

**MOZZARTBET MALTA LIMITED**

Adresa: 23, Office 2, Triq Giuseppe Calleja, Swatar, Msida MSD2270, Malta

Număr de înregistrare: C83980

---

# **REGULAMENT DE JOC PENTRU PARIURI IN COTA FIXA LA DISTANȚĂ**

## PRECIZĂRI PRELABILE

Organizatorul jocurilor de noroc de tipul pariurilor în cotă fixă la distanță este **MOZZARTBET MALTA LIMITED**, societate malteză înregistrată la Registrul Companiilor din Malta sub nr. C83980, cu sediul social în 23, Office 2, Triq Giuseppe Calleja, Swatar, Msida MSD2270, Malta (denumită în continuare : "**Bookmaker**").

Regulamentul de funcționare a pariurilor în cotă fixă la distanță intră în vigoare începând cu data aprobării de către Oficiul National pentru Jocuri de Noroc și va governa toate pariurile acceptate de către Bookmaker pe platforma de joc proprie, respectiv pe site-urile mozzart.com și mozzart.bet (denumite în continuare „site-ul”).

Regulamentul de Joc este adus la cunostinta publică prin afișare, pe site-ul propriu.

Clienții trebuie să citească și să înțeleagă prevederile de mai jos. Participarea la jocurile de noroc de tipul pariurilor în cotă fixă la distanță, organizate de Bookmaker presupune acceptarea necondiționată de către client a Regulamentului de joc, a Termenilor și condițiilor și a oricaror alte norme, stabilite de Bookmaker și aduse la cunostința Participanților.

### A. Reguli generale pentru efectuarea pariului

(1) Prezentul Regulament se completează cu Termenii și condițiile, cu dispozițiile legale și instrucțiunile Organizatorului și reprezintă bază pentru încheierea unui contract privind participarea la joc („**Contract**”).

(2) **Pariul** în cotă fixă la distanță (online) este jocul de noroc care se desfășoară prin intermediul mijloacelor de comunicare la distanță, în care Clientul indică rezultatele evenimentelor propuse de Bookmaker (denumite în continuare „**Evenimente**”), carora acesta le acorda conform criteriilor proprii o anumită valoare numerică (denumită COTA), Clientul hotărând în mod independent numărul și tipul Evenimentelor pe care pariază și suma de care depinde valoarea eventualului câștig (denumită în continuare „**Miză**”). Pariurile vor fi primite în sistem non-stop, pe site-ul Bookmakerului numai de la clienții care detin un cont de joc, înregistrat conform Termenilor și condițiilor aplicabile.

(3) Contractul va fi încheiat între **Bookmaker** și **Client** pe baza acceptării de către acesta din urmă de bună voie a ofertelor, întocmite în conformitate cu prezentul Regulament, prin efectuarea plății biletului de pariere (denumit în continuare „**Biletul**”).

(4) **Clientul** este persoana fizică majoră, care nu cunoaște rezultatul evenimentelor pe care pariază, care are capacitate deplină de a dispune asupra mijloacelor bănești folosite pentru încheierea Contractului, care are un cont de joc înregistrat pe platforma Organizatorului și care este de acord cu prevederile prezentului Regulament. În conformitate cu legislația în materia jocurilor de noroc, persoanele sub 18 ani și salariații sau colaboratorii Bookmakerului nu au dreptul să se înregistreze pe platforma online a acestuia și/ sau să participe la jocurile de noroc organizate de companie. Orice pariuri efectuate/ acceptate cu încălcarea paragrafului 1 din prezentul capitol sunt considerate nule și au drept consecință neplata eventualelor câștiguri aferente unor astfel de pariuri.

(5) Regulamentul este obligatoriu pentru toate părțile care stabilesc relații în scopul desfășurării unui pariu. Toate pariurile primite de către Bookmaker vor fi valabile doar dacă sunt efectuate cu respectarea prezentului Regulament.

(6) Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor prezentului Regulament nu conferă Clientilor care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în Regulament (ex.: dreptul la restituirea Mizei întrucât Clientul pretinde că, din eroare, a crezut că pariul are un alt obiect; dreptul la câștig întrucât în opinia Clientului, dar contrar Regulamentului, un pariu este câștigător etc.). De asemenea, Bookmakerul nu răspunde pentru confuziile și neînțelegerile cauzate de necunoașterea de către Clienți a regulilor oficiale specifice unui Eveniment pe care aceștia au pariat.

(7) Bookmakerul propune pariuri pentru evenimente din următoarele sporturi: fotbal, tenis, hochei, baschet, handbal, volei, rugby, box, alte sporturi de contact, atletism, ciclism, golf, schi, baseball, fotbal american, curse de automobile și motociclete, curse de cai, snooker și pariuri pentru alte evenimente care se produc fără implicarea organizatorului.

Pariurile propuse de bookmaker sunt pariuri sportive (pe evenimente din cadrul competițiilor sportive) și pariuri pe evenimente generate de un sistem informatic independent.

Pariurile acceptate de Bookmaker sunt SOLO, COMBINAT și SISTEM (simplu sau cu fixe).

Bookmakerul își rezervă dreptul de a refuza sau de a limita la un moment dat parierea pe un anumit eveniment sau numai pe anumite rezultate ale acestuia, în acest caz în listă apărând mențiunea 'BLOCAT'.

(8) **Pariul solo** reprezintă pariul efectuat de către Client prin selectarea și înscrierea pe bilet a unui singur eveniment sportiv. Condiția de câștig pentru acest tip de pariu este indicarea pronosticului corect asupra rezultatului. Suma câștigată se determină prin înmulțirea **COTEI** cu **MIZA**.

Acest pariu va fi acceptat numai în cazul în care evenimentul în cauză nu are restricții de pariere (de ex: o partidă din campionatul național de fotbal al Croației nu poate fi acceptată decât împreună, pe același bilet, cu alte 3 (trei) evenimente, oricare ar fi acestea, chiar și din același campionat).

Restricțiile de pariere vor fi afișate pe site și vor fi instituite de către Bookmaker având drept criteriu exclusiv gradul de risc al evenimentelor din anumite competiții.

(9) **Pariul combinat** implică selectarea mai multor evenimente și înscrierea lor pe același bilet. În acest caz, cota finală se determină prin înmulțirea cotelor individuale ale fiecărui eveniment.

Condiția de câștig a acestui tip de pariu este indicarea corectă a rezultatului pentru fiecare eveniment în parte, suma câștigată fiind determinată prin înmulțirea cotei finale (produsul cotelor evenimentelor) cu miza jucată.

Bookmakerul își rezervă dreptul de a restricționa selectarea pe același bilet a numărului de evenimente dintr-un anume campionat sau competiție. Aceste restricții vor fi aduse la cunoștința jucătorilor prin afișare pe site-ul Organizatorului.

(10) **Pariul sistem** implică selectarea din ofertă a mai multor evenimente (min. 2, max. 50) pentru care clientul alege numărul minim de rezultate care trebuie indicate corect pentru ca biletul să fie declarat câștigător. Numărul de variante se determină matematic după formula combinărilor de 'n' luate câte 'k'. Tabelele care reprezintă numărul de variante pentru fiecare tip de combinație va fi afișat pe site-ul propriu al Organizatorului.

**Pariul sistem simplu** presupune indicarea corectă rezultatelor pentru numărul minim de evenimente ales, în acest caz câștigul maxim calculându-se printr-un algoritm matematic luând în calcul miza jucată și un coeficient al cotelor evenimentelor pentru care s-au oferit rezultatele exacte. Cu cât rezultatele exacte sunt mai multe față de minimumul ales, cu atât suma câștigată este mai mare.

**Pariul sistem cu fixe** presupune selectarea pe lângă evenimentele din combinații (pentru care se respectă condiția de minim) a unui număr de evenimente (între 1 și 48) pentru care este obligatorie indicarea pronosticului exact. Acest pariu este o combinație între pariul combinat și pariul sistem simplu, câștigul maxim fiind funcție de miza jucată, de produsul cotelor evenimentelor selectate în sistem și a cotei calculate conform alineatului precedent pentru evenimentele din combinații.

(11) Evenimentele propuse pentru pariere de către bookmaker sunt cuprinse în oferta zilnică (denumită în continuare **LISTA**), afișată pe site-ul propriu.

(12) **LISTA** cuprinde următoarele date: ziua și ora de start a evenimentului, codul evenimentului, competitorii (ca regulă generală, echipa gazdă este înscrisă în partea stângă, chiar dacă evenimentul are loc pe un teren neutru), cotele stabilite pentru posibilele rezultate ale evenimentului, orice alte date de interes (condiții/restricții de pariere / disputarea evenimentului pe un teren neutru etc).

Prin **COTĂ** se înțelege o valoare numerică pe care Bookmakerul o acordă unui pronostic al evenimentului sportiv.

(13) Cotele evenimentelor fixate de bookmaker nu sunt negociabile. Ele pot fluctua în timp, până la data și ora de începere a evenimentului, însă cota acceptată de client și înscrisă pe bilet rămâne valabilă indiferent de modificările ulterioare, în condițiile prezentului Regulament.

Cota poate fi fixată separat pentru fiecare eveniment, ca parte dintr-o combinație sau pentru o combinație totală, respectiv pentru toate evenimentele care compun combinația în cauză.

În cazul în care cotele sunt fixate pentru fiecare eveniment în parte, cota combinației este obținută prin înmulțirea cotelor tuturor evenimentelor în parte.

(14) Informațiile din listă privind ora de start a evenimentelor au doar rol orientativ.

(15) Clientul selectează din listă evenimentele, indică rezultatele pe care înțelege să parieze, stabilește suma de bani pe care dorește să o joace (**MIZA**) și tipul de pariu.

