

Na osnovu člana 109. Zakona o igrama na sreću („Službeni glasnik RS“, br. 18/20), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 152/20), Pravilnika o vrstama igara na sreću - katalog igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 152/20), osnivačkog akta Ful doo, sa adresom Karađorđeva 25 i Odluke direktora od 18.08.2022 godine, o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, direktor Nebojša Radovanović, dana 26.12.2022 godine donosi:

Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije

OSNOVNE ODREDBE

Član 1

Ovim pravilima uređuje se priređivanje igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i ona sadrže odredbe o priređivanju igara, uslovima za učešće u igri, obaveštavanju igrača o pravilima igara, odgovornosti priređivača, uslovima i postupku registracije igrača, načinu korišćenja evidencionog računa, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Posebne igre na sreću preko sredstava elektronske komunikacije priređuje Ful doo sa adresom Karađorđeva 25, PIB: 101122792 kao priređivač igre (u daljem tekstu: priređivač).

Član 2

Ugovorni odnosi između priređivača i Igrača stupaju na snagu zaključenjem registracije kroz koju Igrač prihvata ova Pravila.

Ovaj ugovorni odnos zaključuje se na neodređeno vreme i svaka ugovorna strana ga može otkazati.

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

Član 3

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 Igrača u igri, zaštite podataka o ličnosti Igrača, sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

DEFINICIJE POJMOVA

Član 4

Sredstvo elektronske komunikacije: personalni računar (fiksni ili prenosivi), mobilni uređaj (telefon, tablet računar i sl.) i drugi uređaji koji omogućavaju elektronsku komunikaciju igrača sa ponuđenim igrama na sreću priređivača.

Internet sajt priređivača: Odnosi se na sve programe, fajlove, podatke ili na druge sadržaje na www.brazilbet.rs (“Sajt”), koji su dizajnirani za pomoć Igračima pri izvršavanju nekog zadatka odnosno omogućavaju Igraču da učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Priređivač: Priređivač posebnih igara na sreću putem sredstava elektronske komunikacije.

Igrač/Učesnik: Fizičko lice koje, nakon procedurom propisane prijave, učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, koje je prihvatilo ova Pravila, ispunjava zakonske uslove za učestvovanje u igrama na sreću i koje ulaganjem učestvuje u istim;

Evidencioni nalog igrača: Evidencioni nalog igrača je lični elektronski nalog otvoren od strane fizičkog lica (“Igrač”) na aplikaciji priređivača koji Igraču omogućava učešće u igrama na sreću

preko sredstava elektronske komunikacije, i kome je pristup zaštićen e-mail adresom igrača i lozinkom Igrača.

Evidencioni račun: jeste jedinstveni evidencioni račun Igrača dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar evidencionog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije igara kao i svi podaci i parametri koje je Igrač dostavio pri registraciji ili naknadno promenio.

Sesija: Skup aktivnosti i komunikacija koje se izvršavaju između autorizovanog Igrača i sistema za igru u vremenskom intervalu između prijavljivanja igrača sistemu i njegovog odjavljivanja.

Softver: Skup instrukcija, programa i procedura koje se upućuju procesoru računara, na osnovu kojih on izvršava specifične operacije.

E-mail adresa igrača: je e-mail adresa koju je igrač uneo prilikom popunjavanja registracione forme i istu potvrdio pre prve prijave klikom na link koji je stigao na unetu e-mail adresu, a pod kojim se Igrač evidentira u sistemu i zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu za igru.

Lozinka: je kombinacija brojeva i slova poznata samo Igraču i predstavlja potvrdu identiteta Igrača prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja, koje je Igrač izabrao prilikom registrovanja na Internet Sajt Priređivača.

Bonusi: predstavljaju sredstva za promociju igara koje dodeljuje priređivač na račun Igrača. Korišćenje bonusa obavezuje Igrača da prihvata uslove korišćenja određene od strane priređivača.

Market: je vrednost izražena najčešće u decimalnom broju (0.5, 1.5, 2.5, 3.5,...) koje su zadate za npr. poene na meču, golove, skokove, asistencije, kartone, kornere.... i Igrač se u skladu sa pravilima igara kladi na to da li će rezultat biti veći ili manji od vrednosti koji je odredio Priređivač.

Kvota/ koeficijent: verovatnoća da će tim ili igrač ostvariti određen rezultat, tj. broj sa kojim se množi tvoj ulog.

Over: Igrač se u skladu sa pravilima igara kladi na to da li će rezultat biti veći od ponuđenog marketa.

Under: Igrač se u skladu sa pravilima igara kladi na to da li će rezultat biti manji od ponuđenog marketa.

Vremenski market(TM): je market koji je definisan određenim vremenskim intervalom

DNB: (Draw no Bet) je igra u kojoj se kod nerešenog rezultata vraća ulog igraču, t.j. računa se kvota 1

Winner: igra u kojoj se kod nerešenog rezultata vraća ulog igraču t.j. računa se kvota 1

Time of Next Goal: označava vreme postizanja sledećeg gola

FT: (Full Time) je završetak meča/kraj utakmice

No Goal: meč će se završiti bez golova

P: market koji je obrađen kvotom 1.

