

Na osnovu Zakona o igrama na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 18/2020), i odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću („Službeni glasnik RS“ broj 152/20) i Odluke o osnivanju društva „Phuket“ d.o.o. Beograd, Južni bulevar 144, direktor društva, Draženko Ruljić, saglasno Odluci od 20.04.2023. godine, donosi sledeće:

IZMENE I DOPUNE PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

UVODNE NAPOMENE

- **Priredivač:** pravno lice koje organizuje klađenje na sportske i druge događaje putem sredstava elektronske komunikacije
- **Zvaničan sajt:** Internet sajt putem koga priredivač organizuje igru na sreću – klađenje u ime i za račun društva
- **Događaj:** događaj je svako buduće neizvesno dešavanje za koji se unapred ne zna ishod
- **Klađenje:** posebna igra na sreću u kojoj se učesnik kladi na ishode sportskih (rezultate utakmica, klađenje na trke konja i pasa i sl.) i drugih stvarnih (plesnih, pevačkih, muzičkih i sličnih događaja), odnosno virtuelnih događaja, predloženih od strane priredivača, pri čemu okolnost koja odlučuje o dobitku ili gubitku ne sme biti nikome unapred poznata i mora biti takva da na ovu okolnost ne mogu uticati ni priredivači ni učesnici. Klađenje se sastoji od prijema uloga od učesnika pod uslovima koje predlaže priredivač
- **Uživo klađenje:** Klađenje na događaj u toku kao i za vreme pauza (poluvreme i slično). Za uživo klađenje, uplata se može vršiti u toku trajanja događaja. Za uživo klađenje važe ista pravila kao i za klađenje pre početka meča, izuzev ako nije naznačeno drugačije
- **Ponuda:** lista događaja i njihovih ishoda sa kvotama objavljenim na zvaničnom sajtu priredivača
- **Tip igre:** definisani prognozirani ishod na koji se može izvršiti opklada u okviru događaja
- **Opklada:** je uplata (ulog) novčanog iznosa u domaćoj valuti na izabranu kombinaciju koja može ostvariti pojedinačni dobitak
- **Učesnik/korisnik:** punoletno fizičko lice koje učestvuje u klađenju i koje ispunjava zakonske uslove za učestvovanje u klađenju. Učesnik momentom uplate prihvata ova Pravila i pristupa klađenju pod uslovima iz istih
- **Ulog:** uplata, uloženi novčani iznos u domaćoj valuti koji učesnik uplaćuje prognozirajući ishod događaja
- **Kombinacija:** niz tipova igara. Broj tipova u nizu koji čini jednu kombinaciju je između minimalnog i maksimalnog broja događaja za klađenje koje je priredivač odredio
- **Sistem:** poseban način formiranja broja kombinacija za klađenje. Formiranjem grupa događaja učesniku se omogućava uvećanje ukupnog broja kombinacija za klađenje
- **Ishod:** rezultat izabranog tipa igre u okviru događaja za koji je priredivač odredio kvotu
- **Obrada podataka:** proglašenje opklada (dobitnim, gubitnim ili nevažećim) u skladu sa postignutim rezultatom i pravilima igre
- **Tiket:** je elektronski obrazac za učešće u igri na sreću koji je izdao priredivač, a koji se sastoji od jedne ili više istih ili različitih kombinacija
- **Dobitak:** Iznos na tiketu ostvaren učestvovanjem u klađenju nakon obrade podataka. Uslov za dobitak jeste prethodno postavljena opklada učesnika na izabrane kombinacije na osnovu kojih je dobitak ostvaren
- **Očigledna greška:** svaka greška u ponudi ili obradi podataka za koju priredivač proceni da je uticala na ispravnost klađenja, a može biti, odnosno može se odnositi na: neispravnu vrednost

kvote, učesnika, vreme i mesto odigravanja, grešku u hendikepu, tip igre ili na bilo koji drugi razlog za koji priređivač proceni da je uticao na ispravnost kladenja ili neizvesnost događaja

- **Povraćaj:** vraćanje učesniku uloga u slučaju da je, iz bilo kog razloga, kladenje nevažeće kada se proglašava kvota 1
- **Nevažeće kladenje:** situacija kada se umesto ispisane kvote na tiketu proglašava kvota 1.00 (npr. odložen meč, otkazan meč, pogrešan par itd.)
- **Udruženo kladenje:** serija istih ili sličnih tiketa odigranih u istom kalendarskom danu na internet sajtu od strane više učesnika za koje priređivač posumnja da su se udružili radi izbegavanja ograničenja postavljenih ovim pravilima
- **Kvota:** cifra kojom se množi ulog da bi se izračunao potencijalni dobitak, a koja predstavlja stepen neizvesnosti događaja po proceni priređivača
- **Domaćin:** Tim/ekipa ili takmičar prvonavedeni na listi ponude (oznaka 1.) – ne mora biti faktički domaćin Događaja
- **Gost:** Tim/ekipa ili takmičar drugonavedeni na listi ponude (oznaka 2.) – ne mora biti faktički gost Događaja
- **Turnir:** Takmičenje većeg broja učesnika (pojedince, takmičara ili ekipa) koji se bore za što bolji plasman
- **Hendikep:** je prednost koja se daje autsajderu ili oduzima favoritu, kako bi se uz izabrani tip igre uvećala kvota na favorita a smanjila na autsajdera ili u izuzetnom slučaju smanjila kvota na favorita i povećala na autsajdera. Hendikep se prikazuje i dodaje ostvarenom rezultatu prvonavedenog tima/takmičara.
- **Favorit:** ekipa ili takmičar koji, po mišljenju priređivača, ima veće šanse da pobedi na meču
- **Autsajder:** ekipa ili takmičar koji, po mišljenju priređivača, ima manje šanse da ostvari bolji rezultat
- **Zvanični izvori informisanja:** 1) zvanični sajt organizatora takmičenja; 2) zvanični sajt domaćina takmičenja; 3) zvanični sajt tima domaćina; 4) zvanični sajt gostujućeg tima. "Livescore" internet sajtovi nisu zvanični i merodavni prilikom obrade podataka. Ukoliko se informacije razlikuju, za zvaničan se uzima rezultat uzet sa izvora koji je najviši u gore navedenoj hijerarhiji (prvo zvanični sajt organizatora takmičenja potom zvanični sajt domaćina takmičenja itd.)
- **Zaključena igra** - pod zaključenom igrom smatra se ona opklada kod koje se krajnji ishod više ne može promeniti do kraja događaja
- **Bonus račun:** je račun koji ima svaki učesnik na sajtu i na koji mu se akumuliraju promo sredstva učešćem u raznim marketinškim ili promo aktivnostima priređivača
- **Bonus sredstva:** sredstva koja priređivač dodeljuje kroz razne promotivne aktivnosti. Mogu se koristiti kao ulog u skladu sa pravilima promocije i ne mogu se isplatiti sa Promo računa korisnika
- **Bonus kod:** je kod (šifra) koji učesnik može da iskoristi kako bi ostvario pogodnosti tokom trajanja marketinških ili promotivnih aktivnosti priređivača. Korišćenje promo koda, na za to predviđenom mestu, obavezuje učesnika da prihvata uslove korišćenja određene od strane priređivača
- **Virtuelni događaj:** je kompjuterski generisan događaj ili drugi neizvesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG), na primer (virtuelni fudbal, virtuelno kladenje na brojeve, virtuelne trke konja i pasa i sl.)

- **Samoisključenje:** opcija kojom učesnik odlučuje o delimičnom ili trajnom samograničenju učestvovanja u klađenju, a na osnovu podnetog zahteva priređivaču
- **Zatvaranje korisničkog naloga:** Predstavlja pravo priređivača da isključi učesnika iz Sistema priređivača na osnovu procene Priređivača.
- **Izuzetak:** Izričito propisana pravila za posebne slučajeve obrade podataka koja imaju prioritet u primeni

- KLAĐENJE -

PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

Član 1.

Ovim pravilima uređuje se priređivanje igara na sreću klađenja preko sredstava elektronske komunikacije, kao i ostalih posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije 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 događaja, odgovornosti priređivača, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje klađenja.

Član 2.

Ovim Pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: Pravila) utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između "PHUKET" d.o.o. Beograd, sa sedištem na adresi Južni bulevar 144, Beograd, šifra delatnosti 9200 kockanje i klađenje, PIB 107132843, kao priređivača igre (u daljem tekstu: priređivač) i fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igrama na sreću (u daljem tekstu: učesnik).

Član 3.

Ova pravila predstavljaju opšte uslove za zaključenje ugovora po pristupu za učešće u svim vrstama klađenja kod priređivača, a koji se smatra zaključenim kada učesnik izvrši registraciju na sajtu priređivača. Nakon sprovedenog postupka registracije učesnika, smatra se da učesnik prihvata ova Pravila.

Ova pravila obavezuju priređivača i učesnike u klađenju i oni su dužni da ih se u potpunosti pridržavaju. Ovaj ugovorni odnos zaključuje se na neodređeno vreme i svaka ugovorna strana ga može otkazati.

Član 4.

Za isplatu dobitaka ostvarenih u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije garantuje Priređivač.

Član 5.

Priređivač unapred određuje događaje i kvote za klađenje, a učesnik slobodnom voljom bira tipove igara kojima obeležava ishod ponuđenog događaja ili grupe događaja, čime priređivač izdaje elektronski obrazac za učešće u igri (tiket).

Član 6.

Odredbe ovih Pravila važe i primenjuju se za sva klađenja, koja je moguće organizovati u grupnim i individualnim disciplinama i u raznim drugim događajima, koji po svojoj prirodi mogu da budu predmet igara klađenja u skladu sa Zakonom o igrama na sreću.

Učesnik se na način određen ovim pravilima može kladiti na:

- 1) ishode pojedinačnih ili grupnih sportskih događaja (rezultate utakmica, klađenje na trke konja i pasa i sl.)
- 2) određeni događaj u toku sportskog takmičenja (broj postignutih golova, tačan rezultat, broj golova na poluvremenu i na kraju utakmice, ko će prvi dati 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) druge stvarne događaje (plesne, pevačke, muzičke i slične događaje), kao i na svaki drugi događaj za koji se unapred ne zna ishod, koji je jasno merljiv i za koje postoje jasni i jednoznačni rezultati
- 4) Fantasy sportove
- 5) Virtuelne događaje (virtuelni fudbal, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke konja i pasa i sl.)
- 6) Gambling igre
- 7) Elektronske sportove (eSports)

Priređivač ima mogućnost da tipove igara iz jednog sporta ili događaja primeni u drugom sportu ili događaju ukoliko su uslovi igre isti ili slični. Pravila po kojima se primaju takve opklade su ista ukoliko se koriste standardni tipovi igara koji su navedeni u Članu 7, a ako se ne koriste priređivač se obavezuje da dodatak pravila se definicijom tipova igara objavi na internet sajtu i u listi ponude.

Član 7.

