, 12, i X2.

DNB: Potrebno je pogoditi pobjednika meča. U slučaju nerešenog ishoda, opklada će se smatrati nevažećom.

Over/Under: Potrebno je pogoditi da li će biti postignuto više ili manje golova u odnosu na broj ponuđen od strane Priredivača.

Odd/Even: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut na utakmici biti neparan (odd) ili paran (even). Rezultat 0-0 se smatra parnim.

*1X2 1.Period: Potrebno je pogoditi rezultat prve periode (1X2).

*DC 1.Period: U ovom slučaju tri moguća ishoda prve periode: 1,x, 2 se kombinuju u 3 grupe 1X,12 i X2.

*DNB 1.Period: Potrebno je pogoditi rezultat prvog perioda. U slučaju nerešenog ishoda, opklada će biti nevažeća.

*Over/Under 1.Period: Potrebno je pogoditi da li će u prvoj periodi biti postignuto više ili manje golova od broja ponuđenog od strane Priredivača.

*Rezultat je važeći i ukoliko meč bude prekinut nakon završetka prvog perioda. U tom slučaju, eventualni ponovljeni meč neće biti uziman u obzir.

Član 8.8

Rukomet

Za ishod opklade važeći je rezultat po isteku 60 minuta igre, produžeci i penali se ne računaju.

Član 8.8a

I – Hand. 1-2

1. Handicap - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H: Domaći tim će postići više golova od gostujućeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

2 H: Gostujući tim će postići više golova od domaćeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

II – 1X2

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi pobednika meča.

1: Domaći tim će pobediti na meču.

X: Ishod meča će biti nerešen.

2: Gostujući tim će pobediti na meču.

III – DC

1. DC - Potrebno je pogoditi ishod meča birajući jednu od ponuđenih opcija.

1XCD: Domaći tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.

12DC: Domaći tim ili gostujući tim će pobediti na meču.

X2DC: Gostujući tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.

III – DNB

1. DNB - Potrebno je pogoditi pobjednika meča. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

1 DNB: Domaći tim će pobediti na meču. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

2 DNB: Gostujući tim će pobediti na meču. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

IV – OVER/UNDER

1. Over/Under - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj golova postignutih u toku meča biće veći od naznačenog broja.

Under: Ukupan broj golova postignutih u toku meča biće manji od naznačenog broja.

V – HOME O/U

1. Home O/U - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima u toku meča biti veći ili manji od naznačenog broja.

H O: Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima u toku meča biće veći od naznačenog broja.

H U: Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima u toku meča biće manji od naznačenog broja.

VI – AWAY O/U

1. Away O/U - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima u toku meča biti veći ili manji od naznačenog broja.

A O: Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima u toku meča biće veći od naznačenog broja.

A U: Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima u toku meča biće manji od naznačenog broja.

VII – ODD/EVEN

1. Odd/Even - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd: Ukupan broj golova postignutih na meču biće neparan.

Even: Ukupan broj golova postignutih na meču biće paran.

VIII – O/E H/A

1. Odd/Even Home/Away - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut od strane domaćeg ili gostujućeg tima na meču biti paran ili neparan.

H. Odd: Ukupan broj golova postignutih na meču od strane domaćeg tima biće neparan.

H. Even: Ukupan broj golova postignutih na meču od strane domaćeg tima biće paran.

A. Odd: Ukupan broj golova postignutih na meču od strane gostujućeg tima biće neparan.

A. Even: Ukupan broj golova postignutih na meču od strane gostujućeg tima biće paran.

IX – HANDICAP 1H

1. Handicap 1H - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu prvog poluvremena. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H 1HT: Domaći tim će postići više golova nego gostujući tim u toku prvog poluvremena (uzimajući u obzir hendikep).

2 H 1HT: Gostujući tim će postići više golova nego domaći tim u toku prvog poluvremena (uzimajući u obzir hendikep).

X – 1X2 1.HALF

1. 1X2 1.Half - Potrebno je pogoditi ishod na kraju prvog poluvremena.

1 HT: Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

X HT: Ishod će biti nerešen na kraju prvog poluvremena.
2 HT: Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.

XI – DC 1ST HALF

1. DC 1st Half - Potrebno je pogoditi ishod na kraju prvog poluvremena birajući jednu od ponuđenih opcija.

1X 1st H: Domaći tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena.
12 1st H: Domaći ili gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena.
X2 1st H: Gostujući tim će pobediti ili će ishod biti nerešen na kraju prvog poluvremena.

XII – DNB 1ST H

1. DNB 1st H - Potrebno je pogoditi pobjednika meča na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

1 DNB 1st H: Domaći tim će pobediti na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

2 DNB 1st H: Gostujući tim će pobediti na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda, ulog će biti vraćen.

XIII – O/U 1H

1. O/U 1H - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena biti veći ili manji od naznačenog broja.

O 1H: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena biće veći od naznačenog broja. U

1H: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena biće manji od naznačenog broja.

XIV – O/U HOME 1H

1. O/U Home1H - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima u toku prvog poluvremena biti veći ili manji od ponuđenog broja.

H Ov 1H: Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima u toku prvog poluvremena biće veći od naznačenog broja.

H Un. 1H: Ukupan broj golova postignutih od strane domaćeg tima u toku prvog poluvremena biće manji od naznačenog broja.

XV – O/U AWAY 1H

1. O/U Away1H - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biti veći ili manji od naznačenog broja.

A Ov. 1H: Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biće veći od naznačenog broja.

A Un 1H: Ukupan broj golova postignutih od strane gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biće manji od naznačenog broja.

XVI – O/E 1H

1. Odd/Even 1stH - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena biti paran ili neparan.

Odd 1HT: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena biće neparan.

Even 1HT: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena biće paran.

XVII – O/E H/A 1H

1. O/E H/A 1H - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut od strane domaćeg ili gostujućeg tima u toku prvog poluvremena biti paran ili neparan.

H. Odd 1H: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena od strane domaćeg tima biće neparan.

H. Even 1H: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena od strane domaćeg tima biće paran.

A. Odd 1H: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena od strane gostujućeg tima biće neparan.

A. Even 1H: Ukupan broj golova postignutih u toku prvog poluvremena od strane gostujućeg tima biće paran.

Član 8.9

Bejzbol

Za ishod opklade važeći je konačni rezultat meča, uključujući ekstra ininge. U svrhe klađenja, utakmica je važeća posle odigranih 8.5 ininga, u protivnom je nevažeća. U slučaju da isti protivnici igraju dve utakmice istog dana, računa se samo rezultat prve utakmice.

Član 8.9a

I – HAND. 1-2

1. Hand. 1-2 - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H : Domaći tim će ostvariti više poena (runs) od gostujućeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

2 H: Gostujući tim će ostvariti više poena (runs) od domaćeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

II – OVER/UNDER

1. Over/Under - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena (runs) postignutih u toku meča biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj poena (runs) postignutih u toku meča biće veći od naznačenog broja.

Under: Ukupan broj poena (runs) postignutih u toku meča biće manji od naznačenog broja.

III – H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi pobjednika meča.

1 HH: Domaći tim će pobediti na meču.
2 HH: Gostujući tim će pobediti na meču.

IV – ODD/EVEN

1. Odd/Even - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena (runs) postignutih u toku meča biti paran ili neparan.

Odd: Ukupan broj poena (runs) postignutih u toku meča biće neparan.
Even: Ukupan broj poena (runs) postignutih u toku meča biće paran.

Član 8.10

Odbojka

Rezultat opklade na odbojkaški meč se uvek zasniva na tri dobijena seta (Zlatni set se neće uzimati u obzir)

Član 8.10a

I – SET HAND.

1. Set Handicap - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča (u setovima). Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H (-1.5): Domaći tim će pobediti sa 2 ili više setova razlike u odnosu na gostujući tim.
2 H (-1.5): Gostujući tim će pobediti ili izgubiti sa 1 setom razlike.
1 H (+1.5): Domaći tim će pobediti ili izgubiti sa 1 setom razlike.
2 H (+1.5): Gostujući tim će pobediti sa 2 ili više setova razlike u odnosu na domaći tim.
1 H (-2.5): Domaći tim će pobediti 3-0.

2 H (-2.5): Gostujuća ekipa će pobediti ili izgubiti osvajajući bar jedan set.
1 H (+2.5): Domaća ekipa će pobediti ili izgubiti osvajajući bar jedan set. 2
H (+2.5): Gostujući tim će pobediti 3-0.

II – SET BETTING

1. Set Betting - Potrebno je pogoditi ishod meča u setovima.

3-0: Domaći tim će osvojiti 3 seta a gostujući tim neće osvojiti nijedan set.
3-1: Domaći tim će osvojiti 3 seta a gostujući tim će osvojiti 1 set.
3-2: Domaći tim će osvojiti 3 seta a gostujući tim će osvojiti 2 seta.
0-3: Domaći tim neće osvojiti nijedan set a gostujući tim će osvojiti 3 seta.
1-3: Domaći tim će osvojiti 1 set a gostujući tim će osvojiti 3 seta.
2-3: Domaći tim će osvojiti 2 seta a gostujući tim će osvojiti 3 seta.

III – H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi pobjednika meča.

1 HH: Domaći tim će pobediti na meču.
2 HH: Gostujući tim će pobediti na meču.

IV – O/E H/A

1. Odd/Even Home/Away - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg ili gostujućeg tima na meču biti paran ili neparan.

H Odd: Ukupan broj poena postignutih na meču od strane domaćeg tima biće neparan.
H Even: Ukupan broj poena postignutih na meču od strane domaćeg tima biće paran.
A. Odd: Ukupan broj poena postignutih na meču od strane gostujućeg tima biće neparan.
A. Even: Ukupan broj poena postignutih na meču od strane gostujućeg tima biće paran.

V – 1ST SET

1. 1st Set - Potrebno je pogoditi pobjednika prvog seta.

1 1st Set: Domaći tim će osvojiti prvi set. 2

1st Set: Gostujući tim će osvojiti prvi set.

VI – O/U POINTS

1. Over/Under Points - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih na meču biti veći ili manji od ponuđenog broja.

Over TOT P: Ukupan broj poena postignutih u toku meča biće veći od ponuđenog broja.

Under TOT P: Ukupan broj poena postignutih u toku meča biće manji od ponuđenog broja.

VII – O/E POINTS

1. Odd/Even Points - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd: Ukupan broj poena postignutih na meču biće neparan.

Even: Ukupan broj poena postignutih na meču biće paran.

VIII – O/U 1 SET

1. Over/Under 1st Set - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u toku prvog seta biti veći ili manji od naznačenog broja.

Ov 1st Set: Ukupan broj poena postignutih u toku prvog seta biće veći od naznačenog broja.

Un 1st Set: Ukupan broj poena postignutih u toku prvog seta biće manji od naznačenog broja.

IX – O/E 1 SET

1. Odd/Even 1st Set - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u prvom setu biti paran ili neparan.

Odd 1Set: Ukupan broj poena postignutih u prvom setu biće neparan.

Even 1Set: Ukupan broj poena postignutih u prvom setu biće paran.

X – OU HOME PT

1. Over/Under Home Points - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja.

H O: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima biće veći od naznačenog broja. H

U: Ukupan broj poena postignutih od strane domaćeg tima biće manji od naznačenog broja.

XI – OU AWAY PT

1. Over/Under Away Points - Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od naznačenog broja.

A O: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima biće veći od naznačenog broja. A

U: Ukupan broj poena postignutih od strane gostujućeg tima biće manji od naznačenog broja.

XII – PT HND

1. Points Handicap - Ishod opklade se dobija dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa ukupnom broju poena postignutih od strane domaće i gostujuće ekipe u toku meča. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H : Domaći tim će postići više poena od gostujućeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

2 H: Gostujući tim će postići više poena od domaćeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

Član 8.11

Formula 1

Isplata tiketa vezanih za formulu 1 se uvek zasniva na prvim zvaničnim rezultatima objavljenim nakon trke. Naknadne odluke donete od strane zvaničnika trke ili FIA-e neće biti razmatrane.

Ukoliko se jedan ili više vozača povuku pre prvog treninga naznačene trke, a za bar jednog od njih je ponuđena kvota za pobjedu na trci 5 ili manja, Priredivač zadržava pravo da sve igre vezane za pobjednika, pol-poziciju i plasman proglaši nevažećim. Ukoliko vozač nije u mogućnosti da učestvuje u kvalifikacionoj trci, sve opklade direktno povezane sa tim vozačem će biti nevažeće. Ukoliko vozač nije u mogućnosti da učestvuje u glavnoj trci nakon uspešnog završetka kvalifikacione trke, sve opklade direktno povezane sa tim vozačem a koje se odnose na glavnu trku će biti nevažeće (opklade koje se odnose na kvalifikacionu trku će ostati važeće). Za vozača koji je učestvovao u krugu za zagrevanje se smatra da je učestvovao u trci.