Total Goals Time: ukupan broj golova u određenom vremenskom intervalu

What Happens Next: sledeći događaj na meču (kornere, aut, karton, gol...)

Live ponuda: ponuda koja se odnosi za klađenje uživo.

Frejm: je jedna partija u okviru meča u snukeru.

Frejm market: je broj frejmova ponuđena od strane priređivača na osnovu koje se Igrač kladi da li će doći više ili manje.

Leg/ legovi: je najmanja jedinica igre u pikadu.

Beach soccer: fudbal na pesku.

Mapa(esportovi): je broj odigranih partija u okviru meča u esportovima. Tim ili takmičar koji osvoji veći broj mapa smatra se pobednikom.

Inning: je termin u bejzbolu koji predstavlja deo utakmice u kojem su se ekipe izmenile u odbrani i napadu i u kojem su izvedena tri auta za svaku ekipu.

Registracija Igrača

Član 5

Za registraciju i igranje putem sredstava elektronske komunikacije, Igrač se mora registrovati, mora biti punoletan i imati JMBG i važeću e-mail adresu.

Priredivač ima pravo da u svakom trenutku zahteva dokaz o godištu igrača, kao i da proveriti dobijene informacije u bilo kom trenutku. Nalog može biti blokiran u slučaju da dokumentacija nije poslata priredivaču blagovremeno ili ako se poslata dokumentacija smatra nedozvoljavajućom.

Proces registracije igrača

Član 6

Registracija Igrača je proces preuzimanja i čuvanja podataka o Igraču na osnovu ugovora sklopljenog putem internet stranice priredivača. Tokom postupka registracije Igrač je dužan tačno popuniti zadati obrazac za prijavu sa podacima koje potražuje priredivač:

Ime, Prezime, E-mail adresu, lozinku, potvrdu lozinke kao Korisničke podatke, da prihvati ova Pravila i važeće propise o privatnosti, tako što ćete obeležiti za to predviđeno polje da je pročitao i prihvata Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i važeće propise o privatnosti. Lični podaci su: JMBG, adresa, datum rođenja i broj kontakt telefona. Pored obrasca za prijavu Igrač je u obavezi da popuni i Izjavu o statusu funkcionera.

Po potvrđivanju popune ovih podataka, Igraču se šalje verifikacioni e-mail sa aktivacionim linkom, te klikom na isti Igrač uspešno verifikuje svoju e-mail adresu i dovršava proces registracije.

Nakon potvrde ličnih podataka priredivač identifikuje Igrača putem uvida u važeći lični dokument Igrača sa fotografijom (lična karta, pasoš, vozačka dozvola). Igrač je dužan, na zahtev priredivača, dati na uvid neki važeći lični dokument prilikom uplate ili isplate depozita.

Priredivač će potvrditi prijem dokumenata koji su poslani i obavice sve tražene provere kako bi se potvrdilo da su podaci dati prilikom onlajn registracije u skladu sa prosleđenim dokumentima.

Ukoliko se ispostavi da prethodno pomenuti uslovi za registraciju nisu ispunjeni ili se ne mogu ispuniti, ili da date informacije nisu ili više nisu tačne/istinite/kompletne/aktualizovane, priredivač zadržava pravo da odbije da otvori, kao i da zatvori nalog Igrača.

Maloletnim licima nije dozvoljeno učešće u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i samo fizička lica starija od 18 godina mogu kreirati lični nalog na Internet Sajtu Priredivača.

Član 7

Najstrože je zabranjeno otvaranje višestrukih naloga od strane jednog Igrača. Priredivač zadržava pravo da u slučaju identifikovanja takvih naloga ugasi sporne naloge i poništi sve igre i transakcije sa tih naloga.

Član 8

Registracijom evidencionog naloga, smatraće se da je Igrač prihatio ova Pravila, te da je u celosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, mere zaštite privatnosti Igrača koje primenjuje priredivač, pravo priredivača da poništi pojedine transakcije ili obustavi evidencioni nalog u slučaju da utvrdi da Igrač krši ova Pravila, pravo priredivača da u cilju sprečavanja svake prevare, pranja novca ili drugog sličnog nedopuštenog ponašanja skuplja, obrađuje i registruje u svojim bazama podataka sve informacije u vezi sa načinom igre, ličnim podacima i sredstvima na evidencionom računu Igrača.