## **B. Biletul de pariere**

(16) Biletul cuprinde în mod obligatoriu următoarele date: denumirea, codul unic de înregistrare și sigla organizatorului, data și ora emiterii, codul evenimentului și al tipului de pariu, competitorii (se admit prescurtări), pronosticul ales de client, cotele din acel moment al fiecărui pronostic, cota finală (cu excepția pariurilor sistem, caz în care se va tipări mențiunea COMBINAȚII), suma plătită de client, miza, câștigul maxim posibil.

În cazul în care câștigul maxim pe bilet nu este diminuat de client, sistemul va transmite către contul de joc biletul cu menționarea câștigului maxim admis, indiferent de valoarea care ar rezulta din înmulțirea cotelor cu miza pusă în joc.

(17) Biletele de pariere electronice vor fi arhivate de Bookmaker în arhiva acestuia; din rațiuni de securitate, acestea vor putea fi stocate și într-o arhivă secundară.

(18) Clienții au obligația de a verifica datele selectate și înscrise pe bilet, și să transmită confirmarea electronică a conținutului acestuia, biletul neputând fi anulat.

(19) Un bilet poate conține maxim 50 evenimente.

## **C. Mize minime și Câștiguri maxime.** **Modalitatea de acordare a câștigurilor**

(20) Miza minima pusa in joc este de 1 leu, iar valoarea maxima ce poate fi obtinuta in temeul unui bilet de pariare este de 250.000 Lei. Bookmakerul poate stabili sau modifica valorile minime ale mizelor puse în joc și valorile maxime ale câștigurilor obținute de un participant din participarea la jocul de noroc (câștig maxim aferent unui bilet de pariare sau unor serii de bilete identice) cu aprobarea prealabilă a ONJN. Informațiile privind valorile minime ale mizelor, respectiv valorile maxime ale câștigurilor, vor fi afișate pe site-ul organizatorului cu cel puțin 24 de ore înainte de intrarea lor în vigoare.

(21) Pentru fiecare pariu acceptat, Bookmakerul poate percepe suplimentar taxe administrative între 0 și 5% din miză – cheltuieli generale.

(22) Numărul de bilete ce pot fi solicitate de către un jucător este nelimitat. Bookmakerul își rezervă dreptul de a nu accepta sau de a anula un al doilea bilet identic.

(23) Câștigul va fi calculat pe baza cotelor valide în momentul acceptării biletului, cu excepțiile prevăzute în prezentul Regulament.

(24) De regulă, în cazul validării câștigurilor, acestea se achită după expirarea unei perioade de maxim 30 de minute de la încheierea ultimului eveniment înscris pe bilet, prin transferul sumelor aferente castigului în contul de joc al Clientului. În mod excepțional, plata poate fi făcută în maximum 3 zile calendaristice de la data stabilită în alineatul anterior.

(25) Bookmakerul stabilește rezultatul oficial al unui eveniment pe baza rapoartelor statistice publicate oficial de către organizatorul evenimentului în cauză (federatii și asociații naționale sau internaționale, ligi, cupe etc).

În cazul în care rezultatele evenimentelor ce formează obiectul pariului ( ex: număr de cornere, echipa care va avea lovitura de început a meciului sau alte asemenea) nu sunt prezentate pe site-ul oficial al organizatorului evenimentului, acestea vor fi preluate de organizator de pe site-urile de specialitate.

(26) Câștigurile se transferă în contul de joc al Clientului, care are dreptul de a dispune retragerea acestora utilizând aceeași metodă ca cea folosită pentru transferul fondurilor proprii către contul de joc (dacă sumele au fost depuse în numerar în agențiile de pariare ale Bookmakerului, clientul va putea solicita ca plata câștigurilor să se efectueze în numerar, în agenții).

(27) Bookmakerul are dreptul de a suspenda plata câștigurilor în cazul în care există suspiciuni de fraudă sau orice alte nereguli în legătură cu contul de joc sau cu biletele de pariare sau dacă evenimentele pe care s-a pariat se afla în cercetarea organismelor abilitate române sau străine.

(28) Conform dispozițiilor Legii nr. 227 din 8 septembrie 2015 privind Codul fiscal, câștigurile din jocuri de noroc (implicit pariuri în cotă fixă on-line) se impozitează după cum urmează :

Tranșe de venit brut - lei -	Impozit - lei -
până la 66.750, inclusiv	1%
peste 66.750 - 445.000, inclusiv	667,5 + 16% pentru ceea ce depășește suma de 66.750
peste 445.000	61.187,5 + 25% pentru ceea ce depășește suma de 445.000

Impozitul datorat se determină și se reține de către Organizator la fiecare transfer din contul de joc în contul bancar sau similar.

(29) Câștigurile maxime specificate în prezentul Regulament sunt aplicabile oricărui Client sau grupuri de clienți care acționează împreună, utilizând aceleași combinații de selecții sau asemănătoare, chiar dacă sunt efectuate pe mai multe serii de pariuri, în mai multe zile sau utilizând conturi diferite. În cazul în care Organizatorul descoperă serii de bilete identice sau similare deținute de un client sau de un grup de clienți, valoarea însumată totală a câștigurilor de pe acestea va fi limitată la valoarea unui câștig maxim.

#### **D. Mecanismul de pariare**

(30) Simbolurile pronosticurilor au, în general, următoarea semnificație:

-1 pentru victoria echipei înscrise în partea stângă a ofertei (gazda evenimentului);

-X pentru egalitate (în cazul sporturilor unde este cazul);

-2 pentru victoria echipei înscrise în partea dreaptă a ofertei.

-1X pentru victoria echipei înscrise în partea stângă a ofertei (gazda evenimentului) sau egalitate ;

- 12 victoria echipei înscrise în partea stângă a ofertei (gazda evenimentului) sau victoria echipei înscrise în partea dreaptă a ofertei ;

- X2 pentru egalitate sau victoria echipei înscrise în partea dreaptă a ofertei ;

Simbolurile duble (1X, 12 și X2) vor fi numite în continuare „sansă dublă”.

(31) În cadrul sporturilor cu motor, atletism, pariuri hipice, schi, pronosticurile sunt simbolizate prin litere, având, de regulă următoarea semnificație :

- V pentru câștigătorul cursei;

- L pentru clasarea pe un anumit loc, de exemplu pe podium;

- P pentru clasarea pe locurile cu puncte, de exemplu locurile 1-8 în cazul formulei 1.

(32) **Pariul la HANDICAP** este pariul pentru un anumit eveniment în care echipei cu mai puține șanse teoretice i se acordă un handicap (un "scor") pe care echipa favorită trebuie să-l depășească pentru a fi declarată câștigătoare. Ca alternativă, un client care pariază pe echipa căreia i s-a acordat handicap, poate să câștige dacă participantul pe care pariază pierde meciul, dar acoperă handicapul. Handicapul este o mențiune (însemnare, indicație) acordată de către organizator unuia din participanții la evenimentul sportiv în cauză, fiind înscrisă în dreptul acestuia în oferta de pariere.

33) **(Pariuri pentru fotbal:** rezultat final (1, X, 2), șansă dublă (1X, 12, X2), prima repriză (1r), a doua repriză (2r), pauză/final (45/90, p/f), handicap goluri (h), ambele echipe înscriu (gg), numai o echipă înscrie (vs), par/impar număr de goluri (par/impar), lovitură de începere, total cornere, penalty în meci, cartonașe galbene, cartonașe roșii, jucătorul înscrie (nu se include autogolul) (nume da), jucătorul înscrie primul gol al meciului (nu se include autogolul) (primul marcator + nume), echipa care face prima schimbare, echipa care bate primul aut, minutul primului gol, total suturi, suturi pe spațiul portii, total faulturi, posesia mingii, total offside-uri și altele.

Exclusiv în cazul pariurilor pe meciurile de fotbal, Bookmakerul oferă posibilitatea de **pariere pe rezultatele unei etape dintr-un eveniment care se desfășoară esalonat** (spre exemplu, fără ca enumerarea să fie limitativă, Campionat național / European / Mondial, calificări pentru Campionat European sau Mondial, Cupa, etc.).

Evenimentul pe care Bookmakerul îl poate include în oferta de pariere constă în indicarea numărului total de goluri marcate în cadrul unei etape a evenimentului sportiv, prin raportare la valoarea indicată de Bookmaker în oferta de pariere.

În cazul în care rezultatul indicat de Client este ca în cadrul unei etape vor fi marcate mai puține goluri decât cele indicate în oferta de pariere, pe biletul de pariere va fi înscris simbolul sub, iar dacă rezultatul indicat de Client este ca numărul de goluri marcate va fi mai mare decât numărul indicat de Bookmaker, va fi înscris simbolul peste.

Pe același bilet de pariere, evenimentele din categoria descrisă anterior (pariuri pe o etapă a unui eveniment fotbalistic) pot fi combinate cu pariuri având ca obiect orice alte evenimente, cu excepția celor din categoria « *Total goluri* ».

Biletul înregistrat cu nerespectarea acestei dispoziții va fi considerat nul, evenimentelor fiindu-le acordate cota 1.00.

În cazul în care unul dintre meciurile programate într-o etapă a evenimentului fotbalistic nu se desfășoară, oricare ar fi cauza amânării sau anulării acestuia, se va considera ca rezultatul acestuia constă în marcarea a 2 (două) goluri.

În cazul în care, în cursul unei etape a evenimentului nu se desfășoară mai mult de două meciuri, pariul va fi considerat nul, evenimentului fiindu-i acordat cota 1.

(34) **Pariul pentru fotbal SANSĂ** este un tip de pariu special de două pariuri combinate (de ex. rezultat final și prima repriză), unde trebuie indicat corect unul dintre cele două pariuri.

(35) **Pariul pentru fotbal COMBINAZII** este un tip de pariu special de două pariuri combinate (d.ex. rezultat final și total goluri), unde trebuie indicate corect cumulativ ambele pariuri.

(36) **Pariul pentru fotbal VICTORIE DUBLĂ** este un tip de pariu special unde echipa indicată trebuie să câștige atât prima repriză cât și repriza a doua.