DEFINICIJA TIPOVA IGARA

U nastavku su definisani tipovi igara u ponudi priređivača, osim ukoliko drugačije nije određeno na samom tiketu

KLADENJE FUDBAL

Konačni Ishod

KI 1 Domaćin pobeđuje na meču

KI X Nerešen ishod na meču

KI 2 Gost pobeđuje na meču

Dupla Šansa

DS 1X Domaćin pobeđuje ili nerešen ishod na meču

DS 12 Domaćin ili gost pobeđuje na meču

DS X2 Gost pobeđuje ili nerešen ishod na meču

I Poluvreme

Ipol 1 Domaćin pobeđuje u prvom poluvremenu

Ipol X Nerešen ishod u prvom poluvremenu

Ipol 2 Gost pobeđuje u prvom poluvremenu

II Poluvreme

Ipol 1 Domaćin pobeđuje u drugom poluvremenu

Ipol X Nerešen ishod u drugom poluvremenu

Ipol 2 Gost pobeđuje u drugom poluvremenu

Poluvreme/Kraj

PK 1-1 Domaćin vodi na poluvremenu i pobeđuje na meču

PK 1-X Domaćin vodi na poluvremenu i nerešen ishod na meču

PK 1-2 Domaćin vodi na poluvremenu i gost pobeđuje na meču

PK X-1 Nerešen ishod na poluvremenu i domaćin pobeđuje na meču

PK X-X Nerešen ishod na poluvremenu i na meču

PK X-2 Nerešen ishod na poluvremenu i gost pobeđuje na meču

PK 2-1 Gost vodi na poluvremenu i domaćin pobeđuje na meču

PK 2-X Gost vodi na poluvremenu i nerešen ishod na meču

PK 2-2 Gost vodi na poluvremenu i pobeđuje na meču

PK 1X-1X Domaćin pobeđuje ili nerešen ishod na poluvremenu i na meču

PK 1X-12 Domaćin pobeđuje ili nerešen ishod na poluvremenu i domaćin ili gost pobeđuje na meču

PK 1X-X2 Domaćin pobeđuje ili nerešen ishod na poluvremenu i gost pobeđuje ili nerešen ishod na meču

PK 12-1X Domaćin ili gost pobeđuje u prvom poluvremenu i domaćin pobeđuje ili nerešen ishod na meču

PK 12-12 Domaćin ili gost pobeđuje u prvom poluvremenu i domaćin ili gost pobeđuje na meču

PK 12-X2 Domaćin ili gost pobeđuje u prvom poluvremenu i gost pobeđuje ili nerešen ishod na meču

PK X2-1X Gost pobeđuje ili nerešen ishod u prvom poluvremenu i domaćin pobeđuje ili nerešen ishod na meču

PK X2-12 Gost pobeđuje ili nerešen ishod u prvom poluvremenu i domaćin ili gost pobeđuje na meču

PK X2-X2 Gost pobeđuje ili nerešen ishod u prvom poluvremenu i gost pobeđuje ili nerešen ishod na meču

PK 1X-1 Domaćin pobeđuje ili nerešen ishod u prvom poluvremenu i domaćin pobeđuje na meču

PK 1X-X Domaćin pobeđuje ili nerešen ishod u prvom poluvremenu i nerešen ishod na meču

PK 1X-2 Domaćin pobeđuje ili nerešen ishod u prvom poluvremenu i gost pobeđuje na meču

Domaćin ili gost pobeđuje u prvom poluvremenu i

PRAVILA KLAĐENJA

Član 8.

Sve kvote su varijabilne. Važeća kvota za klađenje, kao i za klađenje na događaj koji je u toku (Uživo klađenje) je isključivo ona koja se nalazi na tiketu.

Član 9.

Zabranjeno je učestvovanje u klađenju licima mlađim od 18 godina. Maloletnim licima nije dozvoljeno otvaranje naloga za klađenje.

Član 10.

Prilikom uplate učesnik mora da ispuni sledeća pravila:

1. Minimalnu uplatu po tiketu
1. Minimalnu uplatu po kombinaciji
2. Minimalan/Maksimalan broj događaja na tiketu
3. Jedan događaj ne može se odigrati dva puta u istoj kombinaciji

Učesniku je zabranjeno da se u jednoj kombinaciji kladi više puta na isti tip igre u okviru jednog događaja, osim ukoliko drugačije nije naglašeno u ponudi priređivača. U slučaju nepoštovanja gore navedenih pravila tiket i kombinacija će se proglašiti nevažećim, a učesniku će se izvršiti povraćaj uloga.

Član 10. Tačka a)

U slučaju da učesnik ostvari dobitak suprotno pravilima Priređivača, klađenje će se proglašiti nevažećim. Opklade ostvarene dobitcima koji su proglašeni nevažećim, takođe će biti proglašene nevažećim, odnosno svi eventualni dobici ostvareni na taj način biće proglašeni nevažećim.

Član 11.

Učesnici svoje opklade uplaćuju pojedinačno. Priređivač zadržava pravo da identične opklade od grupe učesnika (Udruženo klađenje) proglasi nevažećim čak i nakon obrade podataka i u tom slučaju će se izvršiti povraćaj uloga. Ukoliko postoji sumnja na Udruženo klađenje, priređivač zadržava pravo da postupi po Članu 15. ovih Pravila.

Član 12.

Minimalni pojedinačni ulog po kombinaciji za klađenje iznosi 2.00 dinara. Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 20.00 (dvadeset) dinara. Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 15.000.000,00 (petnaest miliona) dinara. Priređivač zadržava pravo promene iznosa minimalnog pojedinačnog uloga po kombinaciji, minimalnog iznosa za klađenje i maksimalnog iznosa za isplatu dobitka, ali samo po dobijanju saglasnosti Ministra finansija.

Bonus - Priređivač može odrediti bonus na ostvareni dobitak, ali tako da će se tačan iznos bonusa znati tek po završetku svih događaja na tiketu, a priređivač će jasno definisati pravila i uslove na zvaničnom sajtu.

Napomena: na visinu i iznos bonusa ne utiču događaji koji su proglašeni kao nevažeće klađenje, odnosno ne ostvaruju bonus.

Član 12. Tačka a)

Priređivač pre početka klađenja određuje i objavljuje minimalne uslove za uplatu. Učesnici su dužni da poštuju minimum i maksimum broja događaja za svaku vrstu klađenja onako kako je to priređivač objavio u programu događaja za konkretno kolo klađenja.

Član 13.

Događaj koji prvi počinje na tiketu određuje krajnji rok za uplatu tog tiketa. Osim u slučaju Klađenja uživo gde se uplata može izvršiti u toku trajanja događaja.

U slučaju da učesnik izvrši opkladu posle početka ili nakon završetka događaja, klađenje za taj događaj je nevažeće, osim u slučaju Klađenja uživo kada učesnik izvrši opkladu nakon završetka događaja ili nakon završetka tipa igre, klađenje za te opklade će biti nevažeće.

Član 13. Tačka a)

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 elementi na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja, priređivač zadržava pravo da takve opklade proglasi nevažećim.

Član 14.

Posle izvršene uplate, opklada je zaključena i nakog toga nije moguće poništiti (stornirati) tiket. Naknadne reklamacije Priređivač ne uvažava.

Član 15.

Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesnika u klađenju.

Član 16.

Za obradu podataka u obzir se uzimaju rezultati postignuti u regularnom delu igre, dok se rezultat postignut u eventualno odigranim produžecima i penalima ne uzima u obzir pri obradi podataka, osim ako se drugačije ne naglasi (npr. na fudbalskim utakmicama, u obzir se uzima postignut rezultat u 2x45 min igre + sudijska nadoknada).

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka.

Priređivač neće snositi odgovornost ukoliko je na obradu podataka ili na rezultat događaja uticala okolnost koju priređivač nije mogao da predvidi (npr. promena uslova u toku trajanja događaja odlukom organizatora).

Ukoliko se neki meč igra na neutralnom terenu, sve opklade će biti važeće, bez obzira da li je to prethodno naglašeno ili ne. U slučajevima kada dođe do zvanične zamene domaćinstva, priređivač zadržava pravo da klađenje proglasi nevažećim. Ukoliko se meč igra na terenu drugonavedenog tima, a organizator takmičenja prvonavedeni tim smatra domaćinom, sve opklade će biti važeće.

Za opklade na igrače, učesnike ekipnih sportova (fudbaleri, košarkaši...), važe pravila klađenja u okviru sporta čiji su učesnici.

Izuzetak:

1. Kada su u pitanju fudbalski mečevi koji se igraju u trajanju od dva poluvremena po 40 minuta, ponuda kvota je prilagođena dužini trajanja meča i sve opklade za taj meč su važeće. Za ostale mečeve koji se igraju suprotno od navedenog kao i od propisanih poluvremena u trajanju od po 45 minuta (npr. dva poluvremena u trajanju od po 35 minuta, jedno poluvreme u trajanju od 35 minuta, a drugo u trajanju od 45 minuta itd) biće proglašeno nevažeće klađenje, osim ako se vreme trajanja meča drugačije ne naglasi u ponudi Priređivača.

2. Za obradu rezultata i proglašenja opklada na fudbalere u okviru sporta "Igrači Specijal" u obzir se uzima ostvareni rezultat fudbalera koji su počeli meč. Za opklade na fudbalere koji nisu počeli meč (nisu odigrali meč, ili su ušli u daljem nastavku igre) biće proglašeno nevažeće klađenje. Ukoliko neki igrač ne učestvuje u igri (fudbaler, košarkaš, rukometaš, vaterpolista...) za sve opklade na tog igrača biće proglašeno nevažeće klađenje.

3. Za obradu rezultata i proglašenja opklade na fudbalere u okviru sporta "Dueli Strelaca" u obzir se uzima ostvareni rezultat oba fudbalera u duelu koja su počela meč. Opklade na duel gde makar jedan fudbaler nije počeo meč (nije odigrao, ili je ušao u daljem nastavku igre) biće proglašeno nevažeće klađenje.

4. Za obradu podataka teniskih mečeva na kojima je eventualno odigran „super tie-break“, u obzir se uzima odigran jedan gem u okviru jednog seta.

5. Za obradu podataka na tipove igara u okviru „Korneri“ u obzir se uzima ostvareni rezultat isključivo izvedenih kornera.

6. Za obradu podataka na tipove igara u okviru "Kartoni", "Žuti kartoni" i "Crveni kartoni" u obzir se uzimaju kartoni dodeljeni igračima koji učestvuju u regularnom delu igre. Kartoni dodeljeni igračima koji ne učestvuju u igri (rezervni igrači) se ne uzimaju u obzir, osim ako ne uđu u igru u daljem nastavku regularnog dela meča. Kartoni dodeljeni igračima nakon što su napustili igru, ili po završetku regularnog dela meča, kao i kartoni dodeljeni članovima stručnih štabova se ne uzimaju u obzir za obradu podataka.