Ukoliko je doneta neka odluka od strane zvaničnika trke ili FIA-e koja direktno utiče na ishod trke nakon što su rezultati prethodnog treninga ili kvalifikacione trke već objavljeni, ili ukoliko se vozač povuče u istom periodu (nakon objavljivanja rezultata prethodnog treninga/kvalifikacija a pre početka narednog), Priredivač zadržava pravo da poništi sve opklade bazirane na takvoj informaciji.

Član 8.11a

I – PRACTICE H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice navedenih vozača imati bolji rezultat u prvom slobodnom treningu.

1 HH: Prvi navedeni vozač će imati bolji rezultat u prvom slobodnom treningu od drugog navedenog vozača.

2 HH: Drugi navedeni vozač će imati bolji rezultat u prvom slobodnom treningu od prvog navedenog vozača.

II – POLE

1. Winner - Potrebno je pogoditi koji će vozač imati najbolji rezultat u kvalifikacijama. Odluke donešene od strane zvaničnika trke/FIA pre završetka kvalifikacija a koje utiču na startnu poziciju, neće imati uticaja na opklade koje se tiču pole pozicije.

Winner: Izabrani vozač će imati najbolji rezultat u kvalifikacijama.

No Winner: Izabrani vozač neće imati najbolji rezultat u kvalifikacijama.

2. Pod 1-3 - Potrebno je pogoditi da li će vozač ostvariti jedan od tri najbolja rezultata u kvalifikacijama. Odluke donešene od strane zvaničnika trke/FIA pre završetka kvalifikacija a koje utiču na startnu poziciju, neće imati uticaja na opklade koje se tiču pole pozicije.

Pod 1-3: Izabrani vozač će ostvariti jedan od tri najbolja rezultata u kvalifikacijama.

No 1-3: Izabrani vozač neće ostvariti jedan od tri najbolja rezultata u kvalifikacijama.

3. Double Winner - Potrebno je pogoditi vozača koji će osvojiti Pole poziciju i koji će pobediti u trci. Odluke donešene od strane zvaničnika trke/FIA pre završetka kvalifikacija a koje utiču na startnu poziciju, neće imati uticaja na opklade koje se tiču pole pozicije.

Double W: Izabrani vozač će osvojiti Pole poziciju i pobediti u trci.

4. Triple Winner - Potrebno je pogoditi vozača koji će osvojiti Pole poziciju, pobediti u trci i koji će imati najbolji/najbrži pojedinačni krug u toku Grand Prix-a. Odluke donešene od strane zvaničnika trke/FIA pre završetka kvalifikacija a koje utiču na startnu poziciju, neće imati uticaja na opklade koje se tiču pole pozicije.

Triple W: Izabrani vozač će osvojiti Pole poziciju, pobediti u trci i imati najbolji pojedinačni krug u toku Grand Prix-a.

III – POLE H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice navedenih vozača imati bolji rezultat u kvalifikacijama. Odluke donešene od strane zvaničnika trke/FIA pre završetka kvalifikacija a koje utiču na startnu poziciju, neće imati uticaja na opklade koje se tiču pole pozicije.

1 HH: Prvi navedeni vozač će imati bolji rezultat u kvalifikacijama od drugog navedenog vozača.

2 HH: Drugi navedeni vozač će imati bolji rezultat u kvalifikacijama od prvog navedenog vozača.

IV – RACE

1. Winner - Potrebno je pogoditi pobednika Grand Prija.

Winner: Izabrani vozač će osvojiti Grand Prix.

No Winner: Izabrani vozač neće osvojiti Grand Prix.

2. Pod 1-3 - Potrebno je pogoditi da li će izabrani vozač završiti na podijumu (top 3).

Pod 1-3: Izabrani vozač će završiti na podijumu (top3).

No 1-3: Izabrani vozač neće završiti na podijumu (top3).

3. Pts 1-10 - Potrebno je pogoditi da li će vozač osvojiti poene (završiti trku meĐu prvih deset).

1-10: Izabrani vozač će osvojiti bar 1 poen (završice trku meĐu prvih deset).

No 1-10: Izabrani vozač neće osvojiti ni jedan poen (neće završiti trku meĐu prvih deset).

4. Class / No Class - Potrebno je pogoditi da li će vozač biti kvalifikovan ili ne na zvaničnoj kvalifikacionoj FIA listi objavljenoj posle glavne trke.

Class: Izabrani vozač će se kvalifikovati na zvaničnoj kvalifikacionoj FIA listi.

No Class: Izabrani vozač se neće kvalifikovati na zvaničnoj kvalifikacionoj FIA listi.

5. Fast Lap - Potrebno je pogoditi koji će vozač imati najbolje vreme za pojedinačni krug u toku Grand Prija.

Fast Lap: Izabrani vozač će imati najbolje vreme za pojedinačni krug u toku Grand Prija.

6. 1st Ret. - Potrebno je pogoditi koji će vozač prvi odustati u toku glavne trke, bez obzira na razlog odnosno motive odustajanja. Ukoliko dva ili više vozača odustanu u toku istog kruga (bez obzira na redosled odustajanja), princip jednakosti će biti primenjen (kvota će biti podeljena sa brojem takmičara koji imaju isti rezultat).

1st Ret: Izabrani vozač će se prvi odustati u toku trke.

V – RACE H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice vozača biti bolje plasiran na Grand Priju. U slučaju da niko od vozača u duelu ne završi trku, sve opklade će biti nevažeće, ne uzimajući u obzir broj završenih krugova ili poziciju zauzimaju u trenutku povlačenja.

1 HH: Prvi navedeni vozač će biti bolje plasiran od drugog navedenog vozača na Grand Priju.

2 HH: Drugi navedeni vozač će biti bolje plasiran od prvog navedenog vozača na Grand Priju.

VI – WINNING TEAM

1. Winner - Potrebno je pogoditi tim vozača koji će osvojiti Grand Prix.

Win: Jedan od vozača izabranog tima će osvojiti Grand Prix.

No Win: Nijedan od vozača izabranog tima neće osvojiti Grand Prix.

VII – BEST OF 4

1. Best of 4 - Potrebno je pogoditi najbolje kvalifikovanog vozača na kraju trke, među četiri navedena imena. Ukoliko jedan od navedenih vozača nije u mogućnosti da učestvuje u trci, sve opklade koje se odnose na tu grupu biće proglašene nevažećim. U slučaju da niko od vozača u grupi ne završi trku, sve opklade će biti nevažeće, ne uzimajući u obzir broj završenih krugova ili poziciju koju zauzimaju u trenutku povlačenja.

Win: Izabrani vozač će biti najbolje kvalifikovan vozač na kraju trke, među četiri navedena imena.

No Win: Izabrani vozač neće biti najbolje kvalifikovan vozač na kraju trke, među četiri navedena imena.

2. Last of 4 - Potrebno je pogoditi poslednjeg kvalifikovanog vozača na kraju trke, među četiri navedena imena. Ukoliko jedan od navedenih vozača nije u mogućnosti da učestvuje u trci, sve opklade koje se odnose na tu grupu, biće proglašene nevažećim. U slučaju da niko od vozača u grupi ne završi trku, sve opklade će biti nevažeće, ne uzimajući u obzir broj završenih krugova ili poziciju zauzimaju u trenutku povlačenja.

Last: Izabrani vozač će biti poslednji kvalifikovan vozač na kraju trke, meĐu četiri navedena imena.
No Last: Izabrani vozač neće biti poslednji kvalifikovan vozač na kraju trke, meĐu četiri navedena imena.

VIII – TOTAL CLASS BETS

1. Over/Under - Potrebno je pogoditi da li će broj vozača kvalifikovanih na zvaničnoj FIA listi objavljenoj nakon zavšetka trke biti veći ili manji od naznačenog broja .

Over: Ukupan broj kvalifikovanih vozača biće veći od naznačenog broja.

Under: Ukupan broj kvalifikovanih vozača biće manji od naznačenog broja.

IX – SAFETY CAR

1. Winner - Potrebno je pogoditi da li će sigurnosno vozilo izaći na stazu u toku trke ili ne.

Safety Car During Race - Yes: Sigurnosno vozilo će izaći na stazu u toku trke.

Safety Car During Race - No: Sigurnosno vozilo neće izaći na stazu u toku trke.

X – DUAL FORECAST

1. Winner - Potrebno je pogoditi prvog i drugog vozača u trci, bez obzira na redosled.

Winner: Izabrani vozači će završiti trku na prvom i drugom mestu, bez obzira na redosled.

No Winner: Izabrani vozači neće završiti trku na prvom i drugom mestu.

Član 8.12

Moto trke

Isplata tiketa vezanih za moto trke se uvek zasniva na prvim zvaničnim rezultatima objavljenim nakon trke. Naknadne odluke donete od strane zvaničnika trke ili FIM-a neće biti razmatrane.

Ukoliko se jedan ili više vozača povuče pre početka prvog treninga navedene trke a za bar jednog od njih je ponuđena kvota za osvajanje trke 5 ili manja, Priređivač zadržava pravo da proglasi sve igre vezane za pobjednika, pol-poziciju i plasman nevažećim. Ukoliko vozač nije u mogućnosti da učestvuje u kvalifikacionoj trci, sve opklade direktno vezane za tog vozača će biti nevažeće. Za vozača koji učestvuje u krugu za zagrevanje se smatra da je učestvovao u trci.

Ukoliko je doneta neka odluka od strane zvaničnika trke ili FIM-a koja direktno utiče na ishod trke nakon što su rezultati prethodnog treninga ili kvalifikacione trke već objavljeni, ili ukoliko se vozač povuče u istom periodu (nakon objavljivanja rezultata prethodnog treninga/kvalifikacija a pre početka narednog), Priređivač zadržava pravo da poništi sve opklade bazirane na takvoj informaciji.

II – RACE H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi koji će od dva navedena vozača biti bolje plasirana na Grand Priju. U slučaju da niko od vozača u duelu ne završi trku, sve opklade će biti nevažeće, ne uzimajući u obzir broj završenih krugova ili poziciju koju zauzimaju u trenutku povlačenja.

1 HH: Prvi navedeni vozač će biti bolje plasiran od drugog navedenog vozača na Grand Priju.

2 HH: Drugi navedeni vozač će biti bolje plasiran od prvog navedenog vozača na Grand Priju.

III – BEST OF GROUP

2. Best of group - Ukoliko jedan od navedenih vozača nije u mogućnosti da učestvuje u trci, sve opklade koje se odnose na tu grupu biće proglašene nevažećim. Ne uzimajući u obzir broj završenih krugova ili poziciju koju zauzimaju u trenutku povlačenja.
3. Last of group - Ukoliko jedan od navedenih vozača nije u mogućnosti da učestvuje u trci, sve opklade koje se odnose na tu grupu biće proglašene nevažećim. Ne uzimajući u obzir broj završenih krugova ili poziciju koju zauzimaju u trenutku povlačenja.

Član 8.13

Američki fudbal

Za meceve americkog fudbala validan rezultat za sve vrste opklada (osim u posebnim slučajevima) je onaj rezultat ostvaren nakon eventualnih produžetaka.

Član 8.13a

HH (Head to Head): Dva moguća ishoda: 1 (pobeda domaćeg tima) i 2 (pobeda gostujućeg tima). U slučaju nerešenog ishoda, tiket će biti gubitnički.

Handicap: Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu domaćeg tima.

Over/Under: Potrebno je pogoditi da li će u toku meča biti postignuto više ili manje poena od broja ponuđenog od strane Priređivača.

Home team O/U: Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane domaćeg tima biti veći ili manji od broja ponuđenog od strane Priređivača.

Away team O/U: Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od broja ponuđenog od strane Priređivača.

Odd/Even: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd/Even Home: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u meču od strane domaćeg tima biti neparan ili paran.

Odd/Even Away: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u meču od strane gostujućeg tima biti neparan ili paran.

*1X2: Tri moguća ishoda: 1 (pobeda domaćeg tima), X (nereseno) i 2 (pobeda gostujućeg tima).

*DC (double chance): U ovoj vrsti igre, tri moguća ishoda 1, X, 2 se kombinuju u tri grupe po dva: 1X, 12, i X2.

*HT/FT: Morate pogoditi i rezultat prvog poluvremena i konačan rezultat u istoj selekciji.

*U slučaju produžetaka poeni postignuti nakon četvrte četvrtine neće biti uzeti u obzir. Rezultat je važeći i ukoliko se meč prekine u kasnijoj fazi. U ovom slučaju, bilo koje eventualno ponavljanje meča neće biti uzeto u razmatranje.