(37) **Pariul pentru fotbal VICTORIE CU HANDICAP DUBLU** este un tip de pariu unde echipa indicată trebuie să câștige la două goluri diferentă.

(38) **Pariul pentru fotbal VICTORIE SIGURĂ** este un tip de pariu unde echipa indicată trebuie să câștige la zero (fără ca echipa adversă să marcheze).

(39) **Pariuri pentru tenis:** câștigător meci (1, 2), câștigător meci cu handicap (h), primul set (1s), total game-uri în meci, număr exact de seturi (ts) și altele.

(40) **Pariuri pentru hochei pe gheață:** rezultat final (1,2), șansă dublă (1X, X2, 12), prima perioadă (1p), a doua perioadă (2p), a treia perioadă (3p), total goluri și altele.

(41) **Pariuri pentru baschet:** rezultat final (1,X,2), rezultat final cu handicap (h), șansă dublă (1X, X2, 12), prima repriză (rezultatul după primele două sferturi) (1r), total puncte și altele.

(42) **Pariuri pentru handbal:** rezultat final (1,X,2), rezultat final cu handicap (h), șansă dublă (1X, X2, 12), prima repriză (1r), total goluri (tg), total goluri prima repriză (1r), total goluri repriza a doua (2r), și altele.

(43) **Pariuri pentru rugby și fotbal american:** rezultat final (1, X, 2), rezultat final cu handicap (h), prima repriză (1r), total puncte și altele.

(44) **Pariuri pentru volei:** rezultat final (1, 2), rezultat final cu handicap (h), primul set (1s), setul al doilea (2s), total puncte în meci, număr exact de seturi (ts) și altele.

(45) **Pariuri pentru polo pe apă:** rezultat final (1, X, 2), rezultat final cu handicap (h), prima repriză (1r) și altele.

(46) **Pariuri pentru baseball:** rezultat final (1, 2), total puncte și altele.

(47) **Pariuri pentru sporturile cu motor, schi, hipism, atletism :** pole position, câștigător, clasare în primii trei, clasare în puncte, duel între sportivi și altele.

(48) **Pariul ANTEPOST** este pariul care vizează câștigătorul sau locul ocupat de un sportiv/echipă în cadrul unui turneu sportiv de orice fel (d.ex: câștigător Roland Garros, câștigător Premier League, R. Federer în finală la Wimbledon etc).

Pariurile antepost sunt acceptate până la debutul primei partide din cadrul turneului respectiv, pot fi înscrise pe bilet în sistem și/sau combinații cu alte evenimente din listă, dar plata câștigurilor se face numai după încheierea turneului,

chiar dacă din desfășurarea acestuia pronosticul este corect (d.ex.: matematic, cu trei etape înainte de final, Arsenal este campioană).

**(49) Pariul WINNER** este un pariu special în care se pariază pe victoria unuia dintre competitori (se adresează numai sporturilor de echipă). În cazul în care evenimentul se încheie la egalitate, pariul primește cota 1,00.

**(50) Pariul PRONOSTIC ÎN PAUZĂ** este un pariu special în care, pentru unele evenimente, în pauza partidei, bookmakerul stabilește noi cote pentru partea de meci ce urmează a se desfășura, neavând elemente comune cu pariul „repriza a doua”, fiind o variantă redusă a pariului „live”.

**(51) Zilnic**, bookmakerul poate propune clienților tipuri de pariuri speciale. Aceste evenimente sunt selectate din listă, primesc un nou simbol și li se acordă cote speciale (**CRAZY ODDS**).

Pariurile pe aceste meciuri pot fi jucate solo sau în sistem și/sau combinații cu orice alt eveniment din listă, cu excepția evenimentului din care derivă.

**(52) PARIURILE LIVE (lb)** sunt un tip de pariuri în cota fixă în care Clientul indică rezultatele evenimentelor propuse de Bookmaker pe parcursul desfășurării lor. Evenimentele sunt selectate din listă și sunt anunțate publicului ca fiind evenimente pe care se poate *paria live*.

Pariurile live sunt pariuri cu reguli speciale, ce fac excepție de la regulile generale.

Cota valabilă este cea care se află tipărită pe biletul de pariere jucat, cu excepțiile prevăzute de prezentul Regulament.

**(53) Pentru Pariurile LIVE**, în caz de întrerupere a unui eveniment sportiv, oricând în timpul meciului, toate pariurile pe evenimentul în curs al cărui epilog a fost realizat, sunt considerate valabile. Dacă evenimentul sportiv este întrerupt, iar continuarea acestuia survine în termen de 12 ore de la ora de începerea inițială a evenimentului, toate pariurile înregistrate în timpul desfășurării evenimentului și/sau înainte de întrerupere și al căror final nu este cunoscut încă, sunt considerate valabile și pentru evenimentul continuat. Dacă un eveniment sportiv este întrerupt, iar continuarea acestuia nu survine în termen de 12 ore de la ora de începerea inițială a evenimentului, toate pariurile LIVE jucate în timpul desfășurării evenimentului și care nu au fost deja finalizate, nu sunt considerate valabile, acestea primind cota 1,00.

Pariurile înregistrate pe meciurile de tenis, care ulterior înregistrării sunt întrerupte și nereluate în interval de 24 de ore de la momentul întreruperii vor fi considerate nule, fiind omologate la cota 1, dacă nu au fost finalizate înainte de întrerupere.

(54) Bookmakerul își rezervă dreptul de a propune și alte tipuri de pariuri referitoare la disciplinele sportive specificate mai sus, prin includerea lor în listă și afisarea pe platforma proprie.

**(55) PARIURILE PE NUMERE** sunt :

i) pariurile efectuate pe evenimente constând în **extrageri de numere efectuate la loterii** sau

ii) pariurile efectuate pe evenimente pe evenimente constând în extrageri de numere efectuate în **cadrul jocurilor de Keno** de către societăți autorizate în acest sens din următoarele state, fără ca enumerarea să fie limitativă : Austria, Belgia, Finlanda, Franța, Hong Kong, Irlanda, Italia, Letonia, Ungaria, Germania, Statul Pensilvania, Polonia, Slovacia, Spania, Elveția.

Pariurile pe numere nu sunt posibile pe evenimente constând în extrageri de numere efectuate de către Loteria Națională a României.

În funcție de decizia bookmakerului, oferta de evenimente pentru pariurile pe numere poate fi extinsă sau restrânsă.

Extragerea de numere efectuată în cadrul jocurilor de Keno utilizează sisteme de extragere similare celor întâlnite în cadrul extragerilor efectuate de către loterii. Organizatorii jocurilor de Keno stabilesc numărul total de numere din care se va efectua extragerea. Din totalul numerelor vor fi extrase 20 (douăzeci) de numere.

Pariurile pe numere extrase la loterii sau la jocurile de keno nu presupun participarea nemijlocită a jucătorilor la loteriile sau la jocurile keno din oferta propusă de bookmaker.

Parierea pe numere este posibilă numai pe numere naturale sau pe un sir al extragerii de numere naturale. Numerele complexe nu pot constitui subiect al parierii.

Pentru fiecare extragere, Bookmakerul stabilește valorile pentru fiecare combinație în parte.

Pe un singur bilet pot fi jucate maxim 15 numere.

Câștigul maxim posibil pe un singur bilet sau pe o serie de bilete identice este de 250.000 Lei chiar dacă suma obținută prin înmulțirea cotelor cu miza ar fi mai mare.

#### **i) Pariurile pe numerele extrase la loterii internaționale**

Orele extragerilor sunt cele anunțate de organizatorii loteriilor. Perioada de timp dintre extrageri este cea reglementată de legile statului organizatorului și poate varia între câteva minute până la câteva zile.

Fiecare extragere inclusă în oferta Bookmakerului are atribuit un număr de ordine al rundei, o dată și o oră a extragerii.

Pariurile pe numere sunt acceptate până la ora afișată în oferta Bookmakerului.

În cazul în care, din eroare, a fost acceptat un pariu pe o extragere desfășurată anterior sau în curs de desfășurare, acesta este considerat nul, evenimentului acordându-i-se cota 1.

Dacă într-o zi au loc două extrageri ale aceleiași loterii, se va considera ca evenimentul pe care s-a pariat este extragerea principală sau cea desfășurată mai întâi, în cazul în care nu se poate determina care dintre extrageri are caracter principal.

Dacă o extragere (sau mai multe) nu a fost efectuată la ora inițial programată din orice motiv, pariurile pe numere efectuate vor fi considerate valide pentru următoarea extragere (sau extrageri) a aceleiași loterii, excepție făcând situația în care, la solicitarea Clientului, Bookmakerul a anulat pariurile înainte de extragere.

Miza minimă pentru un bilet individual este de 1 Leu.

Rezultatele extragerilor efectuate la loterii sau la jocurile keno vor fi validate de bookmaker, pe baza datelor înscrise în site-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. În cazul în care există neconcordanțe între informațiile furnizate de Bookmaker pe site-ul propriu sau în alte documente cu caracter informativ (lista rezultatelor sau documente similare, afisate) și informațiile publicate pe site-urile organizatorilor ori detinute de Organizator în sistemul informatic central, rezultatele extragerilor se validează pe baza acestora din urmă.

Este considerată castigătoare numai combinația de numere care nu cuprinde nici un număr indicat greșit.

Evenimentele de pariare pe numere nu pot fi combinate pe același bilet de pariare cu alte evenimente din oferta de pariare a Bookmakerului.

Evenimentele de pariare pe numere decurgând din desfășurarea unei loterii pot fi înregistrate pe același bilet, fiind interzisă combinarea a două sau mai multe evenimente din cadrul a două sau mai multe loterii pe același bilet. Biletele înregistrate cu nerespectarea acestei interdicții vor fi considerate nule, acordându-li-se cota 1.00

Pariurile pe numere vor fi considerate castigătoare doar în situația în care conțin integral combinația de numere castigătoare.