7. za obradu igara iz grupe "Prvi Minut" u obzir se uzimaju podaci objavljeni na Zvaničnom izvoru informisanja kao i video snimak sa meča ukoliko je dostupan. Ukoliko se obavljeni podaci na Zvaničnom izvoru informisanja u "Play by play" razlikuju od video snimka sa istog meča, obrada će biti izvršena po video snimku i to po sledećim pravilima:

- Trenutak postizanja poena je trenutak kada lopta napusti ruku igrača koji šutira na koš
- Vreme koje se uzima u obzir za obradu podataka je vreme ispisano na semaforu u hali (iznad ili iza koša)
- Ukoliko se ne vidi vreme ispisano u hali (iznad ili iza koša) u obzir za obradu podataka se uzima vreme ispisano na grafičkom prikazu video snimka meča
- Ukoliko se vremena ispisana na semaforu u hali (iznad ili iza koša) i na grafičkom prikazu video snimka sa meča razlikuju, u obzir za obradu podataka se uzima vreme ispisano na semaforu u hali (iznad ili iza koša)
- Ukoliko se na dostupnom videu snimku sa meča u trenutku postizanja poena ne vidi semafor u hali (iznad ili iza koša) kao ni podaci ispisani na grafičkom prikazu video snimka sa meča, za obradu podataka u obzir se izimaju podaci u "Play by play" objavljeni na zvaničnom izvoru informisanja

Izuzetak: KOŠARKA: Za obradu podataka u obzir se uzimaju rezultati postignuti u regularnom delu igre kao i u eventualnim produžecima, osim ako se drugačije ne naglasi.

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka.

Napomena:

- U slučajevima kada se produžeci ne igraju nakon nerešenog ishoda u regularnom delu igre postignuti rezultat je važeći za sve opklade.
- Prvi minut. Ukoliko četvrtina traje 10 minuta brojeno unazad 10:00-09:01, a ukoliko četvrtina traje 12 minuta brojeno unazad 12:00-11:01
- U slučaju da nema dostupnih informacija po kojima bi mogla da se izvrši obrada podataka za sve igre koje nisu zaključene sa tog meča biće proglašeno nevažeće kladenje

Izuzetak: AMERIČKI FUDBAL (NFL): Za obradu podataka u obzir se uzimaju rezultati postignuti u regularnom delu igre kao i u eventualnim produžecima, osim ako se drugačije ne naglasi.

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka

Član 16. Tačka a)

Učesnik ima pravo da u roku od 7 (sedam) dana od dana obrade podataka, uloži pismeni prigovor Priređivaču, ukoliko smatra da dobitak nije pravilno ustanovljen postignutim rezultatom, a objavljenom na zvaničnom izvoru informisanja.

U slučaju da je prigovor učesnika osnovan, priređivač je dužan da u roku od 30 (trideset) dana po isteku roka iz stava 1. ovog člana, izvrši isplatu iznosa ostvarenog dobitka učesniku.

Član 17.

Dobitna je jedna ili više kombinacija na tiketu u kojima su svi tipovi igara proglašeni dobitnim nakon obrade podataka. Visina eventualnog dobitka izračunava se množenjem uloga po kombinaciji i kvota odigranih ishoda.

Član 18.

Priređivač vrši isplatu dobitnih tiketa odmah po završetku poslednjeg događaja na tiketu, a najkasnije u roku od 60 dana.

Član 19.

Dobici se isplaćuju prebacivanjem sredstava na račun učesnika.

Član 20.

Organizator zadržava pravo da promeni objavljeni datum, vreme i kvotu, te da povuče iz ponude bilo koji događaj.

Član 21.

Kvota, objavljene na zvaničnom sajtu, organizator ima pravo da promeni. Obaveštenja o novim kvotama biće objavljena na zvaničnom sajtu priređivača. Za učesnike su važeće kvote one koje su na izdatom tiketu.

Član 22.

U slučaju očigledne greške priređivač zadržava pravo poništenja takvih događaja, čak i ako je greška uočena nakon završetka događaja i tada će biti proglašeno nevažeće kladenje.

Član 23.

Priređivač kao pomoć učesnicima za svaku pojedinu ponudu može dodati još informacija (npr. tabela i statistika takmičenja, mesto odigravanja, neutralni teren, vrsta podloge na kojoj se igra teniski turnir, da li se kup igra na jednu ili dve utakmice, rezultat prvog meča u slučaju da se igra revanš, runda takmičenja, rezultat u toku meča), ali ne odgovara za tačnost podataka.

PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA I ODLAGANJA DOGAĐAJA

Član 24.

U slučaju odlaganja događaja i njegovog neodigravanja do isteka sledećeg kalendarskog dana, biće proglašeno nevažeće klađenje.

U slučaju prekida događaja u bilo kom momentu odigravanja i njegovog nenastavljanja do isteka sledećeg kalendarskog dana, svi tipovi igara kojima bi se ishod mogao promeniti odigravanjem događaja do kraja biće proglašeni nevažećim klađenjem, odnosno biće proglašeni dobitnim sa kvotom 1.00. Za sve tipove igara kojima se ishod ne može promeniti odigravanjem događaja do kraja (zaključene igre) za obradu podataka u obzir se uzima postignuti rezultat u trenutku prekida događaja.

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka.

Ukoliko se neki meč u okviru borilačkih sportova završi kao NO CONTEST, za sve opklade biće proglašeno nevažeće klađenje, osim za one čiji je ishod već poznat.

Primer: Fudbal

Ako je događaj prekinut pri rezultatu 2:1, tip igre "UG 3+" je dobitan, tip igre "UG 0-2" je gubitan, a tipovi igre "UG4+", "KI1", "1&3+", "DS X2" su dobitni sa kvotom 1.00.

Izuzetak: TENIS

U slučaju predaje jednog od takmičara pre početka meča i njegovog neodigravanja biće proglašeno nevažeće klađenje.

U slučaju predaje jednog od takmičara u toku meča u bilo kom momentu odigravanja, svi tipovi igara kojima bi se ishod mogao promeniti odigravanjem događaja do kraja biće proglašeni nevažećim klađenjem, odnosno biće proglašeni dobitnim sa kvotom 1.00. Za sve tipove igara kojima se ishod ne može promeniti odigravanjem događaja do kraja (zaključene igre) za obradu podataka u obzir se uzima postignuti rezultat u trenutku prekida događaja.

U slučaju svih drugih odlaganja ili prekida meča, obrada podataka izvršiće se po nastavku i završetku događaja, ili onog trenutka kada jedan od takmičara prođe u narednu rundu takmičenja (ili osvoji turnir), osim u izuzetnim situacijama kada se događaj ne nastavi kada će se opklada proglasiti nevažećom.

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka.

Primer: Tenis (meč na dva dobijena seta)

Ako je Drugonavedeni takmičar predao meč pri rezultatu 7:5, 3:3, tipovi igara "KI1" i "KI2" su dobitni sa kvotom 1.00, tip igre "|+" uz granicu 20.5 poena je dobitan, tip igre "|-" uz granicu 20.5 poena je gubitan, dok je tip igre 1&|+ dobitan sa kvotom 1.00, a 1&|- gubitan.

Izuzetak: BEJZBOL

U slučajevima odlaganja nekog meča i njegovog neodigravanja u periodu od 12č od predviđenog početka meča, biće proglašeno nevažeće klađenje.

U slučaju prekida događaja u bilo kom momentu odigravanja i njegovog nenastavljanja do isteka 12č od predviđenog početka meča svi tipovi igara kojima bi se ishod mogao promeniti odigravanjem

događaja do kraja biće proglašeni nevažećim kladenjem, odnosno biće proglašeni dobitnim sa kvotom 1.00. Za tipove igara kojima se ishod ne može promeniti odigravanjem događaja do kraja (zaključene igre) za obradu podataka u obzir se uzima postignuti rezultat u trenutku prekida događaja.

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka.

Izuzetak: STONI TENIS

U slučaju odlaganja događaja i njegovog neodigravanja istog kalendarskog dana, biće proglašeno nevažeće kladenje.

U slučaju prekida događaja u bilo kom momentu odigravanja i njegovog nenastavljanja do isteka sledećeg kalendarskog dana, svi tipovi igara kojima bi se ishod mogao promeniti odigravanjem događaja do kraja biće proglašeni nevažećim kladenjem, odnosno biće proglašeni dobitnim sa kvotom 1.00. Za tipove igara kojima se ishod ne može promeniti odigravanjem događaja do kraja (zaključene igre) za obradu podataka u obzir se uzima postignuti rezultat u trenutku prekida događaja.

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka.

Izuzetak: FORMULA 1

U slučaju da se takmičar ne pojavi na početku kvalifikacija za trku ili na glavnoj trci, biće proglašeno nevažeće kladenje. U slučaju da takmičar započne kvalifikacije ili glavnu trku i odustane u toku trke, sve opklade su važeće.

Izuzetak: UKUPNO GOLOVA U LIGI

U slučaju odlaganja ili prekida jednog ili više mečeva u ligi i njihovih neodigravanja ili nenastavljanja do isteka sledećeg kalendarskog dana, svi tipovi igara kojima bi se ishod mogao promeniti odigravanjem odloženih ili prekinutih mečeva u ligi do kraja biće proglašeni nevažećim kladenjem, odnosno biće proglašeni dobitnim sa kvotom 1.00. Za tipove igara kojima se ishod ne može promeniti odigravanjem odloženih ili prekinutih mečeva u ligi do kraja (zaključene igre) za obradu podataka u obzir se uzima postignuti rezultat u trenutku prekida/odlaganje.

Eventualne administrativne odluke, kao i naknadne promene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i tome slično) ne utiču na rezultat događaja i obradu podataka.

Član 25.

Priredivač nije odgovoran za prekid ili odlaganje događaja/predmeta opklade do koga je došlo usled nepredviđenih okolnosti čije se posledice ne mogu ispraviti.

Nepredviđene okolnosti uključuju ali se ne odnose samo na: epidemije, pandemije, ratna dešavanja, oružane sukobe, teroristički napad, javne neredе, prirodne nepogode, opšta isključenja struje i interneta ili bilo koje vanredne situacije koje se ne mogu smatrati krivicom Priredivača.

U slučaju nepredviđenih okolnosti priredivač zadržava pravo da onemogući kladenje na tipove igara u ponudi.

Član 26.

OPIS I DEFINICIJA GAMBLING IGARA

FRANCUSKI RULET

Rulet je virtuelna igra u kojoj se brojevi izvlače pomoću generatora slučajnosti.

Učesnik se kladi i ulaže na broj na kome će se zaustaviti kuglica posle okretanja na rulet točku. Postoji više načina da se u Francuskom ruletu stave ulози. Svaki ulog pokriva različit skup brojeva i ima raspodelu verovatnoće:

Ulog na jedan broj plaća 35:1, ulog na dva broja plaća 17:1, ulog na tri broja plaća 11:1, ulog na četiri broja plaća 8:1, ulog na 6 brojeva plaća 5:1, ulog na 12 brojeva plaća 2:1, ulog na 18 brojeva plaća 1:1.

Ulog ("Plein") se može postaviti na bilo koji broj, uključujući i nulu, stavljanjem žetona na sredinu tog polja. Maksimalan ulog za tu opkladu je naveden na stolu za rulet (pod oznakom MAX). Minimalni ulog važi za sve vrste uloga, što znači da svi ulози na pozicijama dostupnim za ulaganje moraju da budu barem jednaki minimalnoj vrednosti koja je označena na stolu.