**1X2 1st Half: Potrebno je pogoditi ishod prvog poluvremena (1X2).

**DC 1st Half: U ovom slučaju tri moguća ishoda u prvom poluvremenu: 1,x,2 se kombinuju u 3 grupe 1x,12 i x2.

**Handicap 1st Half: Ishod opklade dobija se dodavanjem vrednosti hendikepa rezultatu domaćeg tima na kraju prvog poluvremena.

**Over/Under 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će u prvoj polovini meča biti postignuto više ili manje poena od broja ponudjenog od strane Priredivača.

**Home Team O/U 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignut od strane domaćeg tima u prvoj polovini biti veći ili manji od broja ponudjenog od strane Priredivača.

**Away Team O/U 1st Half : Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignut od strane gostujućeg tima u prvoj polovini biti veći ili manji od broja ponudjenog od strane Priredivača.

**Odd/Even 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut u prvoj polovini biti paran ili neparan.

**Home Team Odd/Even 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane domaćeg tima u prvoj polovini biti paran ili neparan.

**Away Team Odd/Even 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane gostujućeg tima u prvoj polovini biti paran ili neparan.

**1X2 1st Quarter: Potrebno je pogoditi rezultat prve četvrtine (1X2).

**DC 1st Quarter: U ovom slučaju tri moguća ishoda prve četvrtine: 1,x, 2 se kombinuju u 3 grupe 1X,12 i X2.

**Handicap 1st Quarter: Ishod opklade dobija se dodavanjem vrednosti hendikepa rezultatu domaćeg tima na kraju prve četvrtine.

**Over/Under 1st Quarter: Potrebno je pogoditi da li će u prvoj četvrtini biti postignuto više ili manje poena od broja ponudjenog od strane Priredivača.

****Home Team O/U 1st Quarter:** Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane domaćeg tima u prvoj četvrtini biti veći ili manji od broja ponuđenog od strane Priručnika.

****Away Team O/U 1st Quarter:** Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignutih od strane gostujućeg tima u prvoj četvrtini biti veći ili manji od broja ponuđenog od strane Priručnika.

****Odd/Even 1st Quarter:** Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut u prvoj četvrtini biti paran ili neparan.

****Home Team Odd/Even 1st Quarter:** Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane domaćeg tima u prvoj četvrtini biti paran ili neparan.

****Away Team Odd/Even 1st Quarter:** Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane gostujućeg tima u prvoj četvrtini biti paran ili neparan.

****1st Touchdown:** Potrebno je pogoditi koji igrač će postići prvi tac-daun na meču.

****Rezultat je važeci i ukoliko dođe do prekida tokom kasnije faze.** U tom slučaju eventualni ponovljeni meč neće biti uziman u obzir.

Član 8.14

Ragbi

Rezultat ragbi meča se uvek bazira na 80 minuta igre, ukoliko nije drugačije naglašeno.

Član 8.14a

1X2: Tri moguća ishoda: 1 (pobeda domaćeg tima), X (nereseno) i 2 (pobeda gostujućeg tima).

DC (double chance): U ovoj vrsti igre, tri moguća ishoda 1, X, 2 se kombinuju u tri grupe po dva: 1X, 12, i X2.

HT/FT: Morate pogoditi i rezultat prvog poluvremena i konačan rezultat u istoj selekciji.

Handicap: Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu domaćeg tima.

Over/Under: Potrebno je pogoditi da li će na meču biti postignuto više ili manje poena u toku regularnog vremena.

Over/Under Home: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane domaćeg tima biti veći ili manji od broja ponuđenog od Priručnika.

Over/Under Away: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane gostujućeg tima biti veći ili manji od broja ponuđenog od Priručnika.

Odd/Even: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd/Even Home: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u meču od strane domaćeg tima biti neparan ili paran.

Odd/Even Away: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u meču od strane gostujućeg tima biti neparan ili paran.

*1X2 1st Half: Potrebno je pogoditi ishod prvog poluvremena (1X2).

*DC 1st Half: U ovom slučaju tri moguća ishoda u prvom poluvremenu: 1,x,2 se kombinuju u 3 grupe 1x,12 i x2

*Handicap 1st Half: Ishod opklade dobija se dodavanjem vrednosti hendikepa rezultatu domaćeg tima na kraju prvog poluvremena.

*Over/Under 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će u prvoj polovini meča biti postignuto više ili manje poena od broja ponudenog od strane Priređivača.

*Home Team O/U 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignut od strane domaćeg tima u prvoj polovini biti veći ili manji od broja ponudenog od strane Priređivača.

*Away Team O/U 1st Half : Potrebno je pogoditi da li će broj poena postignut od strane gostujućeg tima u prvoj polovini biti veći ili manji od broja ponudenog od strane Priređivača.

*Odd/Even 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut u prvoj polovini biti paran ili neparan.

*Home Team Odd/Even 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane domaćeg tima u prvoj polovini biti paran ili neparan.

*Away Team Odd/Even 1st Half: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut od strane gostujućeg tima u prvoj polovini biti paran ili neparan.

*Rezultat je važeći i ukoliko dođe do prekida tokom kasnije faze. U tom slučaju eventualni ponovljeni meč neće biti uziman u obzir.

Član 8.15

Futsal

Sve futsal vrste igara se baziraju na regularnom vremenu, produžeci i penali se ne računaju.

Član 8.15a

I – MAIN

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi pobjednika meča.

1: Domaći tim će pobediti na meču.
X: Ishod meča će biti nerešen.
2: Gostujući tim će pobediti na meču.

2. DC - Potrebno je pogoditi ishod meča birajući jednu od ponuđenih opcija.

1XCD: Domaći tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.
12DC: Domaći ili gostujući tim će pobediti na meču.
X2DC: Gostujući tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.

II – OVER/UNDER

1. Over/Under - Potrebno je pogoditi da li će broj golova postignutih u toku meča biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj golova postignutih na meču biće veći od naznačenog broja.
Under: Ukupan broj golova postignutih na meču biće manji od naznačenog broja.

III – ODD/EVEN

1. Odd/Even - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd: Ukupan broj golova postignutih na meču biće neparan.
Even: Ukupan broj golova postignutih na meču biće paran.

Član 8.16

Golf

Ukoliko je turnir skraćen, ili na neki drugi način izmenjen usled lošeg vremena, oficijalni rezultati turnira će biti korišćeni za isplatu opklada, pod uslovom da je najmanje 36 rupa odigrano. Ukoliko 36 rupa nije odigrano, sve opklade na taj turnir će biti nevažeće.

Član 8.16a

I – WINNER

1. Winner - Potrebno je pogoditi da li će izabrani igrač osvojiti turnir.

Winner: Izabrani igrač će osvojiti turnir.

No Winner: Izabrani igrač neće osvojiti turnir.

Član 8.17

Zimski sportovi

Ukoliko se takmičenje održi na drugoj stazi, opklade su nevažeće. U slučaju da takmičar uopšte ne započne takmičenje, sve opklade direktno povezane sa tim takmičarem će biti nevažeće.

Sve opklade vezne za sve discipline Zimskih Olimpijskih Igara, osim ukoliko drugačije nije naznačeno u drugim paragrafima ovih pravila za određene sportove, se ažuriraju koristeći odredbe opisane u ,Paragrafu 56.

Član 8.17a

Winner: Potrebno je pogoditi pobjednika takmičenja.

1st and 2nd: Potrebno je pogoditi u tačnom poretku prvoplasiranog i drugoplasiranog.

Podium: Potrebno je pogoditi da li će takmičar završiti na podijumu (prvih 3).

HH: Potrebno je pogoditi koji će od dva naznačena takmičara biti bolje pozicioniran u sveukupnom događaju. Za alpsko skijanje, u slučaju da jedan ili oba skijaša ne završe trku, broj završenih krugova će odrediti pobjednika HH duela; u slučaju da oba skijaša završe isti broj krugova, zvanično vreme registrovano u završenim krugovima će odrediti pobjednika. U slučaju da nijedan od skijaša ne završi prvi krug registrovanog zvaničnog vremena, opklade će biti nevažeće.

Član 8.18

Biciklizam

Ukoliko je etapna trka odložena ili prekinuta, sve opklade će biti važeće do završetka trke (ili do zvaničnog otkazivanja), dok će jednodnevne trke biti smatrane nevažećim u slučaju odlaganja ili prekidanja i nezavršavanja do kraja trećeg dana u odnosu na zvanični program.

Član 8.18a

I – WINNER

1. Winner - Potrebno je pogoditi da li će izabrani biciklista osvojiti etapu, takmičenje/posebne discipline (kao što su "King of the Mountains", "Young Rider", "Points Classification", itd).

Winner: Izabrani biciklista će osvojiti etapu, takmičenje/posebne discipline.

No Winner: Izabrani biciklista neće osvojiti etapu, takmičenje/posebne discipline.

Član 8.19

Sportovi na vodi

Rezultat vaterpolo meča važeći za ishod svih vrsta igara (1X2, handicap, over/under, odd/even, 1st goal itd.) je onaj postignut na kraju regularnog dela, produžeci i penali se ne računaju.

Član 8.19a

I – HAND. 1-2

1. Handicap - Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H: Domaći tim će postići više golova od gostujućeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

2 H: Gostujući tim će postići više golova od domaćeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

II – MAIN

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi pobjednika meča.

- 1: Domaći tim će pobediti na meču.
- X: Ishod meča će biti nerešen.
- 2: Gostujući tim će pobediti na meču.

2. DC - Potrebno je pogoditi pobjednika meča birajući jednu od ponuđenih opcija.

- 1XCD: Domaći tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.
- 12DC: Domaći tim ili gostujući tim će pobediti na meču.
- X2DC: Gostujući tim će pobediti na meču ili će ishod biti nerešen.

III – OVER/UNDER

- 1. Over/Under - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti veći ili manji od naznačenog broja.

Over: Ukupan broj golova postignutih u toku meča biće veći od naznačenog broja.
Under: Ukupan broj golova postignutih u toku meča biće manji od naznačenog broja.

IV – ODD/EVEN

- 1. Odd/Even - Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd: Ukupan broj golova postignutih na meču biće neparan.
Even: Ukupan broj golova postignutih na meču biće paran.

Član 8.20

Plivanje

Ukoliko je jedan plivač/tim diskvalifikovan zbog pogrešnog starta ili tokom trke, sve opklade biće važeće.

Član 8.20a

I – H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice navedenih plivača/timova imati bolji plasman na takmičenju. U slučaju istog završnog plasmana dvojice navedenih plivača/timova, sve opklade smatraće se nevažećim.

1 HH: Prvi navedni plivač/tim će biti bolje plasiran nego drugi navedeni plivač/tim.

2 HH: Drugi navedeni plivač/tim će biti bolje plasiran nego prvi navedeni plivač/tim.

Član 8.21

Snuker

U slučaju da jedan od igrača bude proglašen za pobjednika pre nego što je pun broj frejmova odigran, opklade će biti važeće pod uslovom da je meč počeo, u suprotnom biće nevažeće.

Član 8.21a

I – H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi igrača koji će pobediti.

1 HH: Prvi navedeni igrač će pobediti. 2

HH: Drugi navedeni igrač će pobediti.

SKI

I – H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi koji će od dva naznačena takmičara biti bolje pozicioniran u sveukupnom takmičenju.

1 HH: Prvi navedeni takmičar će biti bolje plasiran u sveukupnom takmičenju.

2 HH: Drugi navedeni takmičar će biti bolje plasiran u sveukupnom takmičenju.

Član 8.22

Transfer Market

Sve opklade na transfer market se, osim u slučajevima kada je to posebno naglašeno, odnose na tekući prelazni rok. U svim slučajevima dobitna selekcija je tim za koji igrač odigra prvi zvanični meč nakon isteka prelaznog roka (u slučaju povrede ili zabrane primenjuje se posebno pravilo). U skladu sa tim, u slučaju dvojne registracije dobitni klub će biti onaj za koji igrač odigra prvi meč a ne klub koji je vlasnik ugovora.

U slučaju povrede ili zabrane igranja nakon zvaničnog transfera, koja ne dozvoljava igraču da se nađe u protokolu za zvanični meč, naredni transferi se neće računati: računa se samo klub u kome se igrač nalazio u vreme prve zvanične utakmice (čak i ako igrač nikada nije zapravo nastupio za taj klub).

U slučaju penzionisanja, ili u bilo kom drugom slučaju za koji Priređivač nije ponudio kvote, opklade će biti važeće i nijedna neće biti poništena (nezavisno od toga da li je bila ponudena kvota za "other" ili ne).

Priređivač zadržava pravo da proglasi nevažećim sve opklade potvrđene nakon velikih glasina u vezi budućnosti igrača, čak i nakon potpisivanja ugovora.