De exemplu, dacă o combinație câștigătoare are opt numere, biletul câștigător nu poate conține mai puține numere (șapte, șase, cinci, patru etc).

Pentru toate situațiile care nu sunt prevăzute în mod special în acest articol și se referă la pariurile pe numere se aplică regulile corespunzătoare generale expuse în prezentul Regulament.

## ii) Pariuri pe numere extrase în cadrul jocului Keno Grecia

Următoarele evenimente vor fi incluse în oferta de pariare a Bookmakerului, valabile numai pentru extragerile de numere în cadrul jocurilor keno organizate de OPAP Group Grecia :

- **Suma numerelor extrase** – participanții vor indica dacă valoarea însumată a celor 20 de numere extrase este mai mare sau mai mică decât valoarea prestabilită de Bookmaker ;

- **Suma celor mai mici 3 numere extrase** – participanții vor indica dacă valoarea însumată a celor mai mici 3 numere extrase este mai mică, respectiv mai mare decât valoarea prestabilită de Bookmaker ;

- **Suma celor mai mari 3 numere extrase** – participanți vor indica dacă valoarea însumată a celor mai mari 3 numere extrase este mai mică sau mai mare decât valoarea prestabilită de Bookmaker ;

- **Suma celor mai mici 5 numere extrase** – participanții vor indica dacă valoarea însumată a celor mai mici 5 numere extrase este mai mică, respectiv mai mare decât valoarea prestabilită de Bookmaker ;

- **Suma celor mai mari 5 numere extrase** – participanții vor indica dacă valoarea însumată a celor mai mari 5 numere extrase este mai mică sau mai mare decât valoarea prestabilită de Bookmaker ;

- **Cel mai mic număr extras** – participanții vor indica dacă numărul cel mai mic extras are o valoare mai mică, respectiv mai mare decât valoarea de referință, prestabilită de Bookmaker ;

- **Cel mai mare număr extras** - participanții vor indica dacă numărul cel mai mare extras are o valoare mai mică, respectiv mai mare decât valoarea de referință, prestabilită de Bookmaker ;

- **Par/ Impar din totalul numerelor extrase** – participanții vor indica dacă, în decursul unei runde de joc, vor fi extrase mai multe numere pare decât numere impare sau dacă vor fi extrase în mod egal numere pare și impare.

- **Total numere pare extrase** – participanții vor indica dacă totalul numerelor pare extrase va avea valoare mai mică, respectiv mai mare decât valoarea de referință, prestabilită de Bookmaker ; (evenimentul nu presupune indicarea corectă a valorii însumate a numerelor pare extrase, ci doar numărul simbolurilor – numere pare -extrase.)

- **Cel mai mic număr extras –par/impar** – participanții vor indica dacă cel mai mic număr extras va fi par, respectiv impar ;

- **Cel mai mare număr extras – par/impar**- participanții vor indica dacă cel mai mare număr extras va fi par, respectiv impar.

- **LUCKY G2** – participanții vor selecta **două numere** de la 1 la 80; pentru a fi declarat câștigător, cele două numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul de ordine aferent celei de-a doua bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a doua bilă selectată de participant).

Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundeii.

- **LUCKY G3** - participanții vor selecta **trei numere** de la 1 la 80; pentru a fi declarat câștigător, cele trei numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul de ordine aferent celei de-a treia bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a doua bilă selectată de participant).

Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundeii.

- **LUCKY G4** - participanții vor selecta **patru numere** de la 1 la 80; pentru a fi declarat câștigător, cele patru numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul

de ordine aferent celei de-a patra bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a patra bilă selectată de participant).

Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundeii.

- **LUCKY G5** - participanții vor selecta **cinci numere** de la 1 la 80; pentru a fi declarat câștigător, cele cinci numere trebuie să fie extrase în runda respectivă. Cota la care se va omologa pariul este cea stabilită pentru numărul de ordine aferent celei de-a cincea bile extrase (respectiv a câta bilă a fost extrasă cea de-a cincea bilă selectată de participant). Câștigul este miza înmulțită cu cota afișată în tabelul afișat în cadrul rundeii.

Validarea rezultatelor se va efectua în conformitate cu datele afisate de organizatorul extragerii pe site-ul [www.opap.gr](http://www.opap.gr).

iii)       Contra Grecia Keno (20/80)

1. Se pariază pe numerele care nu vor fi extrase în timpul rundeii selectate/indicate, din cadrul loteriei Grecia Kino 20/80.
2. Se pot selecta/indica maximum 10 numere care nu vor fi extrase în runda respectivă în cazul parierii standard (fix). În cazul tipului de pariere Sistem, se pot selecta maximum 15 numere (combinatie).
3. Câștigul este calculat ca produsul dintre cotă și miză.
4. Biletul de pariu este câștigător dacă numerele pe care jucătorul a pariat nu sunt extrase în runda aleasă.
5. Este posibil pariul sistemul. Miza minima per combinație, în cazul pariurilor sistem este de 0,1 RON.
6. Miza minima per bilet este de 1 RON.
7. Castigul maxim per bilet de pariu este de 250.000 RON.
8. Pentru pariurile de tip sistem sunt castigatoare doar cele indicate în cadrul sistemului, care nu sunt extrase în timpul rundeii respective (selectata).
9. Există cote fixe pentru fiecare selecție pe care un jucător pariază. Șansele sunt prezentate în tabelul de mai jos.

Contra Grecia Kino (20/80)	
<i>cote pentru numere indicate care nu vor fi extrase în timpul rundeii</i>	
1.	1,25
2.	1,60
3.	2,00
4.	2,70
5.	3,70
6.	5,00
7.	7,00
8.	9,50
9.	13,00
10.	18,00

10. Biletul este castigator doar daca toate numerele indicate nu vor fi extrase în cadrul rundeii selectate.

11. Pariurile pe aceste jocuri vor fi acceptate pe site-ul [mozzartbet.ro](http://mozzartbet.ro), precum și prin intermediul aplicațiilor mobile.

12. Rezultatele oficiale ale extragerilor vor fi publicate pe site-ul oficial al organizatorului, Grecia Keno (20/80). Rezultatele ultimelor 10 extrageri vor fi disponibile pe site-ul [www.mozzartbet.ro](http://www.mozzartbet.ro).

13. Organizatorul nu este responsabil pentru întreruperea sau amânarea rundeii din cauza unor circumstanțe neprevăzute ale căror consecințe nu pot fi corectate. Evenimentele neprevăzute includ, dar nu se limitează la: evenimente de război, conflicte armate, atacuri teroriste, revolte publice, dezastre naturale și întreruperi generale ale energiei electrice și ale conexiunii la internet. În cazul unor circumstanțe neprevăzute, organizatorul își rezervă dreptul de a dezactiva pariurile pe jocurile oferite.

14. Dacă din orice motive, numerele nu sunt afișate în ordinea extrasă (în special ca urmare a unor erori tehnice), pentru toate acele bilete de pariuri cotele sunt 1.00, iar mizele vor fi restituite jucătorilor.

15. MozzartBet nu este responsabil pentru nicio modificare a datei extragerii (draw date).



**56) PARIURILE VIRTUALE sunt pariurile pe evenimentele generate aleatoriu de un program informatic independent.**

**i) MOZZART LUCKY SIX**

**Mozzart Lucky Super 6** - este un tip de pariu, care se desfășoară prin intermediul unui software independent, care generează aleatoriu numere și asupra cărora nici organizatorul și nici o terță parte nu poate interveni. Extragerile au loc la fiecare 5 minute.

Acest tip de pariu virtual presupune indicarea corectă a numerelor extrase într-o rundă. Selecția se realizează din totalul de 48 de numere, în fiecare rundă fiind selectate aleatoriu 35.

Miza minimă ce poate fi pusă în joc pentru Mozzart Lucky Super 6 este de 1,00 Leu.

Valoarea maximă a câștigului pe un singur bilet câștigător este de 250.000 Lei.

Tipuri de pariuri:

**c.1) Pariul Standard Bet 6/35 (Pariul 6/35)**

Pariul 6/35 presupune indicarea corectă a 6 numere dintre cele 35 de numere extrase în cadrul unei runde, în care 35 de numere sunt generate din totalul de 48.

Dacă cele 6 numere indicate de participant se află între cele 35 de numere selectate în cadrul rundeii, câștigul se determină prin înmulțirea mizei cu cota aferentă ultimului număr din selecția participantului, în funcție de ordinea în care acesta a fost extras:

<b>Numerele generate</b>	<b>Cota</b>
Al șaselea număr generat	25000
Al șaptelea număr generat	15000
Al optulea număr generat	7500
Al nouălea număr generat	3000
Al zecelea număr generat	1250
Al unsprezecelea număr generat	700
Al doisprezecelea număr generat	350
Al treisprezecilea număr generat	250
Al paisprezecelea număr generat	175
Al cincisprezecelea număr generat	125
Al șaisprezecelea număr generat	100
Al șaptesprezecelea număr generat	90
Al optsprezecelea număr generat	80
Al nouasprezecelea număr generat	70
Al douăzeci și unulea număr generat	60
Al douăzeci și doilea număr generat	50
Al douăzeci și doilea număr generat	35
Al douăzeci și treilea număr generat	25
Al douăzeci și patrulea număr generat	20
Al douăzeci și cincilea număr generat	15
Al douăzeci și șaselea număr generat	12
Al douăzeci și optulea număr generat	10
Al douăzeci și nouălea număr generat	8
Al treizecilea număr generat	7
Al treizeci și unulea număr generat	6
Al treizeci și doilea număr generat	5
Al treizeci și treilea număr generat	4
Al treizeci și patrulea număr generat	3
Al treizeci și cincilea număr generat	2

❖ **Simbolul Trifoi**

Dacă 6 numere alese sunt printre 35 de numere generate și dacă vreunul dintre cele 6 numere extrase se poziționează pe unul dintre cele 3 simboluri trifoi, coeficientul ultimului număr nimerit al combinației extrase va fi multiplicat de 2 ori, de 3 ori și respectiv 4 ori, după cum urmează:

- 1 simbol trifoil nimerit – coeficientul ultimului numar va fi multiplicat de 2 ori;
  - 2 simboluri trifoil nimerite – coeficientul ultimului numar va fi multiplicat de 3 ori;
  - 3 simboluri trifoil nimerite - coeficientul ultimului numar va fi multiplicat de 4 ori;
- Poziția simbolurilor trifoil reprezinta rezultatul unei selecții aleatorii și nu poate fi prevăzută.