Ulog ("Cheval") se može postaviti na dva broja stavljanjem žetona na liniju koja deli dva broja. Maksimalni ulog za tu opkladu je dvostruko veći od maksimalnog uloga na "Plein".

Ulog se može postaviti na niz od tri broja ("Transfersale Pleine"), stavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet, na kraju odgovarajućeg reda. Maksimalni ulog za ovu opkladu je trostruko veći od maksimalnog uloga na "Plein".

Ulog (Carre) se može staviti na četiri broja, stavljanjem žetona na ugao gde se ta četiri broja susreću. Maksimalni ulog za tu opkladu četvorostruko je veći od maksimalnog uloga na "Plein".

Ulog ("Transfersale de Quatre") se može staviti na brojeve 0, 1, 2 i 3 stavljanjem žetona na graničnu liniju gde se preseca linija između 0 i prvog reda. Maksimalni ulog za tu opkladu četvorostruko je veći od maksimalnog uloga na "Plein".

Ulog na dva "niza od tri broja" ("Transfersale Simple") je ulog na 6 različitih brojeva u dva reda od po tri broja, stavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet gde se preseca linija koja deli ta dva reda. Maksimalni ulog za tu opkladu šestostruko je veći od maksimalnog uloga na "Plein".

Na dnu svake kolone nalaze se tri neobeležene kućice ("Colonne"), pa se postavljanje uloga postiže stavljanjem uloga na jednu od tih kućica. Ako se pogodi bilo koji broj od brojeva izabrane kolone, isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na "Plein".

Ulog na dvanaest brojeva ("Douzaine") se može staviti na grupu od dvanaest brojeva stavljanjem žetona na jednu od tri kućice označene sa P12, M12 ili D12. Ako se pogodi jedan od tih dvanaest brojeva isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na "Plein".

Za igre crveno-crno ("Rouge/Noir"), par-nepar ("Pair/Impair"), mali/veliki ("Manque 1-18, Passe 19-36") brojevi ulog se stavlja na jednu od kućica smeštenih duž strane stola koja pokriva polovinu brojeva na stolu za rulet (izuzev broja 0), pri čemu svaka kućica pokriva 18 brojeva. Za sve ove uloge isplata se obavlja u razmeri 1:1, dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na "Plein".

BLEKDŽEK (BLACKJACK)

Blekdžek je virtuelna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Blekdžek je kartaška igra u kojoj učesnik može da stekne blagu statističku prednost u odnosu na krupijea. Može se igrati sa jednim ili više špilova karata, najviše osam špilova (bez džokera).

Ulog - Pre početka deljenja, svaki učesnik mora da uložiti određenu količinu novca (čipova). Nakon toga svakom učesniku se dele po dve karte okrenute licem na gore, a krupije uzima jednu kartu, takođe okrenutu licem na gore i jednu kartu okrenutu licem na dole.

Cilj igre je da učesnik napravi rezultat (zbir karata) 21 ili što bliže njemu. Ukoliko ~~igrač~~ učesnik prebaci 21, automatski gubi igru.

Vrednost karata - Karte sa brojevima imaju vrednost onoliko bodova koliki je broj, a žandar (J), dama (Q), i kralj (K) vrede po 10 bodova. As (A) ima vrednost 11 bodova, ako je zbir drugih karata 10 ili manji; odnosno 1 bod ukoliko je zbir drugih karata 11 ili veći. Međutim, ako učesnik ima dva asa (A), jedan od njih mora da ima vrednost 11 bodova, osim ako sve ostale karte zajedno imaju vrednost 10 ili više bodova.

Nakon deljenja, svaki od učesnika ima mogućnost da bira da li želi da stane sa prvobitno podeljenim dvema kartama ("stand") ili želi da uzme još jednu kartu ("hit").

"HIT" (Izvlačenje dodatane karte) - učesnik može da izvlači koliko god karata želi sve dok zbir izvučenih karata ne prelazi 21. Kada suma poena izvučenih karata pređe 21, učesnik automatski gubi i oduzima mu se ulog.

"STAND" (prestajanje izvlačenja karata) - učesnik izvlači karte sve dok ne odluči da mu je suma poena na izvučenim kartama dovoljna.

"DOUBLE" (Dupli ulog) - Ukoliko učesnik u zbiru početne dve karte ima 9, 10, ili 11, nudi mu se mogućnost igre "Double". U tom slučaju učesnik udvostručuje ulog, i od krupijea dobija još jednu kartu.

"SPLIT" (Deljenje karata) - Ako učesnik dobije dve iste karte, može ih razdvojiti ("Split"). Za razdvajanje mora da uloži iznos jednak svom početnom ulogu. Nakon toga igra svaku kartu kao zaseban učesnik. Ukoliko na jednoj od tih karata ponovo dobije dve iste karte, može ih opet razdvojiti.

"SURRENDER" (predaja) - Ukoliko učesnik posle početnog deljenja odluči da se preda, tada se ta igra za njega završava i krupije mu automatski uzima jednu polovinu uloženog novca.

"BLACKJACK" - U slučaju da učesnik u početnom deljenju dobije asa i (10, J, Q ili K) automatski pobeđuje, njemu se isplaćuje zarada u vrednosti 3/2 od uloženog novca (čipova).

"INSURANCE" (Osiguranje) - Kada krupije dobije asa kao jednu od dve karte (kartu okrenutu licem na gore), otvara se mogućnost "osiguranja učesnika". Učesnik u tom slučaju može da uloži do jedne polovine svog uloga da će krupije kao drugu kartu izvući 10, J, Q ili K. U tom slučaju, isplaćuje mu se vrednost osiguranja u odnosu 2:1 (vrednost osiguranja se množi koeficijentom 2).

KRUPIJEOVA IGRA - Igra koja je strogo definisana. Krupije izvlači karte, ali po principu da na svaki zbir, do 16, on mora da povlači kartu, dok na iznose preko 16 ne sme da povuče dodatnu kartu.

Kada svi učesnici završe svoj red, krupije okreće svoju kartu licem na gore. Zatim uzima nove karte sve dok ima 16 ili manje. Ako dobije 18-21, krupije prestaje sa izvlačenjem i drugi učesnici upoređuju svoj broj bodova s njegovim. Ako ima više od 22, krupije je automatski izgubio i svi preostali učesnici dobijaju. Ako krupije ima "tvrdih" 17 (nema asa ili ima asa i 16 bodova u drugim kartama), prestaje sa izvlačenjem. Ako ima "mekih" 17 (asa i 6 bodova u drugim kartama), tada njegova igra zavisi od unapred definisanim pravilima koja mogu biti varijabilna, tačnije, od njih zavisi da li krupije mora ili ne mora da izvlači još karata.

ZAVRŠNA FAZA (poređenje osvojenih bodova) - Ako krupije ima više bodova od učesnika, učesnik gubi. U suprotnom, učesnik dobija i dobitak mu se isplaćuje u razmeri 1:1 u odnosu na uloženo. Ako učesnik i krupije imaju jednak broj bodova, učesniku se isplaćuje njegov ulog, ali bez dobitka, izuzev kada jedan od njih ima Blekdžek, a drugi normalnih 21. Tada dobija onaj koji ima Blekdžek.

SLOT IGRE

Slot igre su virtualne igre koje se priređuju pomoću generatora slučajnosti.

Slot igre imaju sledeće osnovne modalitete: klasični jednolinijski/višelinijski slotovi i video slotovi, a cilj je da se slučajnom akcijom učesnika generiše nasumično odabran niz simbola. Ishod pobeđe

podrazumeva da se ti simboli pojave u određenom redosledu (liniji, polju i sl.) i učesniku u tom slučaju pripada dobitak.

Preciznije: standardni slotovi sadrže tri bubnja: ulaže se određeni iznos, zavrte se tri bubnja i zavisno od ishoda nasumičnog obrtanja, dobitak se osvaja ili gubi.

Bonus igra - Slotovi koji imaju bonusnu igru zahtevaju da učesnik dobije specijalnu kombinaciju simbola ili da sakupi određene simbole, a da pri tome ulaže maksimalno dozvoljeni ulog posle čega ulazi u bonus krug igre i osvaja specijalne dobitke.

Slotovi sa n-linija - Navodi se koliki je ulog po platnoj liniji i na koje se platne linije stavlja ulog. U tom slučaju ulog se izračunava kao ulog na liniji pomnožen brojem odabranih linija.

Slotovi sa više obrtaja - Posle prvog okretanja bunja, učesnik bira bubnjeve koje želi da zadrži a ostatak bubnjeva zavrti ponovo.

“TEXAS HOLDEM” POKER

“Texas Holdem” poker je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Igra se sa standardnim špilom od 52 karte. Postoji krupijeov „Button“, predmet koji kruži u smeru kazaljke na satu i označava ko u toj ruci treba da deli (ukoliko ne postoji osoba koja je zadužena samo za to), a ko treba da stavi obavezan ulog.

U “Texas Holdem”-u postoje dva obavezna uloga i oni se nazivaju blindovi. Igra počinje tako što dva učesnika koja sede levo od krupijeovog „Button“-a postavljaju obavezne uloge, tzv. mali i veliki blind (“small” i “big” blind) pre početka deljenja karata. Veliki blind je dvostruko veći od malog blinda.

Nakon postavljenih uloga svakom učesniku se podele po dve karte, okrenute licem na dole, tako da samo učesnik kome su podeljene ima uvid u njih. Cilj igre je da svaki učesnik sastavi najbolju kombinaciju sa svoje dve karte koje su mu podeljene i još pet karata koje krupije izvlači u toku igre. Ovo se kao i u običnom pokeru odnosi na najbolju petokaratnu kombinaciju, znači od ukupno sedam karata (dve u ruci i pet koje je izvukao krupije) svaki učesnik nastoji da napravi svoju najbolju petokaratnu kombinaciju, zanemarujući druge dve karte koje ne učestvuju u kombinaciji. To znači da se na kraju ruka učesnika a može sastojati od:

- dve karte i tri karte koje je izvukao krupije;
- jedne karte i četiri karte koje je izvukao krupije;
- pet karata koje je izvukao krupije.

Onaj ko sastavi najbolju kombinaciju je pobednik i odnosi “Pot”. Pot je zbir svih ulaganja u toku te jedne ruke.

Kada se svim učesnicima podele po dve karte počinje prvi krug ulaganja. Prvi se pita učesnik levo od velikog blinda. Za njega kao i za sve ostale posle njega postoje tri mogućnosti:

1. da isprati zadati ulog (u ovom slučaju velikog blinda) - “Call”;
2. da podigne iznad zadatog uloga - “Raice”;
3. da odustane od tekuće ruke i vrati karte krupijeu - “Fold”.

Kada su karte vraćene krupijeu, one se sklanjaju sa strane i ne mogu se više koristiti u toj ruci.

Svaki sledeći učesnik takođe ima ove tri mogućnosti, s tim što ako je učesnik pre njega podigao ulog iznad velikog blinda (“Raice”) onda on ima mogućnost ponovnog podizanja uloga, što znači podizanje uloga tako da bude veći od uloga koji je odigrao učesnik pre njega.

Isto tako, ako učesnik koji je igrao pre podigne ulog, sledeći da bi nastavio igru mora da položi istu vrednost uloga i/ili još poveća.