Poštujući ova pravila, sve opklade će biti isplaćene nakon prvog zvaničnog meča relevantnog tima nakon završetka prelaznog roka tako da čak i u slučaju zvanične potvrde transfera opklade neće biti regulisane pre ispunjenja svih uslova.

Član 8.22a

I – TO CHANGE TEAM

1. Yes/No - Potrebno je pogoditi da li će izabrani igrač promeniti svoj klub ili ne. Sve opklade se odnose na tekući prelazni rok, osim ukoliko nije drugačije naznačeno.

Yes: Izabrani igrač će promeniti svoj klub.

No: Izabrani igrač neće promeniti svoj klub.

II – NEXT TEAM

2. Winner - Potrebno je predvideti sledeći klub izabranog igrača birajući jednu od ponuđenih opcija. Sve opklade se odnose na tekući prelazni rok, osim ukoliko nije drugačije naznačeno.

Winner: Izabrani klub će biti sledeći klub naznačenog igrača.

III – NEXT MANAGER

1. Winner - Potrebno je pogoditi sledećeg trenera izabranog kluba birajući jednu od ponuđenih opcija.

Winner: Izabrani trener će biti sledeći trener naznačenog kluba.

Član 8.23

Borilački sportovi

Ako se borac povuče pre početka, sve opklade vezane za njega će biti nevažeće.

Član 8.23a

I – 1X2

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi konačni ishod meča. Metod pobeđe (KO, TKO ili pobeđa na poene) nije bitan.

1: Prvi navedeni bokser će pobediti u meču.

X: Ishod će biti nerešen.

2: Drugi navedeni bokser će pobediti u meču.

Član 8.24

Kriket

Rezultat meča se određuje na osnovu zvaničnog rezultata. Ukoliko je meč zvanično proglašen "bez rezultata", sve opklade na taj meč biće nevažeće.

Član 8.24a

I – H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi pobjednika meča.

1 HH: Domaći tim će pobediti na meču.
2 HH: Gostujući tim će pobediti na meču.

II – 1X2

1. 1X2 - Potrebno je pogoditi konačni ishod meča.

1: Domaći tim će pobediti na meču.
X: Ishod meča će biti nerešen.
2: Gostujući tim će pobediti na meču.

Član 8.25

Atletika

Ukoliko je jedan atletičar/tim diskvalifikovan zbog pogrešnog starta ili tokom trke /takmičenja, sve opklade biće važeće.

Član 8.25a

I – H/H

1. H/H - Potrebno je pogoditi koji će od dvojice navedenih atletičara/timova imati bolji plasman na takmičenju. U slučaju jednakog završnog plasmana navedenih atletičara ili timova, sve opklade smatraće se nevažećim.

1 HH: Prvi navedeni atletičar/tim će imati bolji plasman od drugog navedenog atletičara/tima.
2 HH: Drugi navedeni atletičar/tim će imati bolji plasman od prvog navedenog atletičara/tima.

Član 8.26

Antepost

Antepost tipovi igara se odnose na ishod celokupnog takmičenja ili određene faze takmičenja (faza po grupama i sl). Ukoliko dva tima/takmičara dele isti plasman po zvaničnim pravilima takmičenja, pravilo jednakosti će biti primenjeno. Ukoliko bude doneta neka disciplinska odluka nadležnog tela pre/tokom takmičenja (oduzimanje poena i sl.) opklade će biti regulisane uzimanjem u obzir takve odluke. Ukoliko

je doneta nakon što je takmičenje završeno, pobednik zvanično proglašen a opklade isplaćene, takva odluka će biti zanemarena.

Član 8.27

Posebna pravila za klađenje uživo

Ovo je vid Klađenja gde se Učesnik u klađenju kladi na igre nekog događaja dok je sam događaj u toku. Moguće je klađenje na sve sportove i igre koje su gore definisane.

Raspored za klađenje uživo podložan je promenama zbog izmena u rasporedu emitovanja.

Iz bezbednosnih razloga (kašnjenje televizijskog signala itd) postoji tampon vreme između potvrde opklade od strane Učesnika u klađenju i potvrde opklade od strane Priređivača. Ukoliko u tom periodu dodje do poništavanja kvota (na primer, postignut je gol i sl), opklada će automatski biti odbijena. Ukoliko je potrebno da opklada bude ručno potvrđena od strane operatera zaduženog za uživo klađenje (nije automatski primljena po isteku tampon vremena), a gol je postignut (ili se nešto drugo bitno dogodilo) pre nego što je opklada prihvaćena ili odbijena, bice odlučeno u korist Učesnika u klađenju da li će opklada biti prihvaćena ili ne. Jednom potvrđena, kako od strane Učesnika u klađenju tako i od strane Priređivača, opklada realizovana tokom kladenja uživo ne može biti poništena.

Sve opklade koje su primljene do trenutka prekida klađenja uživo su važeće.

Tiket u uživom klađenju nije moguće stornirati.

Iako se naš tim svim snagama trudi da na našem web sajtu bude prikazan tačan podatak koji se odnosi na neki meč, takav podatak bi trebalo da se koristi samo u informativne svrhe, i ne može se ni pod kojim uslovima koristiti za ažuriranje opklada. U slučaju da bilo koji podatak (npr. rezultat, vreme igre itd.) nije tačan, ne preuzimamo nikakvu odgovornost. Molimo Vas da pročitate naša pravila za više informacija o tome na koji način ažuriramo pojedinačne tipove igara. U svrhu kladenja uživo, klijenti treba da uzmu u obzir da prenos koji pojedini operateri označe kao live (uživo) može zapravo da kasni. Vreme kašnjenja može da varira od klijenta do klijenta u zavisnosti od prijemnika preko kojeg oni dobijaju sliku ili podatke.

Celokupno klađenje uživo na fudbal se uvek bazira na 90 minuta igre plus sudijska nadoknada, osim ukoliko nije drugačije naznačeno (poput "triangolare" turnira koji se obično igraju 45 minuta ili omladinskih mečeva koji obično traju 80 minuta). Produžeci, zlatni gol i penali neće se uzimati u obzir. Ovo važi za sve tipove igre osim za tipove igre kao što su "Who Goes Through"/"Who Wins The Trophy". Samo zvanično prekinuti mečevi će se smatrati nevažećim; ako sudija odsvira regularan kraj pre nego što je na semaforu isteklo 90 minuta, rezultat će se smatrati važećim. Ovo pravilo se ne odnosi na mečeve koji se igraju 2*40 minuta ako to nije bilo naznačeno greškom Kompanije. Ukoliko trajanje meča nije naznačeno usled očigledne greške od strane Kompanije, sve opklade otvorene kako na kraju prvog tako i na kraju drugog poluvremena će biti smatrane nevažećim.

Konacan rezultat (ili Final Result): Potrebno je pogoditi krajnji ishod utakmice.

Više/Manje (ili Over/Under): Potrebno je pogoditi da li će biti postignuto više ili manje golova u odnosu na ponuđeni broj određen od strane PlanetWin365.

Hendikep: Potrebno je pogoditi krajnji ishod meča uzimajući u obzir ponuđeni hendikep.

DNB: Potrebno je pogoditi koji će tim pobediti u meču. U slučaju nerešenog ishoda, opklada će se smatrati nevažećom.

Ko će pobediti u ostatku meča?: Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u ostatku meča počev od trenutka potvrde opklade. Računaće se samo golovi postignuti nakon potvrde opklade (trenutni rezultat će biti zabeležen u detaljima opklade).

Sledeći gol: Potrebno je pogoditi koji tim će postići sledeći gol. U slučaju da nema golova nakon potvrđivanja opklade, pobednički tip će biti X. Trenutni rezultat će biti zabeležen u detaljima opklade.

1st/2nd... Goal: Potrebno je pogoditi koji tim će postići izabrani gol. U slučaju da nema golova koji se tiču izabranog broja, pobednički tip će biti X.

Dupla šansa (1X - 12 - X2) (ili DC): U ovom slučaju, tri moguća ishoda 1, X, 2 se kombinuju u tri grupe 1X, 12 i X2.

Tačan rezultat: Tačan rezultat utakmice se mora precizno pogoditi.

Golovi domacin: Potrebno je pogoditi tačan broj golova koje će postići domaći tim.

Golovi gostujući tim: Potrebno je pogoditi tačan broj golova koje će postići gostujući tim.

Gol/Bez gola (ili Both Teams to Score): Dva moguća ishoda: GG (obe ekipe postižu gol) i NG (jedna ili nijedna ekipa ne postiže gol).

Nepar/Par: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignutih na meču biti neparan ili paran. Rezultat 0-0 računa se kao paran broj.

Koji tim je izveo početni udarac?: Potrebno je pogoditi koji tim će izvesti početni udarac.

Poluvreme - 1-X-2: Potrebno je pogoditi ishod prvog poluvremena: 1 (domaća ekipa će voditi posle prvog poluvremena), X (bice nerešeno) ili 2 (gostujuća ekipa će voditi).

DC 1st Half: U ovom slučaju, tri moguća ishoda prvog poluvremena (1, X, 2) se kombinuju u tri grupe 1X, 12, i X2.

DNB 1st Half: Potrebno je pogoditi koja ekipa će voditi na kraju prvog poluvremena. U slučaju nerešenog ishoda, opklada će biti nevažeca.

Poluvreme - Više/Manje: Potrebno je pogoditi da li će u prvom poluvremenu biti postignuto više ili manje golova u odnosu na ponuđeni broj naznačen od strane PlanetWin365.

Poluvreme - Pobjednik od sada?: Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u ostatku prvog poluvremena počev od trenutka potvrde opklade. Računaće se samo golovi postignuti nakon potvrde opklade (trenutni rezultat će

biti zabeležen u detaljima opklade).

Konacan rezultat (samo produžeci !): Potrebno je pogoditi konacni ishod produžetaka, uzimajući u obzir samo golove postignute tokom produžetaka.

Više/Manje (samo produžeci !): Potrebno je pogoditi da li će samo tokom produžetaka biti postignuto više ili manje golova u odnosu na ponudeni broj naznacen od strane PlanetWin365.

Ko će pobediti u ostatku meca (samo produžeci !): Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u ostatku produžetaka počev od trenutka potvrde opklade. Racunace se samo golovi postignuti nakon potvrde opklade (trenutni rezultat će biti zabeležen u detaljima opklade).

Sledec gol (samo produžeci !): Potrebno je pogoditi koji tim će postici sledeci gol u produžecima. U slucaju da nema postignutih golova nakon potvrđivanja opklade, porednicki tip će biti X. Trenutni rezultat će biti zabeležen u detaljima opklade.

1st/2nd... Goal (OT only!): Potrebno je pogoditi koji tim će dati izabrani gol tokom produžetaka. U slucaju da nema golova, porednicki tip će biti X.

Ukupno domacin: Potrebno je pogoditi da li će domaci tim postici manje ili više golova u odnosu na ponudeni broj naznacen od strane PlanetWin365.

Ukupno gostujuci tim: Potrebno je pogoditi da li će gostujuci tim postici manje ili više golova u odnosu na ponudeni broj naznacen od strane PlanetWin365.

Tacan broj golova: Potrebno je pogoditi tacan broj golova postignutih na mecu (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+).

Poluvreme - sledeci gol: Potrebno je pogoditi koja ekipa će postici sledeci gol u prvom poluvremenu. U slucaju da ne bude golova nakon što je opklada potvrđena, dobitni tip bice X.

Prvo poluvreme - golovi domacin: Potrebno je pogoditi tacan broj golova koje će domaci tim postici u prvom poluvremenu (0, 1, 2, 3, 4+).

Prvo poluvreme - golovi gostujuci tim: Potrebno je pogoditi tacan broj golova koje će gostujuci tim postici u prvom poluvremenu (0, 1, 2, 3, 4+).

Prvo poluvreme - tacan broj golova: Potrebno je pogoditi tacan broj golova postignutih u prvom poluvremenu (0, 1, 2, 3, 4+).

Ko ide u sledecu rundu ?/To Qualify: Potrebno je pogoditi koji tim će proci u sledece kolo/kvalifikovati se.

Ko osvaja trofej?: Potrebno je pogoditi koji će tim osvojiti trofej.

Ko će pobediti u meču za treće mesto?: Potrebno je pogoditi koji će tim osvojiti treće mesto.: Potrebno je pogoditi koji će tim osvojiti trofej.

Koji tim će pobediti u izvodenju penala ? : Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u izvodenju penala.

Kombo: Potrebno je pogoditi ishod meca kladeci se na kombinaciju Tacnog Rezultata i Over/Under 2,5.