## .2) Pariul sistem

Participanții pot selecta mai mult de 6 numere (respectiv 7,8,9 și 10 numere), și să formeze sisteme de pariere 6/7, 6/8, 6/9, respectiv 6/10.

Pentru obținerea câștigului, 6 dintre numerele alese de participant trebuie să fie selectate aleatoriu în cadrul runde. Numărul maxim de combinații posibile în cadrul sistemelor este următorul:

- pentru sistemul 6/7, numărul combinațiilor posibile este 7;
- pentru sistemul 6/8, numărul combinațiilor posibile este 28;
- pentru sistemul 6/9, numărul combinațiilor posibile este 84;
- pentru sistemul 6/10, numărul combinațiilor posibile este 210.

➤ **Pariul pe runde viitoare** este o opțiune care permite participanților ca aceeași selecție de numere pentru un tip de pariu (Standard, Special, Sistem) să fie înregistrat pentru mai multe runde consecutive (maxim 20 runde).

## .3) Șase numere o culoare (Pariul 6/1) – Toate numerele într-o culoare

Acest pariu presupune indicarea corectă a culorilor grupului de numere generat.

Pariul este câștigător dacă în cursul runde se generează 6 numere de aceeași culoare, care corespunde selecției participantului. Cotele de multiplicare și regulile pariului standard 6/35 vor fi aplicate corespunzător.

Culoare	Grup de culoare
Rosie	1, 9, 17, 25, 33, 41
Verde	2, 10, 18, 26, 34, 42
Albastra	3, 11, 19, 27, 35, 43
Violet	4, 12, 20, 28, 36, 44
Maro	5, 13, 21, 29, 37, 45
Galben	6, 14, 22, 30, 38, 46
Portocaliu	7, 15, 23, 31, 39, 47
Negru	8, 16, 24, 32, 40,48

## .4) Pariuri Speciale

**Pariul pe un numar** – presupune indicarea unui numar, **pariul fiind declarat** câștigător dacă numărul va fi generat între primele 5 numere generate în cadrul runde.

**Suma primelor numerelor extrase (>122,5)** – se va indica dacă suma primelor 5 numere extrase în cadrul unei runde este mai mare 122,5.

**Suma primelor numerelor extrase (< 122,5)** – se va indica dacă suma primelor 5 numere extrase în cadrul unei runde este mai mica de 122,5.

**Primul numar extras par** – se va indica dacă primul numar extras în cadrul unei runde este par.

**Primul numar extras impar** – se va indica dacă primul numar extras în cadrul unei runde este impar.

**Culoarea primei bile extrase** – se va indica culoarea primei bile generate în cadrul unei runde.

Culoare primei bile	Numere existente in categoria mentionata
Rosie	1, 9, 17, 25, 33, 41
Verde	2, 10, 18, 26, 34, 42
Albastra	3, 11, 19, 27, 35, 43
Violet	4, 12, 20, 28, 36, 44
Maro	5, 13, 21, 29, 37, 45
Galben	6, 14, 22, 30, 38, 46
Portocaliu	7, 15, 23, 31, 39, 47
Negru	8, 16, 24, 32, 40,48

**Primul numar extras > 24,5**- se va indica daca primul numar extras in cadrul unei runde este mai mare de 24,5  
**Primul numar extras < 24,5**- se va indica daca primul numar extras in cadrul unei runde este mai mic de 24,5  
**Mai multe numere impare extrase** – se va indica daca in primele 5 numere extrase vor fi preponderent numere impare.

**Mai multe numere pare extrase** – se va indica daca in primele 5 numere extrase vor fi preponderent numere pare.

**Alegere aleatorie** – se apasa butonul “Alegere aleatorie” pentru a se selecta automat numerele aleatorii.

### **Lucky Win**

Lucky Win este un câștig suplimentar care se acordă pentru biletele Mozart Lucky Six înregistrate (indiferent dacă pariul a fost declarat sau nu câștigător), prin selecție aleatorie generată de sistemul informatic.

Desemnarea biletului câștigător se realizează prin selecția aleatorie a codului unic atribuit fiecărui bilet de pariere.

Codul unic al biletului câștigător va fi afișat pe pagina Organizatorului.

Valoarea maximă a câștigului Lucky Win este 7000 Lei.

### **ii) VIRTUAL FOOTBALL LEAGUE (VFL)**

**Pariurile la Virtual Football League** sunt pariurile efectuate pe evenimente constand in meciuri virtuale de fotbal, preînregistrate, care sunt selectate de un sistem informatic independent și afișate pe website-ul organizatorului. Meciurile de fotbal virtual au durata de 4-minute și 35 de secunde și sunt grupate in etape, fiecare runda de joc (sezon) avand durata de 141 de minute. Imediat după terminarea unei runde de joc (sezon), începe un altul.

Inregistrarea pariurilor este permisa pana cel mai tarziu cu 10 secunde inainte de inceperea evenimentului.

Este posibilă parierea pe meciuri în avans, pe toate etapele disponibile până la sfârșitul sezonului aflat in desfasurare.

Selectiile oferite de organizator pentru acest tip de pariuri virtuale sunt:

- „Rezultat final” – Echipa gazdă câștigă, Egal, Echipa oaspete câștigă
- „Rezultat final cu handicap” - Echipa gazdă câștigă, Egal, Echipa oaspete câștigă
- „Cine marchează primul gol” – Echipa gazdă, Nu se marchează în meci, Echipa oaspete
- „Prima repriză” - Echipa gazdă câștigă, Egal, Echipa oaspete câștigă
- „Total goluri” – Pariu pe numărul de goluri, peste sau sub limita de goluri oferită
- „Scor exact” – De la 0:0 la 3:3 și orice alt scor

### **Mize, câștiguri și restricții**

Miza minimă este de 1 Ron pe bilet. Câștigul maxim este 250.000 Ron.

În cadrul VFL, se pot înregistra pe același bilet evenimente din cadrul unor cu oferta de alte meciuri din cadrul unei etape sau combina cu meciuri din alte runde, dar numai și exclusive din cadrul ofertei VFL.

Meciurile din oferta VFL nu se pot combina cu meciuri din oferta generală de pariuri sportive (d.ex. cu meciuri de tenis sau baschet din oferta de pariuri sportive sau numere a companiei MozartBet Malta Limited). Nu sunt permise biletele de tip sistem.

### **iii) PARIURI PE CURSELE DE CAINI**

Acest tip de pariu desfasoră prin intermediul sistemului informatic denumit *Greyhound races* și constă în posibilitatea oferită jucătorilor de a indica rezultatele unor curse de caini preînregistrate.

Cursa preînregistrata este un eveniment la care participa 6 caini, fiecare dintre ei avand inscris pe spate un numar de ordine intre 1 si 6.

Fiecare runda de joc este unica la nivelul Bookmakerului. O runda reprezinta: anunt-numărătoare, afisarea cotelor, desfășurarea meciului, afisarea rezultatului și poate avea o durata maxima de 4 (patru) minute.

Fiecare runda se marcheaza printr-un numar de ordine, incepand cu 1 in fiecare zi. Inregistrarea unui bilet de pariere da dreptul de participare la runda imediat urmatoare.

In cadrul acestui tip de pariere, jucatorul trebuie sa indice rezultatele evenimentelor incluse in oferta Bookmakerului, respectiv:

- a) **Cainele castigator** – indicarea numarului pe care il poarta cainele care castiga cursa afisata in cadrul unei runde;
- b) **Clasare locul I/ locul II** – jucatorul alege numerele purtate de cainii care se claseaza pe primele doua locuri la finalul unei curse. Jucatorul trebuie sa indice in mod corect locul ocupat de fiecare dintre caini la finalul cursei;
- c) **Suma numerelor purtate de primii doi caini.** Jucatorul va indica dacă suma numerelor purtate de cainii clasati pe primele doua locuri la finalul unei curse este mai mare, respectiv mai mica de 7.5.
- d) **Suma numerelor purtate de primii trei caini.** Jucatorul va indica dacă suma numerelor purtate de cainii clasati pe primele trei locuri la finalul unei curse este mai mare, respectiv mai mica de 10.5.

- e) **Victorie mare sau victorie mica.** Numerele 1, 2 si 3 purtate de caini sunt considerate numere mici; numerele 4,5 si 6 purtate de caini in cadrul unei curse sunt considerate numere mari. Jucătorul trebuie sa indice dacă la finalul cursei va fi declarat câștigător un caine purtând unul dintre numerele considerate mici sau un caine purtand unul dintre numerele mari.
- f) **Între primii 2/ primii 3 caini.** Jucătorul pariază că, la finalul cursei, câinele purtând numărul indicat de el se va afla între primii 2 sau primii 3;
- g) **Nu se va afla între primii 2 sau primii 3.** Jucătorul pariază că la finalul cursei, cainele purtând numărul indicat de el nu se va afla între primii 2 sau primii 3.

Miza minimă pusa în joc este de 1 leu iar Câștigul maxim posibil pe un singur bilet sau pe o serie de bilete identice este de 250.000 RON, chiar dacă suma obținută prin înmultirea cotelor cu miza ar fi mai mare. Câștigul rezultând din pariurile pe cursele de caini se determină prin multiplicarea mizei puse în joc cu cotele stabilite de Bookmaker si aduse la cunoștința publicului prin afisare pe site-ul propriu.