Nakon što se prvi krug ulaganja završi, krupije sklanja sa špila prvu kartu okrenutu licem na dole, koju stavlja sa strane i nju više u toj ruci ne koristi, a potom postavlja tri karte na sredinu stola okrenute licem na gore. Te karte čine FLOP.

Drugi krug ulaganja, kao i svaki sledeći, počinje od učesnika koji se nalazi levo od krupijeovog „Button“-a. Ukoliko se taj bacio pre otvaranja flopa pita se sledeći učesnik do njega i tako dalje. Učesnici pored gore tri opisane mogućnosti sada imaju i četvrtu mogućnost a to je „Check“. To znači da učesnik ostaje u ruci bez dodatnog ulaganja, naravno to je moguće samo ako niko pre njega nije podizao ulog u drugom krugu ulaganja.

Kada jednom jedan učesnik podigne ulog, ostali mogu da odigraju „Call“ (isprate taj ulog), da urade „Re-raise“ (podignu više od predhodnika) ili ako misle da nemaju nikakvu kombinaciju sa svoje dve karte u ruci i tri na flopu (ili im se ne isplati da čekaju još dve karte da izvuče krupije) urade „Fold“ (odustajanje od dalje igre u tom deljenju).

Znači na kraju svakog kruga ulaganja svi učesnici i moraju uložiti istu količinu novca u pot, sa jednim izuzetkom ukoliko neki učesnik ode „All-in“ (uloži sve čipove koje ima) tada krupije pravi „Side Pot“ kojim se ograničava pot koji može osvojiti učesnik koji nije imao dovoljno čipova ispred sebe za regularni nastavak ruke. Pored „Side Pot“-a postoji „Main Pot“ za koji se bore učesnici i koji nastavljaju sa igranjem ruke.

Nakon završetka drugog kruga ulaganja, krupije sklanja još jednu kartu sa strane i izvlači četvrtu kartu na sto koju stavlja pored karata koje čine flop, tako da sada postoje četiri karte na stolu pomoću kojih učesnici prave svoje kombinacije.

Treći krug ulaganja počinje nakon izvlačenja turna, gde su učesnici upoznati sa četvrtom kartom i kreće novi krug ulaganja. Ovaj krug ulaganja je isti kao i prethodni.

Posle trećeg kruga ulaganja, još jedna karta se stavlja sa strane i izvlači se peta karta koja se stavlja pored turna, tako da sada na stolu imamo pet karata sa kojima učesnici mogu da kombinuju i naprave najjaču kombinaciju (plus svako po dve karte u ruci).

Pravila su ista kao i za prethodna dva kruga. Na kraju ovog kruga svi učesnici koji su ostali u igri otvaraju svoje karte i učesnik koji ima najjaču kombinaciju odnosi pot.

Redosled jačine ruku je sledeći:

1. **„Royal flush“** - pet povezanih najjačih karata istog znaka (od A do 10)
2. **„Straight flush“** - takođe pet povezanih karata istog znaka ali ne najjačih
3. **„Poker“** - četiri iste
4. **„Full house“** - dve iste (par) i tri iste (triling)
5. **„Flush“ (boja)** - pet bilo kojih karata istog znaka
6. **„Straight“ (kenta)** - pet povezanih karata bilo kojih znakova
7. **„Trilling“** - tri iste
8. **Dva para** - dve iste i dve iste
9. **Par** - dve iste
10. **„High card“** - ukoliko niko od učesnika nema nijednu od navedenih kombinacija, gleda se ko od njih ima najjaču kartu i uzima pot. Ukoliko je ona ista kod nekih učesnika, pot se deli.

VIRTUELNI DOGAĐAJI

1. Sportovi (fudbal, tenis, košarka, itd.)

Virtuelni sportovi su igre klađenja na rezultat kreiran na osnovu kombinacije veštačke inteligencije i nezavisnog generatora slučajnih brojeva. Takođe, performanse učesnika bazirane su na profesionalnim učesnicima.

Opklade na virtuelne sportove se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 20.00 (dvadeset) dinara. Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 2.000.000,00 (dva miliona) dinara.

2. Trke (trke pasa, trke konja, itd.)

Virtuelne trke su igre koje se odvijaju putem servera (uređaja) koji upotrebom softvera na principu generatora slučajnosti odabira jedan snimak trke pasa ili konja iz baze snimaka, kojom server raspolaže i isti po završenom primanju uplata učesnika emituje. Alternativno, virtuelne trke su igre klađenja na rezultat kreiran na osnovu kombinacije veštačke inteligencije i nezavisnog generatora slučajnih brojeva.

Trka je igra u kojoj učesnik svoj novac ulaže na jednog od ponuđenih pasa, konja ili slično. Učesnik ima mogućnost da uloži na jednog psa, konja ili slično i ako taj pas, konj ili sl. pobjedi, učesnik dobija novac u iznosu koji je dobijen množenjem njegove uplate i kvote psa, konja ili sl. na kojeg se kladi.

Učesnik ima mogućnost da se kladi i na igre kao što su: poredak (prva dva ili prva tri mesta) - koji će od izabranih pasa, konja ili sl. biti među prva dva ili prva tri mesta na kraju trke. Druga mogućnost je da se učesnik kladi na poredak prvog i drugog. Odnosno, da uloži novac na psa, konja ili sl. koji će pobediti i na onoga koji će biti drugi. Ukoliko učesnik pogodi plasman prvog i drugog, iznos koji će dobiti jednak je proizvodu ponuđene kvote i uplate koju je učesnik uložio. Da bi se učesnik opkladio na ovaj način, potrebno je da odabere psa, konja ili sl. iz prvog reda ponuđenih pasa, konja ili sl. (pobjednik) i psa, konja ili sl. iz drugog reda (koji mora da završi na drugom mestu). U slučaju da učesnik odabere više pasa, konja ili sl. iz prvog reda i više pasa, konja ili sl. iz drugog reda, aplikacija će učesniku iskombinovati sve moguće kombinacije odabranih pasa, konja i sl. Treća mogućnost je kada se učesnik kladi na poredak prvog, drugog i trećeg. Ukoliko učesnik pogodi kombinaciju prva tri psa, konja ili sl. osvojiće iznos jednak proizvodu ponuđene kvote i njegovog uloga. Da bi se učesnik opkladio na ovaj način, potrebno je da izabere jednog psa, konja ili sl. iz prvog reda, jednog iz drugog i jednog iz trećeg reda. Ako izabere više pasa, konja ili sl. iz više redova, aplikacija će napraviti sve moguće kombinacije.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 20.00 (dvadeset) dinara. Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 2.000.000,00 (dva miliona) dinara.

U slučaju da trka ne počne na vreme, nije kompletirana ili se rezultat ne prikaže, takva trka će biti poništena, a uložena sredstva vraćena.

Opklada na bilo koju trku neće biti prihvaćena ukoliko je trka počela. Svaka opklada primljena nakon početka trke biće poništena, a ulog će biti vraćen.

Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesniku u igri.

3. Brojevi („Greeko“, „Kinto“, „Lucky Balls“, „My Lucky 6“, „Lyno 6“, „Lovator“ i dr.)

„Greeko“

„Greeko“ je igra klađenja na kompjuterski generisane događaje, u kojoj se za izbor događaja koristi generator slučajnih brojeva (RNG – Random Number Generator). Elektronska igra klađenja učesnicima nudi 80 brojeva, od 1 do 80, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 20.

Jedna runda elektronske igre klađenja traje maksimalno 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva (prikaza izvlačenja) i objave rezultata elektronske igre klađenja.

Ishodi elektronske igre klađenja, odnosno ishodi ponuđenih klađenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi koje generiše generator slučajnih brojeva (RNG).

Generator slučajnih brojeva (RNG) sertifikovan je od strane pravnog lica koje je ovlašćeno za sertifikovanje automata i sistema za igre na sreću.

Objašnjenje:

- Fiksne kvote i sve predigre kladenja na brojeve se nalaze u ponudi Sportske kladionice SOCCER, na sajtu SOCCERBET.RS
- Opklada se može primiti najkasnije do početka izvlačenja na soccerbet.rs
- Minimalna uplata po tiketu iznosi 20,00 RSD a maksimalna 30.000,00 RSD.
- Minimalna uplata po kombinaciji je 2,00 RSD.
- Maksimalna isplata po tiketu iznosi 15.000.000,00 RSD.
- Na jednom tiketu je moguće kladenje samo na brojeve iz jednog izvlačenja. Izvlači se 20 od 80 kuglica sa brojevima od 1 do 80.
- Na tiketu je moguće izabrati maksimalno 15 brojeva.
- Kladenje podrazumeva da će biti izvučen od jednog do maksimalnih osam (podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica) od 15 odabranih brojeva.
- Iznos eventualnog dobitka zavisi od uloga pomnoženog kvotom.
- Kvote za pogođen određeni broj izvučenih kuglica - podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica su:

1	-	3,75
2	-	14
3	-	65
4	-	275
5	-	1.350
6	-	6.500
7	-	25.000
8	-	125.000

- Dopunske kuglice koje se izvlače nisu predmet kladenja.
- U slučaju odabira sistemskog tiketa, potrebno je pogoditi sve izvučene brojeve u okviru kombinacije. Nije moguće igrati sistem u sistemu. Iznos dobitka sistemskih tiketa obračunava se kao proizvod uplate po kombinaciji i ostvarene dobitne kvote.
- Tiket je dobitan ukoliko učesnik pogodi sve brojeve koje je odabrao, odnosno koji se nalaze na tiketu.
- Dobitne kombinacije koje imaju osam pogođenih brojeva ne sadrže sedmice, šestice, petice...

„Kinto“

„Kinto“ je igra kladenja na kompjuterski generisane događaje, u kojoj se za izbor događaja koristi generator slučajnih brojeva (RNG – Random Number Generator). Elektronska igra kladenja učesnicima nudi 80 brojeva, od 1 do 80, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 20.

Jedna runda elektronske igre kladenja traje maksimalno 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva (prikaza izvlačenja) te objave rezultata elektronske igre kladenja.

Ishodi elektronske igre klađenja, odnosno ishodi ponuđenih klađenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi koje generiše generator slučajnih brojeva (RNG).

Generator slučajnih brojeva (RNG) sertifikovan je od strane pravnog lica koje je ovlašćeno za sertifikovanje automata i sistema za igre na sreću.

Objašnjenje:

- Fiksne kvote i sve podigre klađenja na brojeve se nalaze u ponudi Sportske kladionice SOCCER, na sajtu SOCCERBET.RS
- Opklada se može primiti najkasnije do početka izvlačenja na soccerbet.rs
- Minimalna uplata po tiketu iznosi 30,00 RSD, a maksimalna 15.000.000,00 RSD.
- Minimalna uplata po kombinaciji je 2,00 RSD.
- Na jednom tiketu je moguće klađenje samo na brojeve iz jednog izvlačenja. U opticaju je 80 kuglica od kojih se izvlači 20.
- Na tiketu je moguće izabrati maksimalno 15 brojeva.
- Klađenje podrazumeva da će biti izvučen od jednog do maksimalnih osam (podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica) od 15 odabranih brojeva.
- Iznos eventualnog dobitka zavisi od uloga pomnoženog kvotom.
- Kvote za pogođen određeni broj izvučenih kuglica - podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica su:

1	-	3,75
2	-	14
3	-	65
4	-	275
5	-	1.350
6	-	6.500
7	-	25.000
8	-	125.000

- U slučaju odabira sistemskog tiketa, potrebno je pogoditi sve izvučene brojeve u okviru kombinacije. Nije moguće igrati sistem u sistemu. Iznos dobitka sistemskih tiketa obračunava se kao proizvod uplate po kombinaciji i ostvarene dobitne kvote.