- Domaćin I manje: Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova na meču biće 2 ili manje.
- Domaćin I više: Domaći tim će pobediti i ukupan broj golova na meču biće 3 ili više.
- Nerešeno I manje: Biće nerešeno i ukupan broj golova na meču biće 2 ili manje.
- Nerešeno I više: Biće nerešeno i ukupan broj golova na meču biće 3 ili više.
- Gost I manje: Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova na meču biće 2 ili manje.
- Gost I više: Gostujući tim će pobediti i ukupan broj golova na meču biće 3 ili više.

Kako ce mec biti odlucen?: Potrebno je pogoditi na koji nacin ce neki tim proci u narednu rundu ili osvojiti trofej.

- Domaćin u regularnom: Domaći tim će proći u narednu rundu ili će osvojiti trofej na kraju regularnog dela utakmice.
- Domaćin na produžetke: Domaći tim će proći u narednu rundu ili će osvojiti trofej nakon produžetaka.
- Domaćin na penale: Domaći tim će proći u narednu rundu ili će osvojiti trofej nakon izvođenja penala.
- Gost u regularnom: Gostujući tim će proći u narednu rundu ili će osvojiti trofej na kraju regularnog dela utakmice.
- Gost na produžetke: Gostujući tim ce proći u narednu rundu ili će osvojiti trofej nakon produžetaka.
- Gost na penale: Gostujući tim će proći u narednu rundu ili će osvojiti trofej nakon izvođenja penala.

Žuti karton se računa kao 1 karton, a crveni ili žuti/crveni karton kao 2. Drugi žuti karton za jednog igrača koji vodi do žutog/crvenog kartona ne uzima se u obzir. Kao posledica toga, jedan igrač ne može da dobije više od 3 kartona. Kartoni već zamenjenih igrača, trenera i igrača na klupi ne uzimaju se u obzir. Kartoni pokazani igračima pre početnog udarca ili nakon poslednjeg zvižduka u regularnom toku utakmice neće biti uzeti u obzir. Tiketi će biti ažurirani u skladu sa svim raspoloživim informacijama u vezi sa kartonima pokazanim tokom regularnih 90 minuta igre. Dodeljeni korneri koji nisu izvedeni ne uzimaju se u obzir.

Ukupno kartona: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kartona pokazanih igracima oba tima biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Ukupno kartona (tacno): Potrebno je pogoditi tacan broj kartona pokazanih igracima oba tima birajuci izmedu ponudjenih opcija (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+).

Kartoni domaci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kartona pokazan igracima domaceg tima biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Kartoni gostujuci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kartona pokazan igracima gostujuceg tima biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Prvo poluvreme - ukupno kartona: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kartona pokazanih igracima oba tima biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj, uzimaju se u obzir samo kartoni pokazani tokom prvog poluvremena.

Prvo poluvreme - ukupno kartona (tacno): Potrebno je pogoditi tacan broj kartona pokazanih igracima oba tima tokom prvog poluvremena birajuci izmedu ponudjenih opcija (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+).

Prvo poluvreme - kartoni domaci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kartona pokazan igracima domaceg tima u prvom poluvremenu biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Prvo poluvreme - kartoni gostujuci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kartona pokazan igracima gostujuceg tima u prvom poluvremenu biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Crveni karton?: Potrebno je pogoditi da li ce ili ne makar jedan igrac biti izbacen tokom meca. Ako je tip igre takode ponuden za meceve u kojima su predvideni produzeci, eventualno izbacivanje igraca tokom produzetaka nece biti uzeto u obzir.

Ukupno kornera: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kornera biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Ukupno kornera (skup): Potrebno je pogoditi tacan broj kornera birajuci izmedu ponudjenih opcija (<9, 9-11, 12+).

Ukupno kornera domaci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kornera domaceg tima biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Ukupno kornera gostujuci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kornera gostujuceg tima biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Korneri domaci tim: Potrebno je pogoditi tacan broj kornera domaceg tima birajuci izmedu ponudjenih opcija (0-2, 3-4, 5-6, 7+).

Korneri gostujuci tim: Potrebno je pogoditi tacan broj kornera gostujuceg tima birajuci izmedu ponudjenih opcija (0-2, 3-4, 5-6, 7+).

Korneri Nepar/Par: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kornera na mecu biti neparan ili paran.

Prvo poluvreme - ukupno kornera: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kornera u prvom poluvremenu biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Prvo poluvreme - ukupno kornera (skup): Potrebno je pogoditi tacan broj kornera u prvom poluvremenu birajuci izmedu ponudjenih opcija (<5, 5-7, 7+).

Prvo poluvreme - ukupno kornera domaci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kornera domaceg tima u prvom poluvremenu biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Prvo poluvreme - ukupno kornera gostujuci tim: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj kornera gostujuceg tima u prvom poluvremenu biti veci ili manji u odnosu na naznaceni broj.

Prvo poluvreme - korneri domaci tim: Potrebno je pogoditi tacan broj kornera domaceg tima u prvom poluvremenu birajuci izmedu ponudjenih opcija (0-1, 2, 3, 4+).

Prvo poluvreme - korneri gostujuci tim: Potrebno je pogoditi tacan broj kornera gostujuceg tima u prvom

poluvremenu birajući između ponuđenih opcija (0-1, 2, 3, 4+).

Prvo poluvreme - Nepar/Par: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj kornera u prvom poluvremenu biti neparan ili paran.

2nd Half Betting: Potrebno je pogoditi samo rezultat drugog poluvremena, ne uzimajući u obzir rezultat prvog poluvremena. Kvote se obično nude nakon završetka prvog poluvremena, a opklade se prihvataju do početka drugog.

Kladenje uživo na košarkaške mečeve se uvek bazira na krajnjem rezultatu meča, uključujući produžetke.

Koji tim će pobediti meč, uključujući produžetke ? (or HH): Potrebno je pogoditi krajnji ishod utakmice.

Azijski hendikep za ceo meč, uključujući produžetak (or Handicap FT (including overtime) Twoway): Potrebno je pogoditi krajnji ishod meča, uzimajući u obzir dati hendikep.

Azijski hendikep za period: Potrebno je predvideti krajnji ishod naznačene četvrtine uzimajući u obzir dati hendikep.

DNB X period: Potrebno je pogoditi koji će tim pobediti u naznačenoj četvrtini, ne uzimajući u obzir prethodni rezultat. U slučaju nerešenog ishoda, opklada će biti nevžeca.

Više/Manje za ceo meč, uključujući produžetke (or Over/Under FT (including overtime)): Potrebno je pogoditi da li će biti više ili manje postignutih poena u odnosu na broj naznačen od strane PlanetWin365.

Više/Manje za period (or Over/Under Quarter): Potrebno je pogoditi da li će biti više ili manje postignutih poena tokom naznačene četvrtine u odnosu na broj ponuđen od strane PlanetWin365.

Nepar/Par: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut na meču ili u naznačenoj četvrtini biti neparan ili paran.

Koji tim uzima loptu nakon podbacivanja ? : Potrebno je pogoditi koji će tim osvojiti podbacivanje na početku meča.

Koji tim pre stiže do X poena ? : Potrebno je pogoditi koji će tim prvi dostići naznačeni broj poena u meču.

Koji tim pre stiže do x poena za prvi period? : Potrebno je pogoditi koji će tim prvi dostići naznačeni broj poena u prvom periodu.

Koji tim pre stiže do x poena za drugi period? : Potrebno je pogoditi koji će tim prvi dostići naznačeni broj poena u drugom periodu.

Koji tim pre stiže do x poena za treći period? : Potrebno je pogoditi koji će tim prvi dostići naznačeni broj poena u trećem periodu.

Koji tim pre stiže do x poena za četvrti period? : Potrebno je pogoditi koji će tim prvi dostići naznačeni broj

poena u četvrtom periodu.

Ko postiže Xti poen ?: Potrebno je pogoditi koji ce tim postici naznaceni poen u mecu.

Hoce li biti produzetka ?: Potrebno je pogoditi da li ce biti produzetaka na mecu.

*Konacan rezultat: Tri moguca ishoda: 1 (pobeda domaceg tima), X (nerešeno) i 2 (pobeda gostujuceg tima).

*Više/Manje: Potrebno je pogoditi da li ce biti više ili manje postignutih poena u odnosu na broj naznaceni od strane PlanetWin365.

*Azijski hendikep: Potrebno je pogoditi krajnji ishod meca, uzimajuci u obzir dati hendikep.

*U slucaju produzetaka poeni postignuti nakon cetvrte cetvrtine nece biti uzeti u obzir.

Ukoliko je igrač diskvalifikovan ili se povuče nakon početka meča, protivnik će biti smatran pobednikom, a sve ostale opklade biće validne samo ukoliko je njihov ishod već utvrđen u trenutku prekida, u suprotnom smatraće se nevažećim.

Pobednik meča?: Potrebno je pogoditi pobednika meča.

Konacan rezultat (u setovima - najbolji od 3): Potrebno je pogoditi tačan rezultat meča (u setovima, igra se na dva dobijena seta).

Konacan rezultat (u setovima - najbolji od 5): Potrebno je pogoditi tačan rezultat meča (u setovima, igra se na tri dobijena seta).

Koji igrač ce osvojiti set ?: Potrebno je pogoditi pobednika naznačenog seta.

Igrač 1 da osvoji set: Potrebno je pogoditi da li će igrač broj 1 osvojiti bar jedan set u meču.

Igrač 2 da osvoji set: Potrebno je pogoditi da li će igrač broj 2 osvojiti bar jedan set u meču.

Tajbrejk u meču: Potrebno je pogoditi da li će biti taj-brejk u meču.

Tajbrejk u setu [setNr]: Potrebno je pogoditi da li će biti Taj-brejk u određenom setu.

Jedan od setova da se završi 6:0 ili 0:6: Potrebno je pogoditi da li će se bilo koji set u meču završiti 6:0 ili 0:6.

Gem [gameNr] do đusa u setu [setNr]: Potrebno je pogoditi da li će rezultat u bilo kom delu naznačenog gema dostići 40-40.

Broj setova (najbolji od 3): Potrebno je pogoditi tačan broj setova koji ce se odigrati (igra se na dva dobijena

seta).

NBroj setova (najbolji od 5): Potrebno je pogoditi tačan broj setova koji ce se odigrati (igra se na tri dobijena seta).

Ukupan broj gemova: Potrebno je pogoditi da li ce na mecu biti odigrano više ili manje gemova u odnosu na broj ponuden od strane PlanetWin365. U slucaju da se igra super taj-brejk umesto poslednjeg seta, isti ce se racunati kao jedan gem.

Ukupan broj gemova u setu: Potrebno je pogoditi da li ce u naznacenom setu biti odigrano više ili manje gemova u odnosu na broj ponuden od strane PlanetWin365.

Nepar/Par broj gemova: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj odigranih gemova tokom meca biti neparan ili paran.

Nepar/Par broj gemova u setu: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj gemova odigranih u naznacenom setu biti neparan ili paran.

Ko osvaja gem X u setu Y ?: Potrebno je pogoditi porednika naznacenog gema.

Koji ce igrac osvojiti gem x i y u setu n ?: Potrebno je pogoditi porednika naznaceni gemova. U slucaju da oba igraca osvoje po gem, dobitna selekcija ce biti X.

Rezultat gema X od seta Y: Potrebno je pogoditi tacan rezultat naznacenog gema (npr. „Player 1 to 0“ znaci da ce igrac 1 osvojiti gem, a igrac 2 ga završiti sa 0 poena; „Player 1 to 15“ znaci da ce igrac 1 osvojiti gem, a igrac 2 ga završiti sa 15 poena, itd).

Opklade koje se odnose klađenje uživo na odbojkaške mečeve se uvek zasnivaju na krajnjem rezultatu u setovima ("na tri dobijena"). Zlatni Set se neće uzimati u obzir.

Koji tim ce pobediti ?: Potrebno je pogoditi koji ce tim pobediti u mecu.

Koji ce tim osvojiti set ?: Potrebno je pogoditi koji ce tim pobediti u određenom setu.

Azijski hendikep: Ishod opklade sa hendikepom se dobija dodavanjem hendikepa ukupnom broju poena koji su postigla oba tima tokom citave utakmice (ili oduzimanjem). Znak (+ ili -) i istaknuti broj poena postignutih u mecu moraju biti uzeti u obzir.

Azijski hendikep za X period: Ishod opklade sa hendikepom se dobija dodavanjem hendikepa ukupnom broju poena koji su postigla oba tima tokom određenog seta (ili oduzimanjem). Znak (+ ili -) i istaknuti broj poena postignutih u setu moraju biti uzeti u obzir.

Koji tim pre stiže do X poena, Y set ?: Potrebno je pogoditi koji tim ce prvi dostici naznaceni broj poena u navedenom setu.