Plata castigurilor rezultand din parerea pe numere se efectuează cu respectarea regulilor cuprinse în prezentul Regulament, în termen de maxim 3 de zile de la data desfășurării runde de pariere și omologării câștigurilor.

Omologarea câștigurilor se efectuează în temeiul rezultatelor publicate de Bookmaker după fiecare rundă.

Bookmakerul va putea afișa ulterior rezultatele rundelor desfășurate pe durata unei zile numai în situația în care o astfel de întârziere este cauzată de defecțiuni tehnice majore (întreruperea curentului electric, blocarea sistemului informatic, întreruperea legaturilor de telecomunicație, etc).

#### **iv) PARIURI VIRTUALE GOLDEN RACE**

Noile virtuale ale Mozart (în acest moment, doar online) permit utilizatorilor să joace jocuri rapide 24/7 pentru 5 sporturi diferite (până în prezent), cu 17 competiții disponibile.

Jucătorii au posibilitatea de a juca una dintre competițiile oferite în fiecare minut, cu o selecție mult mai mare de jocuri și alegeri decât înainte.

Toate meciurile pot fi urmărite în direct (live streaming), statisticile și tabelele sunt disponibile pentru fiecare meci disponibil.

#### **Jocuri**

În prezent aveți posibilitatea să pariați pe:

1. Liga de Fotbal
2. Curse de câini
3. Curse de cai
4. Curse de motocross (Speedway)
5. Curse cu motociclete

#### **Fotbal**

Competiția este împărțită în ligi (engleză, spaniolă, germană, turcă, chineză) și campionat - Campionatul European.

Jocuri pentru a juca în fotbal:

#### **Rezultatul final**

1 - La sfârșitul meciului, echipa gazdă câștigă.

2 - La finalul meciului, echipa vizitatoare câștigă.

X - La finalul meciului, va fi remiză.

#### **Șansă dublă**

12 - Meciul se va încheia cu victoria echipei gazdă sau a echipei vizitatoare.

1X - Meciul se va încheia cu victoria unei echipe gazdă sau cu o remiză.

X2 - Meciul se va încheia cu victoria unei echipe vizitatoare sau o remiză.

#### **Pauză - Final**

1-1 - Echipa gazdă va câștiga atât la pauză, cât și la finalul partidei.

1-2 - Echipa gazdă va câștiga la pauză, dar în cele din urmă echipa vizitatoare va câștiga.

1-X - Echipa gazdă va câștiga la pauză, dar va fi remiză la sfârșitul jocului.

2-1 - Echipa vizitatoare va câștiga la pauză, dar la sfârșitul jocului echipa gazdă va câștiga.

2-2 - Echipa vizitatoare va câștiga la pauză și la finalul jocului.

2-X - Echipa vizitatoare va câștiga la pauză, dar va fi remiză la finalul jocului.

X-1 - Va fi remiză la pauză, dar echipa gazdă va câștiga.

X-2 - Va fi remiză la pauză, dar echipa vizitatoare va câștiga.

X- X - Va fi remiză atât la pauză, cât și la finalul partidei.

#### **Ambele echipe marchează**

GG - Ambele echipe vor înscrie 1 sau mai multe goluri într-un joc.

NG - Cel puțin o echipă nu va înscrie un gol în meci.

Goluri totale - Jocuri de bază

0 - Se va înscrie maxim un gol pe meci

2+ - Două sau mai multe goluri vor fi marcate în meci

0-2 - Vor fi înscrise maxim două goluri în meci

3+ - Trei sau mai multe goluri vor fi marcate în meci

0-3 - Vor fi înscrise maxim trei goluri în meci

4+ - Vor fi patru sau mai multe goluri marcate în meci

0-4 Se va înscrie scorul maxim de patru goluri în meci

5+ - Cinci sau mai multe goluri vor fi marcate în meci

#### **Scor final + Total goluri - Jocuri de bază**

1 & 2 + - Echipa gazdă va câștiga și cel puțin două goluri vor fi marcate în meci

X & 2 + - Meciul se va încheia cu o remiză și vor fi înscrise cel puțin două goluri în meci

2 & 2 + - Echipa vizitatoare va câștiga și cel puțin două goluri vor fi marcate în meci

1 & 0-1 - Echipa gazdă va câștiga și va fi marcat maxim un gol

X & 0-1 - Meciul se va încheia cu o remiză și va fi marcat maxim un gol

2 & 0-1 - Echipa vizitatoare va câștiga și va fi marcat maxim un gol

1 & 3 + - Echipa gazdă va câștiga și cel puțin trei goluri în meci vor fi marcate

X & 3 + - Meciul se va încheia cu o remiză și vor fi înscrise cel puțin trei goluri în meci

2 & 3 + - Echipa vizitatoare va câștiga și vor fi marcate cel puțin trei goluri

1 & 0-2 - Echipa gazdă va câștiga și vor fi marcate până la două goluri

X & 0-2 - Meciul se va încheia cu o remiză și vor fi înscrise maxim două goluri

2 & 0-2 - Echipa vizitatoare va câștiga și vor fi înscrise maxim două goluri

1 & 4 + - Echipa gazdă va câștiga și cel puțin patru goluri vor fi marcate în meci

X & 4 + - Meciul se va încheia cu o remiză și vor fi cel puțin patru goluri marcate în meci

2 & 4 + - Echipa vizitatoare va câștiga și cel puțin patru goluri vor fi marcate în meci

1 & 0-3 - Echipa gazdă va câștiga și se vor înscrie maxim trei goluri

X & 0-3 - Meciul se va încheia cu o remiză și vor fi marcate maximum trei goluri

2 & 0-3 - Echipa vizitatoare va câștiga și vor fi marcate maximum trei goluri

#### **Numărul exact de goluri**

0 - Nu vor fi goluri în meci

1 - Exact un gol va fi marcat în meci

2 - Exact două goluri vor fi marcate în meci

3 - Exact trei goluri vor fi marcate în meci

4 - Exact patru goluri vor fi marcate în meci

5 - Exact cinci goluri vor fi marcate în meci

6 - Exact șase goluri vor fi marcate în meci

#### **Rezultatul corect**

1-0 - Rezultatul exact va fi 1:0

2-0 - Rezultatul exact va fi 2:0

3-0 - Rezultatul exact va fi 3:0

4-0 - Rezultatul exact va fi 4:0

5-0 - Rezultatul exact va fi 5:0

6-0 - Rezultatul exact va fi 6:0

2-1 - Rezultatul exact va fi 2:1

3-1 - Rezultatul exact va fi 3:1

4-1 - Rezultatul exact va fi 4:1

5-1 - Rezultatul exact va fi 5:1

3-2 - Rezultatul exact va fi 3:2

4-2 - Rezultatul exact va fi 4:2

0-0 - Rezultatul exact va fi 0:0

1-1 - Rezultatul exact va fi 1:1

2-2 - Rezultatul exact va fi 2:2

3-3 - Rezultatul exact va fi 2:1

2-3 - Rezultatul exact va fi 2:3

2-4 - Rezultatul exact va fi 2:4

1-2 - Rezultatul exact va fi 1:2

1-3 - Rezultatul exact va fi 1:3

1-4 - Rezultatul exact va fi 1:4

1-5 - Rezultatul exact va fi 1:5

0-1 - Rezultatul exact va fi 0:1

0-2 - Rezultatul exact va fi 0:2

0-3 - Rezultatul exact va fi 0:3

- 0-4 - Rezultatul exact va fi 0:4
- 0-5 - Rezultatul exact va fi 0:5
- 0-6 - Rezultatul exact va fi 0:6

### **Total Goluri – Jocuri Extra**

- 0 - Numărul total de goluri în meci va fi 0
- 0-1 - Numărul total de goluri în meci va fi de până la 1
- 0-2 - Numărul total de goluri în meci va fi de până la 2
- 0-3 - Numărul total de goluri în meci va fi de până la 3
- 0-4 - Numărul total de goluri în meci va fi de până la 4
- 0-5 - Numărul total de goluri în meci va fi de până la 5
- 0-6 - Numărul total de goluri în meci va fi de până la 6
- 1 - Numărul total de goluri în meci va fi de 1
- 1-2 - Numărul total de goluri în meci va fi de 1 sau 2
- 1-3 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 1 la 3
- 1-4 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 1 la 4
- 1-5 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 1 la 5
- 1-6 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 1 la 6
- 2 - Numărul total de goluri în meci va fi de 2
- 2-3 - Numărul total de goluri în meci va fi de 2 sau 3
- 2-4 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 2 la 2
- 2-5 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 2 la 5
- 2-6 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 2 la 6
- 3 - Numărul total de goluri în meci va fi de 3
- 3-4 - Numărul total de goluri în meci va fi de 3 sau 4
- 3-5 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 3 la 5
- 3-6 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 3 la 6
- 4 - Numărul total de goluri în meci va fi de 4
- 4-5 - Numărul total de goluri în meci va fi de 4 sau 5
- 4-6 - Numărul total de goluri în meci va fi de la 4 la 6
- 5 - Numărul total de goluri în meci va fi de 5
- 5-6 - Numărul total de goluri în meci va fi de 5 sau 6
- 6 - Numărul total de goluri în meci va fi de 6

### **Curse**

Câștigător - Tipul ales va câștiga cursa

M1-2 - Tipul ales va fi primul sau al doilea în cursă

M1-3 - Tipul ales va fi primul sau al doilea sau al treilea în cursă

Numărul de participanți - Par / Impar - Numărul de câștigători va fi par sau impar

Câștigători - mai mult / mai puțin de 3,5 - Câștigătorii vor fi mai puțin sau mai mulți de 3,5

Numărul de câștigători - mai mult / mai puțin de 2,5 - Numărul câștigătorilor va fi mai mic sau mai mare de 2,5