- Dobitna je isključivo ona kombinacija na kojoj su pogođeni svi brojevi.
- Tiket je dobitan ukoliko učesnik pogodi sve brojeve koje je odabrao, odnosno koji se nalaze na tiketu.
- Dobitne kombinacije koje imaju osam pogođenih brojeva ne sadrže sedmice, šestice, petice...

DODATNE IGRE :

- Najveći izvučen broj ili najmanji izvučen broj:

Učesnik se kladi da će najveći/najmanji izvučen broj biti manji ili veći od:

Najveći broj - Koeficijent (kvota)

77.5 - 1.23

78.5 - 1.7

79.5 - 3.75

Najveći izvučen broj

Par - 1.72 Nepar - 2.28

Zbir najmanjih pet ili zbir najvećih pet:

Zbir najmanjih pet - Koeficijent (kvota)

51.5 - 2.02

52.5 - 1.98

53.5 - 1.95

54.5 - 1.93

55.5 - 1.86

56.5 - 1.75

57.5 - 1.64

Zbir najmanjih tri ili zbir najvećih tri:

Zbir najmanjih tri - Koeficijent (kvota)

17.5 - 2.43

18.5 - 2.23

19.5 - 2.09

20.5 - 1.98

21.5 - 1.83

22.5 - 1.67

23.5 - 1.53

Najmanji broj - Koeficijent (kvota)

1.5 - 3.75

2.5 - 1.7

3.5 - 2.22

Najmanji izvučen broj

Par - 2.28 Nepar - 1.72

Zbir najvećih pet - Koeficijent (kvota)

346.5 - 2.03

347.5 - 1.99

348.5 - 1.97

349.5 - 1.94

350.5 - 1.87

351.5 - 1.76

352.5 - 1.87

Zbir najvećih tri - Koeficijent (kvota)

218.5 - 2.32

219.5 - 2.18

220.5 - 2.07

221.5 - 1.97

222.5 - 1.83

223.5 - 1.66

222.4 - 1.51

Zbir svih 20:

Učesnik se kladi da će zbir kuglica u kolu biti manji ili veći od:

Zbir svih - Koeficijent (kvota)

780.5 - 2.37

790.5 - 2.17

800.5 - 2.04

810.5 - 1.9

820.5 - 1.69

830.5 - 1.54

840.5 - 1.4

Broj parnih ukupno:

Učesnik se kladi da li će broj ukupno izvučenih parnih biti veći ili manji od:

Broj parnih - Koeficijent (kvota)

7.5 - 9.18

8.5 - 4.21

9.5 - 2.38

10.5 - 1.58

11.5 - 1.19

12.5 - 9.18

„Lucky Balls“

„Lucky Balls“ je igra klađenja na kompjuterski generisane događaje, u kojoj se za izbor događaja koristi generator slučajnih brojeva (RNG – Random Number Generator).

Elektronska igra klađenja učesnicima nudi 48 brojeva, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 35. Jedna runda elektronske igre klađenja traje maksimalno 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva (prikaza izvlačenja) i objave rezultata elektronske igre klađenja.

Ishodi elektronske igre klađenja, odnosno ishodi ponuđenih klađenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi koje generiše generator slučajnih brojeva (RNG).

Generator slučajnih brojeva (RNG) sertifikovan je od strane pravnog lica koje je ovlašćeno za sertifikovanje automata i sistema za igre na sreću.

Objašnjenje:

- Fiksne kvote i sve predigre klađenja na brojeve se nalaze u ponudi Sportske kladionice SOCCERBET.RS
- Opklada se može primiti najkasnije do početka izvlačenja na soccerbet.rs
- Minimalna uplata po tiketu iznosi 20,00 RSD, a maksimalna uplata 5.000,00 RSD.
- Minimalna uplata po kombinaciji je 2,00 RSD.
- Maksimalna isplata po izvlačenju iznosi 10.000.000,00 RSD.

Kod standardne igre učesnik mora da izabere 6 brojeva od 1 do 48. Da bi tiket bio dobitan potrebno je da POGODI SVIH 6 brojeva. Kvota zavisi od toga koja je po redu izvučena ŠESTA kuglica sa odabranim brojem. U nastavku je prikazana tabela sa kvotama po igri i rednom broju poslednje pogođene kuglice:

	R. br. izv. kuglice	Kvota	R. br. izv. kuglice	Kvota	R. br. izv. kuglice	Kvota
	6	10000	16	90	26	
10	7	7500	17	80	27	9
	8	5000	18	70	28	8
	9	2500	19	60	29	7
	10	1000	20	50	30	6
	11	500	21	40	31	5
	12	300	22	30	32	4
	13	200	23	25	33	3
	14	150	24	20	34	2
	15	100	25	15	35	1

Bonus znakovi

U svakom izvlačenju sistem nasumično postavlja 2 bonus znaka. U slučaju da je tiket dobitan, a dodatno se bonus znak nalazio uz odabrani broj, odgovarajuća kvota se uvećava:

- Pogođen 1 bonus znak – kvota se množi sa dva
- Pogođena 2 bonus znaka – kvota se množi sa tri

Sistemska klađenja

Učesnik može da se kladi i na sistemskim tiketima – odabirom 7, 8, 9 ili 10 brojeva. U nastavku je prikazana tabela koja sadrži broj kombinacija za različite sistemske tikete:

Naziv	Broj kombinacija
Sistem 6/7	7
Sistem 6 od 7:7 kombinacija	

Sistem 6/8	28	Sistem 6 od 8:28 kombinacija
Sistem 6/9	84	Sistem 6 od 9:84 kombinacija
Sistem 6/10	210	Sistem 6 od 10:210 kombinacija

Ostale standardne igre

Klađenje unapred – učesnik može da uplati isti tiket za više kola unapred. Maksimalan broj kola za klađenje unapred je 10.

Tiket „BOJA” – učesnik ima mogućnost da se kladi na jednu boju. Mogući tiketi su prikazani u tabeli:

CRVENA boja	1,9,17,25,33,41
ZELENA boja	2,10,18,26,34,42
PLAVA boja	3,11,19,27,35,43
LJUBIČASTA boja	4,12,20,28,36,44
BRAON boja	5,13,21,29,37,45
ŽUTA boja	6,14,22,30,38,46
NARANDŽASTA boja	7,15,23,31,39,47
CRNA boja	8,16,24,32,40,48

Dodatne igre:

Naziv igre	Tiket dobitan
Kuglica u prvih 5 izvučenih	Broj izvučen u prvih 5 izvučenih kuglica
Suma prvih 5 kuglica MANJA od 122.5	Suma prvih 5 izvučenih brojeva manja od 122.5
Suma prvih 5 kuglica VEĆA od 122.5	Suma prvih 5 izvučenih brojeva veća od 122.6
Prva kuglica NEPAR	Prvi izvučen broj je neparan
Prva kuglica PAR	Prvi izvučen broj je paran
Boja prve kuglice: CRVENA	Prvi izvučen broj jedan od 1,9,17,25,33,41
Boja prve kuglice ZELENA	Prvi izvučen broj jedan od 2,10,18,26,34,42
Boja prve kuglice PLAVA	Prvi izvučen broj jedan od 3,11,19,27,35,43
Boja prve kuglice LJUBIČASTA	Prvi izvučen broj jedan od 4,12,20,28,36,44
Boja prve kuglice BRAON	Prvi izvučen broj jedan od 5,13,21,29,37,45
Boja prve kuglice ŽUTA	Prvi izvučen broj jedan od 6,14,22,30,38,46
Boja prve kuglice NARANDŽASTA	Prvi izvučen broj jedan od 7,15,23,31,39,47
Boja prve kuglice CRNA	Prvi izvučen broj jedan od 8,16,24,32,40,48
Prva kuglica MANJA od 24.5	Prvi izvučen broj manji od 24.5
Prva kuglica VEĆA od 24.5	Prvi izvučen broj veći od 24.5
Više PARNIH kuglica u prvih 5 izv.	U prvih 5 izv. kuglica više izvučeno parnih brojeva
Više NEPARNIH kuglica u prvih 5 izv.	U prvih 5 izv. kuglica više izvučeno neparnih brojeva

„My Lucky 6“

Prilikom odigravanja narednih igara iznos dobitka i kvote utvrđeni su prilikom polaganja opklade i kasnije se ne može menjati.

„My Lucky 6“ je igra klađenja na kompjuterski generisane događaje, u kojoj se za izbor događaja koristi generator slučajnih brojeva (RNG – Random Number Generator).

- Opklada se može primiti najkasnije do početka izvlačenja na soccerbet.rs
- Minimalna uplata po tiketu iznosi 30,00 RSD, a maksimalna uplata 5.000,00 RSD.
- Minimalna uplata po kombinaciji je 2,00 RSD.
- Maksimalna isplata po izvlačenju iznosi 10.000.000,00 RSD.

Elektronska igra klađenja učesnicima nudi 48 brojeva, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 35. Brojevi su podeljeni u 8 grupa po 6 brojeva. Svaka grupa označena je određenom bojom: crvenom, zelenom, plavom, ljubičastom, smeđom, žutom, narandžastom i crnom, kako sledi:

1. Crvena grupa brojeva: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
2. Zelena grupa brojeva: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
3. Plava grupa brojeva: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
4. Ljubičasta grupa brojeva: 4, 12, 20, 28, 36, 44;
5. Smeđa grupa brojeva: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
6. Žuta grupa brojeva: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
7. Narandžasta grupa brojeva: 7, 15, 23, 31, 39, 47 i
8. Crna grupa brojeva: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

Jedna runda elektronske igre klađenja traje maksimalno 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva (prikaza izvlačenja) te objave rezultata elektronske igre klađenja.

Ishodi elektronske igre klađenja, odnosno ishodi ponuđenih klađenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi koje generiše generator slučajnih brojeva (RNG).

Generator slučajnih brojeva (RNG) sertifikovan je od strane pravnog lica koje je ovlašćeno za sertifikovanje automata i sistema za igre na sreću.

Objašnjenje:

„My Lucky 6“ opklada nudi 48 brojeva (u rasponu od 1 do 48) od kojih igra odabire 6 različitih brojeva. Tokom runde elektronske igre klađenja, od ponuđenih 48 brojeva nasumično se generiše njih 35. Ukoliko se među navedenih 35 nalazi 6 brojeva odabranih od strane učesnika, učesnik ostvaruje dobitak jednak proizvodu iznosa plaćanja/uloga i koeficijenta naznačenog uz poslednji pogođeni broj.