Ko postiže Xti poen u Y setu?: Potrebno je pogoditi koji tim ce postici odredeni poen u navedenom setu.

Konacan rezultat (u setovima - najbolji od 5): Potrebno je pogoditi tacan rezultat utakmice (u setovima).

Broj setova (najbolji od 5): Potrebno je pogoditi tacan broj setova koji ce biti odigrani (3, 4 ili 5).

Više/Manje: Potrebno je pogoditi da li ce tokom celog meca biti postignuto više ili manje poena u odnosu na broj ponuden od strane PlanetWin365.

Total za X period: Potrebno je pogoditi da li ce tokom određenog seta biti postignuto više ili manje poena u odnosu na broj ponuden od strane PlanetWin365.

Nepar/Par za X period: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj poena postignut tokom određenog seta biti neparan ili paran.

Koliko setova ce preci rezultatski limit: Potrebno je pogoditi u koliko ce setova na mecu za osvajanje seta biti potreban veci broj poena od uobicajenog (25 poena za prva 4 seta, 15 poena za tie-break za meceve itd.), zbog pravila igranja na dva poena razlike.

Kladenje uživo na hokej (izuzev igara koje se odnose na period, produžetke i penale) se odnosi samo na regularno vreme, osim ukoliko nije drugacije naznaceno u nazivu određenog tipa igre.

Konacan rezultat: Potrebno je pogoditi krajnji ishod utakmice.

Više/Manje: Potrebno je pogoditi da li ce biti postignuto više ili manje golova u odnosu na referentni broj određen od strane PlanetWin365.

Hendikep: Potrebno je pogoditi ishod meca uzimajuci u obzir dati hendikep.

DNB: Potrebno je pogoditi koji ce tim pobediti u mecu. U slucaju nerešenog ishoda, opklada ce biti nevažeca.

Dupla Šansa (1X - 12 - X2): U ovoj vrsti igre, tri moguca ishoda 1, X, 2 se kombinuju u tri grupe 1X, 12, i X2.

Sledeci gol: Potrebno je pogoditi koji tim ce postici sledeci gol. U slucaju da nema postignutih golova nakon potvrđivanja opklade, pobednicki tip ce biti X. Trenutni rezultat bice zabeležen u detaljima opklade.

Ko ce pobediti u ostatku meca ?: Potrebno je pogoditi koji tim ce pobediti u ostatku utakmice pocev od trenutka potvrde opklade. Racunace se samo golovi postignuti nakon potvrde opklade (trenutni rezultat bice zabeležen u detaljima opklade).

Ko ce biti pobednik perioda ?: Potrebno je pogoditi ishod određenog perioda (prvog, drugog, trecog perioda)

Golovi domacin: Potrebno je pogoditi tacan broj golova koje ce postici domaci tim.

Golovi gostujuci tim: Potrebno je pogoditi tacan broj golova koje ce postici gostujuci tim.

Ukupno domacin: Potrebno je pogoditi da li ce domaci tim postici više ili manje golova u odnosu na referentni

broj određen od strane PlanetWin365.

Ukupno gostujući tim: Potrebno je pogoditi da li će gostujući tim postići više ili manje golova u odnosu na referentni broj određen od strane PlanetWin365.

Nepar/Par: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj golova postignut na utakmici biti neparan (odd) ili paran (even). Rezultat 0-0 se smatra parnim.

Tacan rezultat: Potrebno je pogoditi tacan rezultat utakmice.

Više/Manje za prvi period: Potrebno je pogoditi da li će biti postignuto više ili manje golova u prvom periodu u odnosu na broj ponuden od strane PlanetWin 365.

Više/Manje za drugi period: Potrebno je pogoditi da li će biti postignuto više ili manje golova u drugom periodu u odnosu na broj ponuden od strane PlanetWin 365.

Ko će pobediti u ostatku prvog perioda?: Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u ostatku prvog perioda počev od trenutka potvrde opklade. Racunace se samo golovi postignuti nakon potvrde opklade (trenutni rezultat bice zabeležen u detaljima opklade).

Ko će pobediti u ostatku drugog perioda?: Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u ostatku drugog perioda počev od trenutka potvrde opklade. Racunace se samo golovi postignuti nakon potvrde opklade (trenutni rezultat bice zabeležen u detaljima opklade).

Koji tim će pobediti, uključujući produžetke i penale?: Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u utakmici, uključujući i produžetke i penale.

Ko će pobediti u ostatku meca (samo produžeci!): Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u ostatku produžetaka, počev od trenutka potvrde opklade. Racunace se samo golovi postignuti nakon potvrde opklade (trenutni rezultat bice zabeležen u detaljima opklade).

Sledec gol (samo produžeci!): Potrebno je pogoditi koji tim će postići sledeci gol tokom produžetaka. U slučaju da nema postignutih golova nakon potvrđivanja opklade, pobednicki tip će biti X. Trenutni rezultat bice zabeležen u detaljima opklade.

Koji tim će pobediti u izvođenju penala?: Potrebno je pogoditi koji tim će pobediti u izvođenju penala.

Kladenje uživo na rukomet se podrazumeva samo za regularno vreme, osim ako drugacije nije navedeno u nazivu određenog tipa igre.

Konacan rezultat: Potrebno je pogoditi krajnji ishod utakmice.

Hendikep: Potrebno je pogoditi krajnji ishod utakmice uzimajući u obzir ponudeni hendikep.

Više/Manje: Potrebno je pogoditi da li će tokom cele utakmice biti postignuto manje ili više golova u odnosu na

broj naveden od strane PlanetWin365.

Poluvreme - 1-X-2: Potrebno je pogoditi ishod prvog poluvremena.

Hendikep za prvo poluvreme: Potrebno je pogoditi konacan ishod prvog poluvremena uzimajuci u obzir ponudeni hendikep.

Poluvreme - Više/Manje: Potrebno je pogoditi da li ce u prvom poluvremenu biti postignuto manje ili više golova u odnosu na referentni broj naveden od strane PlanetWin365.

Azijski hendikep: Potrebno je pogoditi krajnji ishod utakmice uzimajuci u obzir ponudeni hendikep.

Azijski hendikep prvo poluvreme: Potrebno je pogoditi krajnji ishod prvog poluvremena uzimajuci u obzir ponudeni hendikep.

Ko postiže Xti poen?: Potrebno je pogoditi koja ekipa ce postici navedeni gol.

Koji tim pre stiže do X poena ?: Potrebno je pogoditi koja ekipa ce prva dostici navedeni broj golova na utakmici.

Nepar/Par: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj golova postignutih na utakmici biti neparan ili paran.

Nepar/Par za prvo poluvreme: Potrebno je pogoditi da li ce ukupan broj golova postignutih u prvom poluvremenu biti neparan ili paran.

Pobednicka razlika, rukomet: Unapred definisana razlika kojom ce ekipa pobediti (npr, domaci tim pobeđuje sa >10 ; 6-10 ; 1-5 ; 0 ; gostujuci tim pobeđuje sa 1-5; 6-10 ; >10).

Sve opklade na Formulu 1 se uvek ažuriraju na osnovu prvih zvaničnih rezultata objavljenih nakon trke. Kasnije odluke koje donesu zvaničnici trke ili FIA neće se uzimati u obzir.

Odluke koje donesu zvaničnici trke/FIA, pre završetka kvalifikacija, a koje direktno uticu na startne pozicije, neće uticati ni na koji način na opklade postavljene na bilo koju od igara na pol pozicije.

Winner Race: Potrebno je pogoditi pobednika Gran Prija.

Winner Pole: Potrebno je pogoditi koji vozac ce postici najbolji rezultat u kvalifikacijama.

Podium Race: Potrebno je pogoditi da li ce vozac završiti na podijumu (među najbolja 3).

Podium Pole: Potrebno je pogoditi da li ce vozac postici jedan od tri najbolja rezultata u kvalifikacijama.

HH Race: Potrebno je pogoditi koji ce od dva navedena vozaca biti bolje plasiran na Gran Priju. U slucaju da oba vozaca ispadnu u istom krugu, HH opklade ce biti nevažeće.

Winning Team: Potrebno je pogoditi iz kog tima ce biti pobednicki vozac.

Sve opklade na moto trke se uvek ažuriraju na osnovu prvih zvaničnih rezultata objavljenih nakon trke. Kasnije odluke koje donesu zvaničnici trke/FIM neće se uzimati u obzir.

Odluke koje donesu zvaničnici trke/FIM, pre završetka kvalifikacija, a koje direktno utiču na startne pozicije, neće uticati ni na koji način na opklade postavljene na bilo koju od igara na pol pozicije.

Winner Race: Potrebno je pogoditi pobjednika Gran Prija.

Winner Pole: Potrebno je pogoditi koji vozač će postići najbolji rezultat u kvalifikacijama.

Podium Race: Potrebno je pogoditi da li će vozač završiti na podijumu (među najbolja 3).

Podium Pole: Potrebno je pogoditi da li će vozač postići jedan od tri najbolja rezultata u kvalifikacijama.

HH Race: Potrebno je pogoditi koji će od dva navedena vozača biti bolje plasiran na Gran Priju. U slučaju da oba vozača ispadnu u istom krugu, HH opklade će biti nevažeće.

Winning Team: Potrebno je pogoditi iz kog tima će biti pobjednički vozač.

Član 9.

“Kvota” je decimalni broj koji unapred određuje priređivač za svaki sportski događaj koji je predmet klađenja i služi za izračunavanje visine dobitka.

Kvota može biti određena za svaki sportski događaj posebno, kao deo jedne kombinacije, ili za ukupnu kombinaciju, odnosno za sve sportske događaje koji čine tu kombinaciju.

U slučaju da su kvote određene za svaki sportski događaj posebno, kvota kombinacije dobija se množenjem kvota svih pojedinačnih sportskih događaja.

Priređivač zadržava pravo da promeni kvote objavljene u programu sportskih događaja, o čemu će blagovremeno biti istaknuto obaveštenje na uplatno-isplatnom mestu i u tom slučaju uzimaju se u obzir kvote koje su važeće u momentu uplate klađenja.

Član 10.

“Množilac učešća” je broj kojim učesnik uz posebnu doplatu označava koliko puta njegove kombinacije učestvuju u igri, odnosno koliko će se puta uvećavati njegov eventualni dobitak.

Član 11.

“Hendikep” je prednost u golovima koju priređivač unapred daje nekom timu sa liste programa sportskih događaja za klađenje.

Konačan ishod događaja sa hendikepom formira se tako što se broju golova, koševa ili poena označenih kao hendikep dodaju i golovi, koševi ili poeni koje je stvarno postigao tim kome je dat hendikep.

Član 12.

“Dupla šansa” je korišćenje dvoznaka kod prognoziranja konačnog ishoda, čime se ne povećava broj odigranih kombinacija, a za koju se daje posebna kvota u listi programa sportskih događaja.

Član 13.

“Miks” predstavlja kombinaciju dva ili više različitih sportskih događaja iz člana 6. ovih pravila, ukoliko su ispunjeni minimalni uslovi za kombinacije igara, koje priređivač navodi u listi programa sportskih događaja.

Član 14.

Dobitna kombinacija je ona kombinacija za koju su tačno pogođeni svi ishodi sportskih događaja koje je igrač odabrao.

Član 15.

Pojedinačna cena kombinacije za klađenje iznosi 1.00 dinar.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 50.00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 100 000 eura u dinarskoj protivvrednosti po srednjem zvaničnom kursu NBS-a, na dan isplate.

Član 16.

Iznos dobitnog fonda kod klađenja predstavlja zbir svih dobitaka učesnika u klađenju, i on nije unapred određen i ne zavisi od primljenih uplata za učešće u konkretnom kolu klađenja.

II POSTUPAK I USLOVI KLAĐENJA

Član 17.

Uplate za klađenje primaju se na uplatno-isplatom mestima- kladionice .

Član 18.

18.1. Učesnici u klađenju popunjavaju listiće koje izdaje priređivač, tako što obeležavaju sportske događaje na koje se klade znakovima iz člana 8. ovih pravila, pri čemu su igrači obavezni da se pridržavaju i objašnjenja koja se nalaze na listi programa sportskih događaja za klađenje.

18.2. Učesnik u igri je dužan da za svako klađenje označi vrstu igre i šifre sportskih događaja na koje se kladi. U suprotnom, klađenje nije važeće, i priređivač ga neće prihvatiti.

18.3. Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesniku u igri.

18.4. Kad prihvati klađenje, priređivač prima uplatu i učesniku vraća overenu potvrdu o učešću u igri klađenja, koja sadrži mesto, vreme, datum, izbore igrača i iznos primljene uplate, koja predstavlja dokaz o učešću igrača u klađenju, na osnovu kojeg igrač kasnije ima pravo na isplatu eventualnog dobitka.