Primul și al doilea – Ordinea exactă - Ordinea exactă a primului și celui de-al doilea loc în cursă

Prima și a doua – Ordine posibilă – ordine posibilă a primului și celui de-al doilea loc în cursă

Prima, a doua și a treia - Ordinea exactă - Ordinea exactă a primelor trei locuri din cursă

### **Evenimente**

#### **Meciul de fotbal este format din:**

- Anunțuri - 70 secunde (plata este posibilă cu până la 10 secunde înainte de începerea meciului)
- Meci - aproximativ 70 de secunde
- recapitulare de 30 de secunde

#### **Cursele de câini sunt formate din:**

- Anunțuri - 40 secunde (plata este posibilă până la 10 secunde înainte de începerea cursei)
- Cursa - aproximativ 50 de secunde
- recapitulare 30 de secunde

#### **Cursele de cai sunt formate din:**

- Anunțuri - 15 secunde (plata este posibilă până la 10 secunde înainte de începerea cursei)
- Cursa - aproximativ 70 de secunde
- recapitulare de 30 de secunde

### **Curse de motocross (Speedway)**

- Anunțuri - 30 secunde (plata este posibilă până la 10 secunde înainte de începerea cursei)
- Cursa - aproximativ 60 de secunde
- 15 secunde recapitulare

### **Curse de motociclete**

- Anunțuri - 30 secunde (plata este posibilă până la 10 secunde înainte de începerea cursei)
- Cursa - aproximativ 60 de secunde
- 15 secunde recapitulare

### **Reguli**

Aveți posibilitatea să plătiți biletul cu cel puțin 10 secunde înainte de începerea evenimentului selectat (meciuri, curse). Aveți posibilitatea să plătiți un bilet cu evenimente din mai multe runde (nu trebuie ca toate să fie din aceeași rundă).

Jucarea tuturor tipurilor de bilete este permisă:

- Single
- Sistem
- Bilet obișnuit

Eligibil:

Miza minima 1 Ron

Nu este posibil să legați virtualul de restul ofertei (pariuri clasice, pariuri live etc.)

Câștigul maxim este de: 50.000 RON

### **Diverse**

Toate meciurile pot fi vizualizate prin streaming video integrat în toate browserele de internet mai noi. Puteți urmări difuzarea oricărui meci în desfășurare în orice moment al sezonului. Simulările meciului au fost create cu o combinație de inteligență artificială și un generator independent de numere aleatoare.

Tabelele și statisticile sunt disponibile pentru fiecare meci oferit.

## **57. Pariuri pe sporturi electronice (E-Sports)**

### **57.1. Reguli generale**

Omologarea pariurilor se va realiza pe baza rezultatelor oficiale, anunțate de forurile competente din cadrul competițiilor punctuale, transmisii TV sau API-ul (interfața de programare) a jocului.

Momentul startului și reprizele afisate pe site-ul nostru au rol informativ și nu garantăm ca sunt cele corecte.

În eventualitatea în care o echipă își schimbă oficial numele sau are loc o schimbare a numelui unei echipe ca rezultat al părăsirii unei organizații pentru a adera în cadrul altei organizații, toate pariurile rămân valide.

### **57.2 Situatii in care se aplica cota 1.00:**

In eventualitatea in care echipa 1 sau 2 nu apare la timp pe server, atunci alte echipe sunt considerate automat castigatoare;

In cazul in care echipa 1 sau 2 nu apare in turneu atunci cand se joaca (turnee);

In cazul in care echipa 1 sau 2 sunt descalificate pentru ca au trisat ;

Cand meciul se extrage pe sistemul” cel mai bun din 2”

Daca un meci nu este disputat în termen de 50 de ore de la ora programată initial;

In cazul in care in meci a fost introdusa echipa gresita in cadrul aceleiasi Organizatii (Ex: Academia Fanatic si Fanatic nu sunt aceasi echipa);

### **57.3. Counter Strike (CS: GO)**

*Pariuri pe harta (Map)* – Pariurile sunt anulate daca numarul statutar de harti (maps)/runde (rounds) este schimbat sau difera de cele oferite in scopuri de pariere.

*Pariuri pe runda (round)* – Daca o runda este reluata din cauza unei deconectari sau a unei imposibilitati de a juca legate de o problema tehnica, pariurile pre-game vor ramane pe runda reluata in conformitate cu rezultatul oficial. Toate pariurile “in-play” pe runda afectata vor fi nule cu exceptia cazului in care rezultatul este deja determinat si runda reluata va fi tratata ca o entitate separata.

**Pariurile Kill Markets:** Vor fi stabilite pe baza tabelii oficiale, a transmisiei de televiziune sau a API-ului jocului (interfața de programare a jocului).

**Pariurile Bomb Markets:** Vor fi stabilite pe baza tabelii oficiale, a transmisiei de televiziune sau a API-ului jocului (interfața de programare a jocului).

*Pariul Castigator turneu* – este un pariu direct pentru castigatorul intregului turneu. Daca exista opt echipe care concureaza, vor fi oferite cote pentru fiecare dintre ele. Echipa favorita are cea mai mica cota, iar echipa cu cele mai putine sanse cota cea mai mare.

#### **57.4. League of Legends (LOL)**

**Pariuri pe harta:** - în cazul unui egal, Pariurile Câștigă Harta sunt considerate nule.

**Pariurile First Blood** - Vor fi luate în considerare numai rezultatele privind jucătorii uciși de echipa adversă.

**Pariuri Kill** - Vor fi stabilite pe baza tabelii oficiale, a transmisiei de televiziune sau a API-ului jocului (interfața de programare a jocului)

**Pariuri pe Creep/Monștri** - Aceste pariuri vor fi stabilite pe baza tabelii oficiale, a transmisiei de televiziune sau a API-ului jocului (interfața de programare a jocului).

**Pariuri pe clădiri** - Pentru a stabili pariurile pe clădirile distruse, toate clădirile se consideră a fi fost distruse de echipa adversă, indiferent dacă ultima lovitură a fost aplicată de un Campion/Erou sau Minion/Creep și chiar dacă clădirea revine sau nu la viață,

Numărul de barăci (barracks) va fi stabilit de barăcile (barracks) individuale tip "ranged" și tip "melee" distruse. În situația în care cineva se predă, numărul final de Turnuri și Inhibitori/Barăci distuse se va stabili pe baza numărului minim de Turnuri și Inhibitori/Barăci necesar pentru a câștiga jocul la momentul predării. Aceste clădiri suplimentare vor fi tratate ca și distruse de echipa câștigătoare și se limitează la cinci Turnuri și un singur Inhibitor/Baracă.

În cazul unei predări, pariurile pe "Next Buildings Destroyed market" vor fi anulate.

**Pariuri pe Durata**- Toate pariurile pe durata evenimentului vor avea în considerare timpul efectiv de joc și nu vor include perioada anterioară celei în care se nasc minionii sau creeperii. În eventualitatea unui eveniment care a pornit, dar nu este terminat, pariurile vor fi considerate nule cu excepția situațiilor în care deznodământul a fost deja stabilit.

#### **57.5 Dota 2**

**Pariuri pe harta (Map)** - in eventualitatea unei egalitati, pariul va fi nul;

**Pariul First Blood markets:** - doar omorurile de catre echipa adversa se iau in considerare;

**Pariul Kill markets (omoruri):** - Vor fi stabilite pe baza tabelii oficiale, a transmisiei de televiziune sau a API-ului jocului (interfața de programare a jocului).

**Pariul Creep markets:** se va stabili pe baza tabelii oficiale, a transmisiei de televiziune sau a API-ului jocului (interfața de programare a jocului).

Asezământul va fi determinat de catre echipa, pentru a il doborâ pe Roshan, si nu de cei care colecteaza „Aegis of the Immortal”

**Pariul Building markets:** în scopul stabilirii, toate clădirile distruse sunt considerate a fi distruse de echipa adversă, indiferent dacă ultima lovitură a fost data de un Erou (hero) sau de un Monstru (Creep). Numărul de "barracks" se va determina pe baza numărului de "barracks" distruse individual („range" sau „melee").

În cazul unei predări, numărul final de Turnuri (Towers) și Inhibitori (Inhibitors) distruși va fi stabilit pe numărul minim de Turnuri și Inhibitori necesari pentru a câștiga jocul la punctul de predare.

Aceste clădiri suplimentare vor fi tratate ca și cum ar fi distruse de echipa câștigătoare și vor fi limitate la cinci Turnuri și un Inhibitor.

### **E. Bonusuri**

(58) Bookmakerul poate decide acordarea unor câștiguri suplimentare (*Bonusuri*) pentru anumite evenimente, pentru anumite tipuri de pariuri sau pentru biletele înregistrare într-o perioadă prestabilită.

Condițiile de participare și de acordare a bonusurilor, categoriile de evenimente cu privire la care se aplică, perioada de valabilitate a campaniilor de acordare a bonusurilor, precum și orice alte informații necesare vor fi afișate pe site-ul propriu al Organizatorului cu cel puțin 48 de ore înainte de intrarea lor în vigoare.

### **F. Reguli privind omologarea și validarea câștigurilor**

(59) Pentru toate disciplinele sportive, rezultatul final se consideră cel înregistrat la expirarea timpului regulamentar de joc, inclusiv minutele de prelungire acordate de oficiali pentru întreruperile normale din timpul jocului.

Prin derogare de la această prevedere, pentru validarea rezultatelor pariurilor care contin evenimente care presupun indicarea echipei/ jucatorului care se califica în runda urmatoare se vor lua în considerare rezultatele înregistrate la finalul întrecerii sportive, incluzând reprizele de prelungire și eventualele lovituri de departajare.