Šest brojeva jedna boja

Opklada Šest brojeva jedna boja nudi učesniku mogućnost odabira i pogađanja boje generisane grupe brojeva. Učesnik će ostvariti dobitak ukoliko tokom runde bude generisano 6 brojeva iste boje, odnosno, boje prethodno odabrane od strane učesnika.

Par/Nepar u prvih pet

U opkladi Par/Nepar u prvih pet, učesnik može pogađati hoće li u prvih pet generisanih brojeva biti više parnih ili neparnih brojeva.

Par/Nepar

U opkladi Par/Nepar, učesnik može pogađati hoće li biti generisani veći broj parnih ili neparnih brojeva.

Zbir prvih 5 brojeva

U opkladi Zbir prvih 5 brojeva (-122,5+), učesnik može pogađati hoće li zbir prvih pet generisanih brojeva u rundi biti manji ili veći od 122,5.

Prvi/poslednji broj

U opkladi Prvi/poslednji broj (-24,5+) učesnik može pogađati hoće li prvi/poslednji generisani broj u rundi biti manji ili veći od 24,5.

Boja prvog/poslednjeg broja

U opkladi Boja prvog/poslednjeg broja, učesnik može pogađati boju prvog/poslednjeg generisanog broja u rundi. Učesnik ima mogućnost odabira jedne, dve ili četiri boje.

Zbir prve i poslednje

U opkladi Zbir prve i poslednje, učesnik može pogađati hoće li zbir prvog i poslednje generisanog broja biti veći ili manji od 49.5.

Sistemska kladjenje

U sistemskom kladjenju učesnik može odabrati više od 6 brojeva od ponuđenih 48, odnosno, može odabrati 7, 8, 9 i 10 brojeva, čime formiraju unapred definisane sisteme 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Za ostvarivanje dobitka, učesnik mora pogoditi minimalno 6 od ukupnog broja izabranih brojeva. U skladu sa povećanjem odabranih brojeva povećava se i broj kombinacija, kako sledi:

1. Za sistem 6/7 mogući broj kombinacija je 7;
2. Za sistem 6/8 mogući broj kombinacije je 28;
3. Za sistem 6/9 mogući broj kombinacija je 84;
4. Za sistem 6/10 mogući broj kombinacija je 210.

Uplata po kombinaciji se obračunava kada se uplata na tiketu podeli ukupnim brojem kombinacija. U **Sistemskom kladjenju** dobitak se obračunava na način da se uplata/ulog po kombinaciji množi sa koeficijentom naznačenim uz poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije.

„Future“ kladjenje

U „Future“ kladjenju, učesnik može odigrati bilo koju opkladu (standardnu, specijalnu, sistemsku) do 10 rundi unapred. U ovom slučaju, svaka opklada se tretira kao posebna oklada.

Bonus pravila „My Lucky 6“

1. Bonus

Na prikazu 35 brojeva koji se tokom runde generišu nalaze se i 2 slikovna simbola (u daljem tekstu: Simbol). Simbol omogućava učesniku bonus koeficijent u sledećim slučajevima:

- Ukoliko 6 brojeva odabranih od strane učesnika bude među 35 generisanih brojeva, a uz 1 od 6 pogođenih brojeva se nalazi Simbol, koeficijent na kojem je izvučen poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije se udvostručuje.
- Ukoliko 6 brojeva odabranih od strane učesnika bude među 35 generisanih brojeva, a uz 2 od 6 pogođenih brojeva se nalaze Simboli, koeficijent na kojem je izvučen poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije se utrostručuje.

Pozicija Simbola na navedenom prikazu ishod je nasumičnog odabira i ne može se unapred predvideti.

2. Promaši sve

U bonusu Promaši sve tiket je dobitan ukoliko 6 brojeva odabranih od strane učesnika nisu među 35 brojeva generisanih tokom odabrane runde. Dobitak bonusa Promaši sve se obračunava koeficijentom 50 pomnoženim ulogom po kombinaciji.

3. Džekpot

- „Gold Jackpot“ je dobitak koji će učesnik ostvariti ako pogodi 6 označenih brojeva u poslednjem redu izvlačenja. Vrednost Džekpota se uvećava kumulativno od procenta uplate tiketa.
- „Silver Jackpot“ je dobitak koji će učesnik ostvariti ako pogodi 5 od 6 označenih brojeva u poslednjem redu izvlačenja. Vrednost Džekpota se uvećava kumulativno od procenta uplate tiketa.
- „Local Jackpot“ je dobitak koji će učesnik ostvariti ukoliko se poslednje generisani od 6 brojeva koje je odabrao bude nalazio pre naznačenog simbola. Vrednost Džekpota se uvećava kumulativno od procenta uplate tiketa. Pozicija simbola se menja zavisno od iznosa Džekpota.

U slučaju da više učesnika u istom kolu ostvari uslove za dobijanje "Local Jackpot-a", iznos "Local Jackpot-a" se deli jednako na onoliko delova koliko je učesnika ostvarilo uslove.

Sistemske tiketi odnosno tiketi koji imaju više od 6 odabranih brojeva po kombinaciji ne ulaze u konkurenciju za osvajanje Jackpotova.

„Lyno 6“

„Lyno 6“ je igra kladjenja na kompjuterski generisane događaje, u kojoj se za izbor događaja koristi generator slučajnih brojeva (RNG – Random Number Generator).

Elektronska igra kladjenja učesnicima nudi 48 brojeva, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 35. Jedna runda elektronske igre kladjenja traje maksimalno 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva (prikaza izvlačenja) i objave rezultata elektronske igre kladjenja.

Ishodi elektronske igre kladjenja, odnosno ishodi ponuđenih kladjenja su statistički nezavisni, slučajni i nepredvidivi brojevi koje generiše generator slučajnih brojeva (RNG).

Generator slučajnih brojeva (RNG) sertifikovan je od strane pravnog lica koje je ovlašćeno za sertifikovanje automata i sistema za igre na sreću.

Standardne opklade

Opklada 6/48 (šest od četrdeset osam) nudi 48 brojeva (raspona od 1 do 48), od kojih učesnik bira 6 različitih brojeva. U okviru jedne runde vrši se generisanje 35 brojeva. Ukoliko su u okviru tih brojeva izvučeni svi brojevi koje je učesnik odabrao, učesnik ostvaruje dobitak u zavisnosti od uloga i kvote određene pozicijom poslednje izvučenog, šestog broja.

DOBITAK= KOEFICIJENT (KVOTA) X ULOG

Kvota se računaju od 6. tog do 35. izvučenog broja na sledeći način:

- svi pogođeni na 6. izvučenom broju, koeficijent 25.000
- svi pogođeni na 7. izvučenom broju, koeficijent 15.000
- svi pogođeni na 8. izvučenom broju, koeficijent 7.500
- svi pogođeni na 9. izvučenom broju, koeficijent 3.000
- svi pogođeni na 10. izvučenom broju, koeficijent 1.250
- svi pogođeni na 11. izvučenom broju, koeficijent 700
- svi pogođeni na 12. izvučenom broju, koeficijent 350
- svi pogođeni na 13. izvučenom broju, koeficijent 250
- svi pogođeni na 14. izvučenom broju, koeficijent 175
- svi pogođeni na 15. izvučenom broju, koeficijent 125
- svi pogođeni na 16. izvučenom broju, koeficijent 100
- svi pogođeni na 17. izvučenom broju, koeficijent 90
- svi pogođeni na 18. izvučenom broju, koeficijent 80
- svi pogođeni na 19. izvučenom broju, koeficijent 70
- svi pogođeni na 20. izvučenom broju, koeficijent 60
- svi pogođeni na 21. izvučenom broju, koeficijent 50
- svi pogođeni na 22. izvučenom broju, koeficijent 35
- svi pogođeni na 23. izvučenom broju, koeficijent 25
- svi pogođeni na 24. izvučenom broju, koeficijent 20
- svi pogođeni na 25. izvučenom broju, koeficijent 15
- svi pogođeni na 26. izvučenom broju, koeficijent 12
- svi pogođeni na 27. izvučenom broju, koeficijent 10
- svi pogođeni na 28. izvučenom broju, koeficijent 8
- svi pogođeni na 29. izvučenom broju, koeficijent 7
- svi pogođeni na 30. izvučenom broju, koeficijent 6
- svi pogođeni na 31. izvučenom broju, koeficijent 5
- svi pogođeni na 32. izvučenom broju, koeficijent 4
- svi pogođeni na 33. izvučenom broju, koeficijent 3
- svi pogođeni na 34. izvučenom broju, koeficijent 2
- svi pogođeni na 35. izvučenom broju, koeficijent 1

Iznosi ostvarenog koeficijenta mogu biti uvećani u slučaju da se neki od brojeva koji se nalaze u dobitnoj kombinaciji nalaze na bonus polju obeleženog „S“ simbolom.

Ukoliko dobitna kombinacija od 6 brojeva sadrži brojeve od koji se 1 nalazi na polju sa bonus simbolom, ukupni koeficijent se udvostručuje.

Ukoliko dobitna kombinacija od 6 brojeva sadrži brojeve koji se nalaze na 2 polja sa bonus simbolima, ukupni koeficijent se utrostručuje.

Specijalne opklade

Klađenje na brojeve iste boje

Učesnik se kladi na 6 brojeva iste boje koji moraju biti izvučeni u jednoj rundi. Koeficijenti (kvote) su isti kao kod standardne opklade.

Par/nepar u prvih 5

Učesnik se kladi da li će u prvih pet brojeva biti više parnih ili neparnih brojeva. Koeficijent (kvota) na svaki izbor je 1.90.

Prvi broj par/nepar

Učesnik se kladi da li će prvi izvučeni broj biti paran ili neparan. Koeficijent (kvota) na svaki izbor je 1.90.

Zbir prvih 5 (-122,5+)

Učesnik se kladi da li će zbir prvih 5 izvučenih brojeva u jednoj rundi biti veći ili manji od 122,5. Koeficijent (kvota) na svaki izbor je 1.90.

Prvi broj ispod/iznad (-24,5+)

Učesnik se kladi da li će prvi izvučeni broj biti ispod ili iznad 24,5. Koeficijent (kvota) na svaki izbor je 1.90.

Boja prvog broja

Učesnik se kladi na boju prvog izvučenog broja u rundi. Učesnik bira između jedne, dve ili četiri boje. Koeficijenti (kvote) su sledeće:

- ako je učesnik odabrao jednu boju, koeficijent (kvota) je 7.60
- ako je učesnik odabrao dve boje, koeficijent (kvota) je 3.80
- ako je učesnik odabrao 4 boje, koeficijent (kvota) je 1.90

Sistemska klađenje

Kod sistemske opklade učesnik može odabrati 7, 8, 9 ili 10 brojeva od ponuđenih 48. Na taj način se dobijaju sistemi 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Da bi ostvario dobitak učesnik mora pogoditi minimum 6 brojeva od svih odabranih. Broj kombinacija po sistemima je sledeći:

1. za sistem 6/7 broj kombinacija je 7.
2. za sistem 6/8 broj kombinacija je 28.
3. za sistem 6/9 broj kombinacija je 84.
4. za sistem 6/10 broj kombinacija je 210.