18.5. Naše usluge učesnici mogu koristiti preko avansnog naloga. Učesnici mogu otvoriti isključivo jedan avansni nalog, a ukoliko im je avansni nalog blokiran ili zatvoren, neće im biti dozvoljeno da otvore drugi avansni nalog. Ukoliko postoji osnovana sumnja da su učesnici otvorili drugi avansni nalog, zadržavamo pravo da poništimo sve tekuće opklade, blokiramo ili zatvorimo avansni nalog i obustavimo sva plaćanja u očekivanju ishoda predviđene istrage i utvrđivanja eventualne štete. Uz to, zadržavamo pravo da zadržimo sredstva koja su uplaćena, kao i ona koja se nalaze na avansnom nalogu učesnika, na ime naknade štete koju smo pretrpeli usled kršenja ovog pravila.

18.6. Avansni nalog se može registrovati isključivo na ime korisnika. Nije dozvoljeno da učesnici registruju avansni nalog ni na čije ime, odnosno da se koriste lični podaci koji pripadaju drugom licu. U slučaju da dođemo do saznanja da dati podaci koji su netačni, zadržavamo pravo da poništimo sve tekuće opklade, blokiramo ili zatvorimo avansni nalog i obustavimo sva plaćanja u očekivanju ishoda predviđene istrage i utvrđivanja eventualno nastale štete. Uz to, zadržavamo pravo da zadržimo sredstva koja su uplaćena na avansni nalog učesnika na ime naknade štete koju smo pretrpeli usled kršenja ovog pravila.

18.7. Kako bi učesnici otvorili avansni nalog kod nas, neophodno je da odaberu svoje lično korisničko ime i lozinku. Čuvanje tih podataka u tajnosti isključivo je odgovornost učesnika, kao i sprečavanje neovlašćenog pristupa avansnom nalogu. Avansni nalog se može otvoriti u bilo kom prodajnom mestu. Sve opklade i sve aktivnosti koje učesnici preduzimaju i koje su zabeležene na avansnom nalogu smatraće se važećim, čak i ukoliko je bezbednost avansnog naloga učesnika ugrožena, i to ne našom greškom i ako, shodno tome, nisu učesnici lično dali odobrenje ili ovlašćenje za te opklade ili aktivnosti. Nismo u obavezi da prihvatimo žalbe korisnika, kao ni našu odgovornost u vezi sa aktivnostima zabeleženim na avansnom nalogu učesnika, izuzev onih koje proističu iz utvrđenih tehničkih nedostataka koji se mogu nama pripisati.

Postavljanje opklada

18.8. Važeće su isključivo one opklade koje su izvršene u našim objektima ili putem avansnog naloga. Opklade nije dozvoljeno postavljati putem telefona, elektronske pošte ili drugih sredstava komunikacije koje Priređivač nije odobrio.

18.9. Korisnici opklade mogu postavljati isključivo u vrednosti jednakoj ili nižoj od iznosa uplaćenog na njihov avansni nalog. U slučaju da, iz određenog razloga, opklada bude prihvaćena i pored toga što korisnici nemaju dovoljno sredstava na nalogu, višak će korisnicima biti oduzet i eventualni dobitak umanjen.

18.10. Opklada je važeća isključivo nakon potvrde u smislu ovih Pravila i uslova. Ukoliko korisnici nisu sigurni da li je opklada potvrđena, njihova je odgovornost da provere listu opklada na njihovom avansnom nalogu ili da nam se obrate tim povodom, pre nego što ponovo postave istu opkladu. Opklada je važeća ukoliko su korisnici u objektu dobili važeći tiket, a ukoliko je klađenje obavljeno putem avansnog naloga ukoliko imaju evidentiranu opkladu na njihovom avansnom nalogu.

Opklade koje su postavili korisnici ne mogu jednostrano poništiti. Shodno tome, njihova je odgovornost da se postaraju da svi elementi opklade koju postavljaju budu tačni. Korisnike molimo da uvek konsultuju naš Pravilnik o sportskom klađenju i deo o tipovima opklada koje mogu naći u svakom našem objektu, kao i na sajtu. Ne prihvatamo odgovornost u slučaju da korisnici postave opkladu, a da prethodno nisu razumeli sve prateće uslove, kao i način na koji igra funkcioniše ili na koji način se opklade ažuriraju.

18.11. Zadržavamo pravo ručne potvrde ili odbijanja opklade korisnicima. Iznos jednak vrednosti opklade zadužuje se sa korisničkog avansnog naloga čim opkladu potvrde. Ukoliko odlučimo da odbijemo opkladu delimično ili u celosti, odgovarajući iznos biće odmah vraćen na korisnički avansni nalog. Ukoliko odlučimo da delimično odbijemo poslatu opkladu, ponudićemo korisnicima da opkladu postave samo za deo iznosa koji su prvobitno uložili. U tom slučaju, korisnici će biti odgovorni za definitivnu potvrdu opklade uz delimični iznos koji predlažemo.

18.12. Zadržavamo pravo da ograničimo maksimalni potencijalni dobitak za svaku opkladu ili kombinaciju "unutar" opklade. Ukoliko opklada koju korisnici postavljaju premašuje limit te se, shodno tome, primenom tog ograničenja koje smo utvrdili zapravo umanjuje kvota koja se primenjuje na opkladu, o tome će korisnici biti upozoreni i zatražiće se da daju svoju saglasnost za poslatu opkladu pre potvrde. Ukoliko korisnici daju saglasnost i mi potvrdimo opkladu, smatraće se da su prihvatili ograničenje dobitka. Potencijalni dobitak koji može biti ostvaren od opklade uvek je prikazan na tiketu koji su korisnici dobili na naplatnom mestu u našim objektima ili u detaljnom pregledu opklade na njihovom avansnom nalogu, pre izvršenja same opklade.

18.13. Maksimalni neto dobitak koji svaki klijent može da ostvari tokom sedmodnevnog perioda jednak je neto iznosu od dva miliona evra, odnosno ekvivalentnom iznosu u protivvrednosti druge valute. U smislu prethodne rečenice, pod izrazom „neto dobitak“ podrazumeva se ukupan osvojeni iznos od koga se oduzima ukupan iznos uloga. Prema tome, korisnik koji u klađenje uloži 50.000.000 RSD tokom sedmodnevnog perioda može ostvariti maksimalni bruto dobitak od 250.000.000 RSD, što je maksimalni neto dobitak od 200.000.000 RSD. Sedmodnevni period utvrđuje se prema vremenu postavljanja, a ne vremenu ažuriranja opklada.

Ažuriranje opklada

18.14. Sve opklade ažuriraju se po završetku sportskog događaja. U slučaju odabira kvota iz sekcije Antepost, opklade se ažuriraju po završetku takmičenja/kola/faze na koju se kvote odnose. Kada je reč o opkladama koje se odnose na sportsko klađenje uživo, ažuriranje može biti započeto i dok je predmetni sportski događaj još uvek u toku.

18.15. Svi sportski događaji koje nudi Priredivač podležu izmenama datuma i vremena. Rok za postavljanje opklade (izuzev kada je reč o klađenju uživo) predstavlja zvanični početak događaja. U slučaju da je opklada postavljena nakon početka susreta, smatraće se nevažećom. Ukoliko je reč o multi opkladama, te opklade biće ažurirane prema izabranim kvotama koje su validne.

18.16. U slučaju odlaganja ili prekida sportskog događaja koji je predmet opklade, taj događaj smatraće se validnim ukoliko se okonča u naredna tri dana po Centralno Evropskom vremenu (tri meseca u slučaju Anteposta). Ukoliko se događaj koji je predmet opklade ne odigra u predviđenom vremenskom roku ili na navedenoj lokaciji ili ukoliko takmičar, tim ili učesnik ne učestvuje u događaju koji je predmet opklade, ta opklada smatraće se nevažećom. Sportski događaj koji je predmet opklade i prekinut je iz bilo kog razloga (čak i ukoliko se do dogodi u poslednjem minutu), a ne nastavi se i okonča u predviđenom vremenskom roku biće validan samo ako je ishod opklade već ostvaren na terenu, u trenutku prekida, u suprotnom će se smatrati nevažećim. Ovo pravilo podleže pojedinačnim odredbama Pravilnika o sportskom klađenju koje se odnose na konkretne sportske događaje.

18.17. Rezultat na osnovu koga se ažuriraju opklade uvek je onaj koji je ostvaren na terenu. Naknadne odluke koje donesu nadležni organi neće se uzimati u obzir.

18.18. Ekipa/igrač navedeni na levoj strani predstavljaju ekipu, odnosno takmičara domaćina, dok se oni prikazani na desnoj strani smatraju gostujućom ekipom/gostujućim igračem. Ukoliko se utakmica igra na neutralnom terenu, biće prikazana oznaka (n) ili naziv lokacije odigravanja (izuzev u slučaju klađenja uživo ili prijateljskih susreta), a prikaz ekipa/igrača na levoj/desnoj strani neće biti od značaja. Ukoliko domaća ekipa, iz bilo kog razloga (na primer, zbog održavanja sportske površine ili nedovoljnog kapaciteta gledališta), odluči da se utakmica odigra na terenu koji nije zvanični teren ekipe, ta ekipa smatraće se i u tom slučaju domaćinom i shodno tome oznaka (n) neće biti potrebna. Sve dostupne objavljene informacije na sajtu su informativnog karaktera. U slučaju da dođe do greške na našem veb-sajtu u vezi sa lokacijom na kojoj se utakmica odigrava (na primer, ukoliko je oznaka (n) prikazana pored utakmice koja se ne igra na neutralnom terenu ili ukoliko je ta oznaka izostavljena pored utakmice koja se igra na neutralnom terenu), sve opklade smatraće se važećim. Ukoliko se greška ustanovi nakon plaćanja opklada, Priredivač ima pravo da povuče eventualne dobitke ostvarene usled greške tokom plaćanja opklada.

18.19. U slučaju da dva ili više takmičara postignu isti plasman/rezultat, kvote koje će biti merodavne su one zabeležene u trenutku prihvatanja opklade, podeljene sa brojem takmičara koji su isti rezultat ostvarili. Na primer, ukoliko dva takmičara sa kvotama 2.80, odnosno 1.90, postignu isti rezultat (oba takmičara su proglašeni pobednicima), kvote za isplatu biće 1.4 (2.80 : 2), odnosno 0.95 (1.90 : 2).

18.20. U slučaju nepravilnosti koje utiču na ishod događaja koji je predmet opklade (npr. ekipa koja za susret angažuje kadete zbog štrajka/protesta/bolesti itd.), zadržavamo pravo da ceo sportski događaj proglasimo nevažećim čak i nakon njegovog završetka.

18.21. Bez obzira na odredbe ovih Pravila i uslova, zadržavamo pravo da poništimo bilo koju prihvaćenu opkladu pre početka prvog sportskog događaja koji je predmet iste iz bilo kog razloga. U tim slučajevima, obaveštenje o poništenju opklade biće vidno istaknuto u svim objektima, a u slučaju avansne uplate

obaveštenje I poništenju opklade biće poslato na vašu registrovanu adresu elektronske pošte ili putem interne poruke na njegov iavansni nalog. U svakom slučaju, odluka PrireĐivača je konačna.

Član 19.

PrireĐivač pre početka klaĐenja odreĐuje i objavljuje minimalne uslove za uplatu. Učesnici su dužni da poštuju minimum i maksimum broja sportskih dogaĐaja za svaku vrstu klaĐenja onako kako je to prireĐivač objavio u programu sportskih dogaĐaja za konkretno kolo klaĐenja

Član 20.

Ukoliko učesnik ustanovi da klaĐenje, od strane prireĐivača, nije overeno u skladu sa njegovim zahtevom, tada učesnik ima pravo da odustane od klaĐenja i zatraži storniranje nakon izvršene uplate, najkasnije u roku do 5 (pet) minuta nakon završetka overavanja klaĐenja, a pre početka odigravanja sportskog dogaĐaja.

U ovom slučaju se poništavaju sve kombinacije za klaĐenje, a iznos uplate se vraća učesniku.

Član 21.

Učesniku je zabranjeno da se u jednoj kombinaciji kladi više puta na isti sportski dogaĐaj, osim ukoliko to prireĐivač nije izričito odobrio u programu rasporeda sportskih dogaĐaja.

Član 22.

Krajnji rok za prijem uplate za klaĐenje je do početka prvog sportskog dogaĐaja na koji se učesnik kladi, osim ako prireĐivač nije odredio drugačije.

U slučaju kada se izvrši uplata za klaĐenje na sportske dogaĐaje koji su već počeli ili su već završeni, prireĐivač zadržava pravo da takve dogaĐaje proglasi neregularnim, osim ukoliko to ovim pravilima nije drugačije odreĐeno.