Pariurile înregistrate pe un eveniment a cărui desfășurare nu respectă regulile uzuale privind durata sau împartirea în reprize (cu titlu exemplificativ, meciul de fotbal se desfășoară pe durata a trei reprize în loc de doua, indiferent dacă timpul de joc este respectat ; meciul de hochei se desfășoară pe durata a patru reprize în loc de trei reprize, cum este structurat de obicei, chiar dacă timpul total de joc de 60 de minute este respectat ; etc) vor primi cota 1.



Acestă regulă este aplicabilă inclusiv meciurilor amicale.

Bookmakerul poate decide inserarea în Oferta de pariare a evenimentelor despre care se cunoaște că urmează să aibă o desfășurare atipică, făcând mențiune expresă despre aceasta situație și incluzând în Oferta evenimente specifice modalității în care urmează să se desfășoare întrecerea sportivă.

Numai în acest caz, pariurile pe evenimente cu desfășurare atipică vor putea fi validate în funcție de cota acordată evenimentului în Oferta de pariare.

Nu se ia în considerare nici un fel de schimbare sau decizie ulterioară, individuala sau a vreunei comisii (incluzând deciziile ulterioare ale arbitrilor sau la masa verde).

(60) În situația în care un eveniment sportiv care se poate împărți în două reprize (meci de fotbal, baschet, handbal, polo pe apă, rugby s.a.) se întrerupe în timpul desfășurării sale (condiții meteo nefavorabile / incidente în tribune etc) și nu se rejoacă în termen de 50 ore de la lovitura prevăzută de start a evenimentului întâlnim două situații :

- dacă evenimentul s-a întrerupt în timpul primei reprize, pariurile primesc cota 1.00;

- dacă evenimentul s-a întrerupt în pauza meciului, pariurile al căror rezultat nu s-a realizat înainte de întrerupere (spre exemplu, pariul pe autorul primului gol din reprezentația a II-a) vor fi anulate, aplicându-se cota 1.

- dacă evenimentul s-a întrerupt de durata celei de-a doua reprize, rezultatul înregistrat la momentul întreruperii este considerat rezultat final, iar pariurile vor fi omologate conform principiului *tabela vorbeste*.

În ceea ce privește meciurile de baschet și polo pe apă (care se desfășoară în 4 reprize – „sferturi”), pauza meciului va fi considerată cea dintre repriza a doua și repriza a treia (pauza cea mai lungă, destinată odihnirii jucătorilor). În acest sens, în cazul acestor sporturi „prima repriză” va avea în vedere primele 2 sferturi, iar cea de-a doua repriză, ultimele 2 sferturi.

Se acordă cota 1.00 în cazul în care rejucarea partidei se desfășoară în alte condiții decât cele inițiale (de exemplu : schimbarea locului de desfășurare).

(61) Pentru meciurile de baschet, Bookmakerul permite pariarea pe evenimente de tipul “Jucătorul marchează puncte”, care constau în indicarea exactă a numărului de puncte marcate de un anumit jucător într-un anumit meci sau indicarea numărului de puncte marcate în raport de o valoare de referință (limită) prestabilită de Bookmaker.

Următoarele reguli de pariare sunt aplicabile acestui tip de jocuri:

a) Se acceptă pariul “single” (un singur eveniment pe bilet).

b) Se poate paria pe numărul total de puncte înscrise, sub (<) și peste (>) limita stabilită de către Organizator.

c) Acest tip de pariu este acceptat pe bilet și împreună cu alte tipuri de pariuri dacă obiectul acestora este reprezentat de evenimente din aceeași competiție sportivă (meci).

d) În cazul în care meciul nu se joacă la data și ora stabilită inițial, pariul va primi cota 1.

e) În cazul întreruperii evenimentului, pariului i se va acorda cota 1.

f) În cazul pariului “*Jucătorul marchează puncte*”, se va acorda cota 1 evenimentului constând în indicarea numărului de puncte (cosuri) marcate de un anumit jucător dacă acesta nu participă la eveniment (se află pe bancă, dar nu intră deloc pe terenul de joc).

g) Pentru pariurile pe evenimente din cadrul jocului “*Jucătorul marchează puncte*”, omologarea rezultatelor se realizează luându-se în calcul și eventualele reprize de prelungiri.

(62) Pentru meciurile de tenis, prin excepție de la art. 58, în cazul în care jucătorii au terminat meciul înainte de parcurgerea etapelor normale ale jocului din cauza abandonului unuia dintre ei (accidentare, renunțare, descalificare etc), pariul se considera nul și se calculează cota 1,00.

Dacă un jucător se retrage după începerea meciului, se acordă cota 1,00 pentru toate tipurile de pariu la acest joc (rezultat final fără handicap, rezultat final, primul set, handicap game-uri, număr seturi, număr game-uri, număr game-uri primul set), indiferent de momentul întreruperii meciului și indiferent dacă primul set a fost finalizat sau nu.

(63) În situația în care un eveniment este amânat printr-o decizie oficială și nu se rejoacă în termen de 50 de ore de la începutul programat al evenimentului respectiv, toate pariurile vor primi cota 1,00.

(64) În situația în care un eveniment este abandonat înainte de a începe sau chiar în cursul desfășurării pentru că una dintre echipe nu se prezintă la start sau părăsește terenul, toate pariurile nefinalizate până la momentul abandonului vor primi cota 1,00.

Aceeași situație și pentru evenimentele întrerupte oficial în cursul desfășurării lor datorită eliminărilor mai multor jucători când, conform regulamentului, o echipă nu mai poate continua partida.

(65) În cazul sporturilor cu motor, schi, atletism și a concursurilor hipice, castigatorul cursei, respectiv castigatorul duelului (în cazul pariurilor tip duel) este cel care a terminat întreaga cursă primul. Deciziile ulterioare nu au relevanță pentru rezultatul pariului. Dacă un concurent nu se califică pentru cursă, toate tipurile de pariuri pentru acel concurent se considera nule. Dacă un concurent renunță la cursă înainte de cursă efectivă, toate pronosticurile nu se iau în considerare și se calculează cota 1,00. Dacă un concurent nu reușește să ia startul în cursă, se considera că a pierdut duelul, excepție făcând situația în care cel cu care se ducea nici nu s-a calificat pentru cursă. Dacă unul sau ambii concurenți renunță la cursă, se considera învingător cel care a rămas mai mult în cursă.

(66) În cazul meciurilor de volei, dacă au fost terminate trei seturi, se ia în considerare rezultatul de pe tabelă, în caz contrar se considera cota 1,00.

(67) În cazul meciurilor de hochei, dacă meciul se intrerupe în primele două treimi, meciul nu se ia în considerare pentru niciun tip de pariu și se calculează cota 1,00. Dacă meciul se intrerupe la finalul celei de-a doua treimi, dar înainte de începerea ultimei treimi, ca și oricând în timpul ultimei treimi, se ia în considerare rezultatul din momentul intreruperii pentru orice tip de pariu.

(68) În cazul meciurilor de baseball, dacă meciul se intrerupe din orice motiv și nu se continuă până la sfârșitul zilei de pariere, se calculează cota 1,00 pentru orice tip de joc.

(69) Pentru toate celelalte sporturi și jocuri, în lipsa unor reguli speciale definite în lista de evenimente, afișată pe site-ul Organizatorului, se vor aplica regulile generale.

(70) Toate pariurile pentru care, indiferent de motiv, ora reală de începere a evenimentului precede ora emiterii biletului, vor primi cota 1,00.

Organizatorul are dreptul, în caz de eroare privind ora sau locul de începere a evenimentului sau de o eroare de tipar sau orice tip de eroare privind cotele publicate în oferta de pariere, să declare evenimentul în cauză nul, acordând evenimentelor cota 1.00

(71) În situația în care un eveniment sportiv din oferta de pariere se desfășoară pe teren neutru, Organizatorul nu are obligația de a menționa locul exact al disputării evenimentului în cauză.

### **G. Dispoziții Finale**

(72) Persoanelor care nu au împlinit vârsta de 18 ani cât și angajaților și colaboratorilor Bookmakerului, nu le este permisă participarea la activitatea de pariere organizată de aceasta.

(73) Reprezentanții bookmakerului (personal de execuție sau de conducere, colaboratori etc) nu vor face publice datele asupra jucătorilor sau companiei decât în cazuri stipulate în mod expres de lege, sau cu acordul jucătorului.

(74) Bookmakerul își rezervă dreptul de a nu achita câștigurile pretinse de jucător, dacă se constată dovezi de fraudare a pariului sau dacă organisme abilitate constată și fac publică fraudarea / trucarea rezultatului unui eveniment.

(75) Jucătorilor care nu respectă dispozițiile prezentului Regulament, Organizatorul le poate interzice participarea la pariuri în cota fixă la distanță organizate de acesta, în condițiile stipulate în cuprinsul Termenilor și condițiilor aplicabile în activitatea de jocuri de noroc la distanță desfășurate de MOZZARTBET MALTA LIMITED

(76) MOZZARTBET MALTA LIMITED este operator de date cu caracter personal. Societatea prelucrează date cu caracter personal furnizate de jucători, respectiv numele și prenumele, semnătura, codul numeric personal, seria și numărul actului de identitate, în scopul depunerii unor declarații la organul fiscal, precum și organizării de jocuri de noroc. Orice persoană are dreptul de a se opune, pe motive legitime, la prelucrarea datelor ce o privesc. Acest drept de opoziție poate fi exclus pentru anumite prelucrări prevăzute de lege (d.ex.: prelucrări efectuate de serviciile financiare și fiscale, de politic, de justiție, securitate socială). Orice persoană are dreptul de a se opune, în mod gratuit și fără nici o justificare, la prelucrările datelor sale personale în scopuri de marketing direct.

(76) Prezentul Regulament este adus la cunostința participanților prin afișare pe site-ul Organizatorului. Orice modificare a acestuia va fi supusă aprobării prealabile a autorității competente, Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc și va fi opozabilă participanților numai după afișarea pe site.

**MOZZARTBET MALTA LIMITED**

**Prin reprezentant,**