U sistemskoj opkladi dobitak se računa tako što se ulog deli brojem kombinacija i taj iznos se množi sa pogodnim koeficijentom (kvotom).

Ako učesnik u sistemskoj opkladi pogodi bonus znak na jednom broju, dupliraju se koeficijenti svih dobitnih kombinacija koje su sadržale taj broj.

Ako učesnik pogodi bonus znak na dva broja, utrostručuju se koeficijenti na svim dobitnim kombinacijama koje sadrže ta dva broja.

Bonus runde

Extra bonus simboli

Tokom ovih bonus rundi pored redovnih 2 bonus simbola dodatno se pojavljuje do 3 dodatna bonus simbola.

U rundi sa **3 simbola**, ukoliko dobitna kombinacija od 6 brojeva sadrži brojeve koji se nalaze na 3 polja sa bonus simbolima, ukupni koeficijent se učetrostručuje.

U rundi sa **4 simbola**, ukoliko dobitna kombinacija od 6 brojeva sadrži brojeve koji se nalaze na 4 polja sa bonus simbolima, ukupni koeficijent se upetostručuje.

U rundi sa **5 simbola**, ukoliko dobitna kombinacija od 6 brojeva sadrži brojeve koji se nalaze na 5 polja sa bonus simbolima, ukupni koeficijent se ušestrostručuje.

Ukoliko dobitna kombinacija od 6 brojeva sadrži brojeve koji se nalaze na manjem broju bonus polja od maksimalnog za tu rundu, visina koeficijenta se utvrđuje brojem "pogođenih" polja po istim pravilima kao i gore navedena.

Svi dobici duplirani

Bonus runda tokom koje se svi ostvareni dobici dupliraju. Može da se dogodi isključivo u kombinaciji sa rundom sa 2 bonus simbola. Ova runda dolazi sa posebnom vizualizacijom.

+5 loptica

Bonus runda na čijem kraju se, nakon izvlačenja 35 loptica, izvlači dodatnih 5 loptica. Dobitna kombinacija koja uključuje neke od ovih loptica imaju koeficijent 1,00. Dodatnih 5 loptica na sebi ne mogu imati polje sa bonus simbolom. Ukoliko dobitna kombinacija sadrži neku od loptica iz dodatnog izvlačenja i neke od brojeva sa bonus polja koeficijent 1,00 se umnožava po pravilima bonus polja. Ova bonus runda može da se dogodi isključivo u kombinaciji sa rundom sa 2 bonus simbola.

Džekpot karte

Na svakom uplaćenom tiketu nalazi se niz od 5 karata. Po završetku runde generisanja loptica počinje runda izvlačenja 5 karata. Džekpot osvaja tiket na kojem se u nizu sa leva na desno, počevši od prve, nalazi 3, 4 ili svih 5 izvučenih karata.

- 3 od 5 izvučenih karata osvaja „Local Jackpot“
- 4 od 5 izvučenih karata osvaja „Lucky Jackpot“
- 5 od 5 izvučenih karata osvaja „Super Lucky Jackpot“

Minimalni i maksimalni iznosi

Minimalni iznos uloga po jednoj opkladi, za standardne i specijalne opklade je 20,00 RSD. Maksimalni iznos uplate po jednoj opkladi je 10.000,00 RSD. Minimalni iznos uplate za sistemske opklade je 3,00 RSD po kombinaciji.

U slučaju nepredviđenih okolnosti organizator zadržava pravo da onemogući klađenje na igre u ponudi.

„Lovator“

„Lovator“ je virtuelna igra klađenja u kojoj se ishod određuje na osnovu generatora slučajnih događaja. Učesnik ima mogućnost klađenja na jedan ili više ishoda koji su predstavljeni poljem na točku. Tokom igre, okretom točka, određuje se dobitno polje za tu rundu. Ukoliko je učesnik položio opkladu na dobitnom polju - tiket postaje dobitan.

Objašnjenje:

- Fiksne kvote i sve podigre virtuelne igre Lovator nalaze se u ponudi Sportske kladionice SOCCERBET.RS

- Opklada se može primiti najkasnije do početka izvlačenja na soccerbet.rs

- Minimalna uplata po polju iznosi 20,00 RSD a maksimalna 30.000,00 RSD.

- Zbir vrednosti uplata na svim poljima, odnosno uplata na tiketu ne može biti veća od 100.000,00 RSD.

- Maksimalna isplata po tiketu iznosi 10.000.000,00 RSD.

- Na jednom tiketu je moguće klađenje samo na polja iz jednog izvlačenja.

- Na tiketu je moguće izabrati maksimalno 6 polja.

- Klađenje podrazumeva da će biti izvučeno jedno od maksimalnih šest polja.

- Iznos eventualnog dobitka zavisi od uloga pomnoženog kvotom polja.

- Koeficijent (kvota) za svako polje nalazi se u nastavku:

Broj	Koeficijent (kvota)
2	2x
3	3x
5	5x
13	13x
25	25x
50	50x

- Tiket je dobitan ukoliko sadrži polje koje je proglašeno dobitnim u toj rundi.

- Postoje 2 bonus polja 2x i 7x. U slučaju da tokom runde bude izvučeno jedno bonus polje, opklade će biti uvećane za vrednost polja, a runda ponovljena. Polje izvučeno tokom ponovljene runde se računa kao dobitno.

„Crypto BET“

Crypto BET je online igra klađenja na neizvesne događaje u kojoj se za izvor događaja koristi zvanična vrednost cene krypto valuta.

Igra nudi mogućnost klađenja da će cena krypto valute biti viša ili niža po isteku perioda opklade nego vrednost krypto valute u trenutku opklade.

Opklade mogu biti na tri vremenska perioda, i to 15, 60 i 180 sekundi.

Korisnik može postaviti opklade na sva tri vremenska perioda istovremeno.

Minimalna uplata je 30,00 RSD .

Maksimalna uplata 30.000,00 RSD na opkladu od 15 sekundi.

Maksimalna uplata 100.000,00 RSD na opkladu od 60 sekundi.

Maksimalna uplata 100.000,00 RSD na opkladu od 180 sekundi.

Iznos eventualnog dobitka zavisi od uloga pomnoženog kvotom.

Maksimalna isplata je 5.000.000,00 RSD.

„Piramida sreće“

Piramida sreće je igra klađenja na kompjuterski generisane događaje u kojoj se za izbor događaja koristi generator slučajnih brojeva (RNG - Random Number Generator).

Piramida sreće je virtualna igra sa pinovima na tabli od kojih se loptica odbija na putu od vrha ka dnu.

Loptica se pušta sa vrha piramide na niz pinova o koje se odbija do dna piramide, gde upada u polje sa određenom kvotom na osnovu koje se obračunava dobitak.

Korisnik bira između 3 broja/redova visine piramide (8, 10 i 14) i 3 nivoa rizika (nizak, srednji i visok).

Minimalan ulog po loptici je 2 RSD, a maksimalan ulog po loptici je 1.000.000,00 RSD.

Korisnik polaže opkladu klikom na neku od 5 ponuđenih boja, čime može uložiti od 1 do 20 loptica.

Broj loptica po boji korisnik sam odabira klikom na polje "Promeni broj loptica".

Dobitak se obračunava po loptici tako što se ulog po loptici pomnoži kvotom polja na dnu piramide kome je loptica završila svoj put.

Besplatne loptice se dodeljuju nasumično. Moguće je dobiti do 20 besplatnih loptica u visini uloga koji je poslednji korišćen pre nego što su besplatne loptice dodeljene.

ZAVRŠNE ODREDBE

Član 27.

Priređivač u potpunosti odgovara za regularnost kladenja u slučaju pridržavanja ovih pravila od strane učesnika. U slučaju bilo kakvog spora između učesnika i priređivača koji se ne bude mogao rešiti mirnim putem i na dogovoreni način, biće nadležan odgovarajući sud u Beogradu.

Član 28.

Ova pravila će biti istaknuta na zvaničnom sajtu priređivača. Na taj način će se smatrati da je svaki učesnik upoznat sa ovim pravilima i da ih bez rezerve prihvata.

Ova Pravila, zakonski i podzakonski propisi kojima se uređuje područje igara na sreću, čine celokupni pravni okvir za priređivanje i učestvovanje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Ova Pravila, zakonski i podzakonski propisi kojima se uređuje područje igara na sreću, čine celokupni pravni okvir za priređivanje i učestvovanje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije. Priređivač se obavezuje da u priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije obezbedi sprovođenje svih pravila društvene odgovornosti i odgovorne igre u skladu sa zakonom, posebno u delu zaštite maloletnika, prevencije bolesti zavisnosti kod učesnika u igri, zaštite podataka o ličnosti učesnika, sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

Član 28a

Samoisključenje

Priređivač će učesniku na njegov izričit pisani zahtev omogućiti lično isključenje iz igre na određeni vremenski period ili trajno. Za vreme trajanja samoisključenja, učesnik će moći ograničeno upravljati svojim korisničkim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate igara. Dobici iz igara uplaćeni pre, a ostvareni za vreme trajanja samoisključenja biće zabeleženi na računu učesnika. Učesnik će moći da izvrši isplatu sredstava sa svog naloga. Priređivač će na aplikaciji omogućiti formu učesniku, kojom može pokrenuti postupak ličnog isključenja iz igre na određeni vremenski period ili trajno. Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko učesnik uputi zahtev Priređivaču i popuni zahtevane forme.

Zatvaranje korisničkog naloga

Korisnički nalog se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja korisničkog naloga, učesniku se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren korisnički nalog učesnik može uz odobrenje Priređivača ponovo

otvoriti isključivo zahtevom kroz definisanu formu. Priređivač zadržava pravo zatvoriti korisnički nalog učesnika ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima posebnih igara, a posebno ukoliko postoji sumnja u kršenje odredbi Zakona o igrama na sreću i Zakona o sprečavanju pranja novca i finansiranja terorizma.

Priređivač ima pravo da zatvori korisnički nalog učesnika ukoliko isti nije učestvovao u igrama na sreću- klađenje najmanje šest meseci.

Odricanje od odgovornosti

Priređivač ne snosi odgovornost za bilo kakvu štetu ili gubitke koji se mogu smatrati rezultatom ili posledicom korišćenja internet stranice priređivača i njenog sadržaja, uključujući bez ograničenja kašnjenja ili prekide u radu, prekide komunikacijske mreže, svaku upotrebu ili zloupotrebu internet stranice (sajta) ili njegovog sadržaja od strane neovlašćenih lica.

Član 29.

Smatra se da su učesnici činom uplate prihvatili sve gore navedene Članove iz pravila igre koje je propisalo društvo „PHUKET” d.o.o. Beograd, ul. Južni bulevar 144.

Član 30.

Izmene i dopune pravila o priređivanju posebnih igara na sreću putem sredstava elektronske komunikacije, stupaju na snagu i primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici priređivača, a nakon dobijanja saglasnosti od strane Ministra finansija.

U Beogradu, 20.04.2023. godine

ZA “PHUKET”

Draženko Ruljić, direktor