Član 23.

Po završetku svih sportskih dogaĐaja koji su bili predmet klaĐenja, prireĐivač u roku od 24 časa, objavljuje zvaničan izveštaj o rezultatima sportskih dogaĐaja koji su bili u listi programa sportskih dogaĐaja za klaĐenje.

Zvaničan rezultat je rezultat postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Produžeci i penali (jedanaesterci, sedmerci, slobodna bacanja i sl.) se ne smatraju regularnim tokom utakmice ili takmičenja.

PrireĐivač utvrĐuje zvaničan rezultat sportskog dogaĐaja na osnovu zvaničnih izveštaja koje službeno objavljuje organizator sportskog takmičenja (nacionalno ili internacionalno udruženje, liga, kup i sl.), ...“ osim u **sledećim** slučajevima

Košarka

Grupe kvota za koje se računaju produžeci:

HH(headtohead) - Dva moguća ishoda: 1 (pobeda domaćeg tima) i 2 (pobeda gostujućeg tima).

U slučaju nerešenog ishoda, tiket će biti gubitnički.

1-2 Handicap

Ishod opklade sa hendikepom dobija se dodavanjem ili oduzimanjem vrednosti hendikepa krajnjem rezultatu meča. Vrednost hendikepa se uvek odnosi na domaći tim.

1 H: Domaći tim će postići više poena nego gostujući tim (uzimajući u obzir hendikep).

2 H: Gostujući tim će postići više poena od domaćeg tima (uzimajući u obzir hendikep).

1X2 Margin 5 — Potrebno je pogoditi da li će izabrani tim pobediti sa najmanje 6 poena razlike.

Ukoliko nijedan od timova ne pobedi sa više od 5 poena razlike, dobitna selekcija će biti XH5.

1 (>5): Domaći tim će pobediti sa 6 ili više poena razlike.

X (0-5): Nijedan od timova neće pobediti sa više od 5 poena razlike.

2 (>5): Gostujući tim će pobediti sa 6 ili više poena razlike.

Odd/Even: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignut na meču biti paran ili neparan.

Odd: Ukupan broj postignutih poena na meču biće neparan.

Even: Ukupan broj postignutih poena na meču biće paran.

Odd/Even Home: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u meču od strane domaćeg tima biti neparan ili paran.

H. Odd: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane domaćeg tima biće neparan.

H Even: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane domaćeg tima biće paran.

Odd/Even Away: Potrebno je pogoditi da li će ukupan broj poena postignutih u meču od strane gostujućeg tima biti neparan ili paran.

A Odd: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane gostujućeg tima biće neparan.

A Even: Ukupan broj postignutih poena na meču od strane gostujućeg tima biće paran.

Privedivač utvrđuje zvaničan rezultat sportskog događaja na osnovu zvaničnih izveštaja koje službeno objavljuje organizator sportskog takmičenja (nacionalno ili internacionalno udruženje, liga, kup i sl.).

Član 24.

U slučaju odlaganja sportskog takmičenja, iz bilo kojih razloga i odigravanja u novom terminu, a koji je najkasnije 24 časa nakon vremena navedenog u programu, postignuti rezultati se smatraju važećim za sve vrste klađenja na to sportsko takmičenje.

Greške

Član 25.

U slučaju očiglednih grešaka u vezi sa kvotama/spredovima/hendikepima/totalima, zadržavamo pravo da poništimo opklade koje sadrže pogrešne vrednosti čak i nakon početka susreta. U slučaju multi opklada, iste će biti ažurirane na osnovu preostalih važećih kvota.

Član 26.

Netačan par: ukoliko su pogrešan takmičar ili ekipa navedeni u okviru para, sve opklade koje se na isti odnose smatraće se nevažećim, osim ukoliko ustanovimo da netačna informacija nije uticala na ažuriranje opklade.

Član 27.

U slučaju da greškom budu prihvaćene multi opklade sa kvotama čiji ishodi mogu međusobno da utiču jedni na druge ili da zavise jedni od drugih (npr. klađenje na određenu ekipu da će osvojiti takmičenje i da će pobediti u utakmici u okviru tog takmičenja), te kvote biće poništene, a opklada će biti ažurirana na osnovu preostalih kvota (ukoliko ih ima u opkladi).

Član 28.

Za sva klađenja, koja su primljena, a odigrana su na tim ili igrača koji je iz bilo kog razloga ispio ili odustao od daljnjeg takmičenja, smatra se da nisu dobitna i računa se kvota 1,00 (jedan), osim ukoliko se drugačije ne navodi u listi programa sportskih događaja.

Član 29.

U slučaju kada sa nevažećim sportskim takmičenjem učesnik ne ispunjava uslov o minimumu broja sportskih događaja u jednoj kombinaciji, ta kombinacija se smatra nevažećom i učesniku se vraća primljena uplata.

Ako učesnik i bez nevažećeg sportskog događaja ispunjava uslov o minimalnom broju sportskih događaja u jednoj kombinaciji, ta kombinacija je važeća, a za nevažeći sportski događaj računa se kvota 1,00 (jedan).

III NAČIN I ROK ISPLATE DOBITAKA

Član 30.

30.1. plata dobitaka vrši se na uplatno-isplatnom mestu kladionice po završetku svih sportskih događaja, a na osnovu zvaničnih rezultata sportskih događaja koje je utvrdio i objavio priređivač.

30.2. Kako bi korisnici mogli koristiti naše proizvode, odnosno usluge, uplate mogu izvršiti u nekom od naših uplatnih mesta. Avansni nalog mogu otvoriti isključivo u nekom od naših uplatnih mesta, s tim da se i isplata vrši isključivo u istom uplatnom mestu u kome je uplata izvršena, odnosno u kojem je otvoren avansni nalog.

30.3. Korisnici novac mogu uplaćivati na avansni nalog isključivo radi korišćenja bar jednog od naših proizvoda, odnosno usluga, i to u sopstveno ime i za sopstveni račun. Zadržavamo pravo da blokiramo ili zatvorimo korisnički avansni nalog, ukoliko postoji osnovana sumnja da je novac uplaćen bez ikakve namere da isti koristite za klađenje. U odgovarajućim okolnostima, to možemo prijaviti i nadležnim organima u skladu sa važećim zakonskim propisima.

30.4. Korisnici su obavezni da nas bez odlaganja obaveste ukoliko su sredstva greškom uplaćena na njihov avansni nalog. Odgovorni su za eventualno nepažljivo ili namerno korišćenje sredstava koja su greškom uplaćena na njihov avansni nalog.

Isplate

30.5. Pod uslovom da su klijenti ispoštovali uslove korišćenja naših proizvoda odnosno usluga, te da su ostvarili pravo na isplatu, mogu podići novčana sredstva na prodajnom mestu u kome su izvršili uplatu (dobitni tiket se isplaćuje u istom objektu u kome je tiket uplaćen), odnosno otvorili avansni račun (dobitni tiket koji je uplaćen preko avansnog naloga se isplaćuje u istom objektu u kome je avansni nalog otvoren), u skladu sa procedurama opisanim u članu 5.

30.6. Pre odobrenja isplate, avansni nalog podleže bezbednosnim proverama i uobičajenim revizorskim postupcima sa ciljem sprečavanja eventualnih prevarnih radnji i slično.

30.7. Ukoliko postoji osnovana sumnja da su korisnici prekršili ova Pravila i uslove, uključujući, između ostalog, i protivzakonito potraživanje bonusa, imamo pravo da retroaktivno poništimo predmetne opklade i da izvršimo povraćaj bonusa ili pripadajućih dobitaka.

30.8. Ukoliko korisnici pre podnošenja zahteva za isplatu nisu postavljali opklade u vrednosti koja je bar jednaka iznosu koji su uplatili na svoj nalog, zadržavamo pravo da od sredstava na njihovom nalogu naplatimo iznos koji pokriva sve opravdane troškove vezane kako za uplatu, tako i za isplatu. Prema potrebi, vrednost zatražene isplate može biti odgovarajuće umanjena.

Član 31.

Prilikom isplate dobitaka, učesnik predaje priređivaču potvrdu o učešću u igri, koja sadrži dobitnu kombinaciju.

Kombinacija je dobitna ukoliko su tačno pogođeni ishodi svih sportskih događaja od kojih se ona sastoji.

Član 32.

Iznos dobitka jednak je vrednosti cene kombinacije pomnožene proizvodom svih kvota i bonusa za tu kombinaciju.

Izuzetno od načina utvrđivanja iznosa dobitka iz stava 1. ovog člana, iznos dobitka ne može da premaši maksimalan iznos dobitka definisan u članu 15. ovih pravila.

Član 33.

U slučaju gubitka potvrde o učešću u igri ili njenog oštećenja u meri da nije moguće pouzdano utvrditi verodostojnost klađenja, priređivač će odbiti da izvrši isplatu dobitka.

Ukoliko priređivač oceni da postoji osnovana sumnja, da je bilo ko delovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju ovakvih događaja, ili čak ukoliko postoje dokazi, na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja, priređivač zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka.

Član 34.

Učesnik u klađenju ima pravo da u roku od 7 (sedam) dana od dana objavljivanja zvaničnog izveštaja o rezultatima događaja, uloži pismeni prigovor priređivaču, ukoliko smatra da priređivač nije pravilno ustanovio dobitak.

Ako priređivač utvrdi da je prigovor osnovan, dužan je da u roku od 30 dana, po isteku roka iz stava 1. ovog člana, izvrši isplatu iznosa ostvarenog dobitka učesniku u klađenju.

Član 35.

Isplata novčanih dobitaka u klađenju zastareva u roku od 60 dana, od dana objavljivanja zvaničnog izveštaja rezultata sportskog događaja za određeno kolo.

IV POSLOVNA TAJNA

Član 36.

Zaposleni na uplatno-isplatinim mestima kladionice dužni su da sledeće podatke čuvaju kao poslovnu tajnu:

- 1) o učesnicima (broju poseta, igračima, potrošenom ili dobijenom novcu i sl.);
- 2) finansijskom rezultatu poslovanja kladionice;
- 3) zaposlenima u kladionici.

Podatke iz stava 1. ovog člana priređivač može saopštiti trećim licima samo na način predviđen zakonom.

Član 37.

PrireĐivač vodi evidenciju o učesnicima u klaĐenju koji su ostvarili dobitak na način koji propisuje Ministar finansija.

V PONAŠANJE U KLADIONICI

Član 38.

PrireĐivač se stara o održavanju reda i zaštiti učesnika na uplatno-isplatnom mestu kladionice. Učesnici klaĐenja na uplatno-isplatnom mestu su dužni da se ponašaju pristojno i da druge učesnike ne ometaju u igri.

Licima mlaĐim od 18 godina zabranjeno je učešće u igrama klaĐenja.

Učesnicima koji se ne pridržavaju ovih pravila, prireĐivač može zabraniti učešće u klaĐenju i pristup uplatno-isplatnom mestu kladionice.

Član 39.

Zaposlenima u kladionici, odnosno uplatno-isplatnom mestu kladionice zabranjeno je da učestvuju u klaĐenju, da novčano pomažu učesnike ili da zajedno sa njima učestvuju u klaĐenju.

VI ZAVRŠNE ODREDBE

Član 40.

Ova pravila će biti istaknuta na svim uplatno-isplatnim mestima PrireĐivača, čime će postati javno objavljena i dostupna svim učesnicima u klaĐenju.

ŽALBE, MERODAVNO PRAVO, NADLEŽNOST

Član 41.

U slučaju da korisnici nisu zadovoljni našim uslugama, sve žalbe treba uputiti putem obrasca za kontakt koji se nalazi na našoj web stranici PrireĐivača. Ovim potvrĐuju i daju saglasnost da celokupna komunikacija sa našim korisničkim servisom može da se vodi isključivo u elektronskom obliku. TakoĐe, potvrĐuju i daju saglasnost da sva obaveštenja, informacije ili ostali vidovi saopštenja koje možemo uputiti korisnicima, mogu biti isključivo u elektronskom obliku. Obavezujemo se na to da ćemo uložiti napor da korsinički zahtev obradimo što je brže, tačnije i efikasnije moguće. Za rešavanje sporova između Učesnika i PrireĐivača nadležan je sud u Beogradu.

Član 42

Donošenjem ovih Pravila i njihovim stupanjem na snagu, prestaju da važe Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću-klađenja doneta Odlukom broj 59/13 od 15.08.2013.godine.

Ova pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane Ministra finansija, a primenjuju se od dana isticanja na uplatno-isplatnom mestu kladionice.

iBet 365 d.o.o.(prethodno poslovno ime Troponjac d.o.o.)

Direktor Slavoljub Tomić