U cilju postupanja po odredbama Zakona o sprečavanju pranja novca i finansiranja terorizma, Priredivač je dužan da prikuplja: ime i prezime, datum i mesto rođenja, prebivalište ili boravište, JMBG, vrstu i broj ličnog dokumenta, naziv izdavaoca, datum i mesto izdavanja, svrhu i namenu poslovnog odnosa, kao i informaciju o delatnosti i poslovnim aktivnostima stranke, podatak o političkoj eksponiranosti, datum i vreme izvršenja transakcije, iznos i način vršenja transakcije, podatke i informacije o poreklu imovine koja je predmet ili koja će biti predmet poslovnog odnosa ili transakcije, informaciju o postojanju razloga za sumnju da se radi o pranju novca ili finansiranju terorizma. Pored navedenog, Priredivač je u obavezi da redovno prati poslovanje i proverava usklađenost aktivnosti igrača sa prirodom poslovnog odnosa i uobičajenim obimom i vrstom poslovanja igrača.

Prilježnik ima zakonsku obavezu da prikupljene podatke o igraču, u svim slučajevima predviđenim važećim propisima, dostavi na zahtev ovlašćenih državnih organa pre svega Uprave za Igre na sreću i drugih ovlašćenih lica (sudova, tužilaštva, policije, javnih izvršitelja i javnih beležnika). Transakcije od 15.000 evra i više se prijavljuju Upravi za sprečavanje pranja novca. Ukoliko postoji sumnja na zloupotrebu platnih kartica, podaci o Igraču mogu biti dostavljeni poslovnoj banci. U slučaju naplate potraživanja ili pokretanja postupaka, podaci o Igraču mogu biti dostavljeni advokatima i ukoliko je to dozvoljeno važećim propisima, agencijama za naplatu potraživanja.

Upravljanje evidencionim nalogom. Pristup i korišćenje evidencionog naloga

Član 9

Igrač pristupa svom nalogu, unosom ispravne e-mail adrese i lozinke koja je poznata samo njemu. Igrač je dužan čuvati svoje korisničke podatke i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posledice raspolaganja korisničkim nalogom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih osoba. Igrač prihvata i garantuje da će koristiti interaktivni igrački sistem prilježnika u skladu sa zakonom o igrama na sreću i podzakonskim aktiva koja regulišu oblast igara na sreću, kao i da neće uplaćivati sredstva stečena nelegalnim aktivnostima, odnosno vršiti transakcije za koje nije ovlašćen.

Igrač preuzima na sebe obavezu da odmah obavesti prilježnika na zvaničnu kontakt email adresu u slučaju bilo kakve neautorizovane upotrebe lozinke ili u slučaju bilo kakvog drugog narušavanja bezbednosti.

U slučaju da podaci registrovani na nalogu u bazi podataka prilježnika nisu tačni, prilježnik zadržava pravo da poništi sve tekuće igre, blokira ili zatvori nalog i obustavi sva plaćanja u očekivanju ishoda predviđene istrage i utvrđivanja eventualno nastale štete.

Nakon registracije, igraču se automatski i bez naknade otvara evidencioni račun preko koga se odvijaju sve novčane transakcije.

Stanje evidencionog računa

Član 10

Igraču je dostupan pregled svih transakcija na evidencionom računu: uplata/isplata, obeleženih vremenom, načinima transakcija i iznosima. Igrač putem svog evidencionog naloga obavlja aktivnosti vezane za zahteve uplate, isplate novčanih sredstava na račun evidencionog naloga. Igrač je dužan da proverava stanje evidencionog računa prilikom svakog pristupanja aplikaciji prilježnika. U slučaju bilo kakve neusaglašenosti stanja evidencionog računa sa evidencijom Igrača o transakcijama, Igrač je dužan da urgentno, odnosno bez odlaganja o tome obavesti prilježnika radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mera.

Uplata na Evidencioni račun

Član 11

Korišćenje Naloga od strane Igrača je ograničeno isključivo na njegovo učešće u onlajn igrama na sreću dostupno na Internet Sajtu Prilježnika i isključuje bilo kakvu drugu upotrebu, posebno upotrebu istog kao bankovnog računa.

Nakon registracije Igrač može uplatiti novčana sredstva u svrhu igre na svoj korisnički račun: gotovinski na uplatnim mestima prilježnika i na mestima predviđenim za to po članu 115 Zakona o igrama na sreću („Službeni glasnik RS“, br. 18/20), podržanim platnim karticama i putem standardne ili internet bankovne uplate. Uplaćenim sredstvima Igrač raspolaže nakon što se zabeleže na korisničkom računu Igrača. Prilikom uplate sredstava na korisnički račun prilježnik ne naplaćuje naknade. Pri uplati podržanim bankovnim karticama prilježnik ne prikuplja podatke o karticama već samo evidentira izvršene i neizvršene transakcije tipom kartice i iznosom uplate. Prilježnik zadržava pravo da traži bilo koje informacije ili dokumenta za koje smatra da su neophodni kako bi se proverile uplate i isplate novca.

Kada se zahtev Igrača jednom proverí, uplate realizovane kreditnom karticom ili nekim drugim načinom plaćanja će odmah biti izvršene, ukoliko ne bude bilo nekih tehničkih problema.

Ograničenja uplata po transakciji:

Minimalna uplata na evidencioni račun putem platne kartice preko Internet Sajta Priređivača iznosi: 500,00 RSD

Maksimalna uplata na evidencioni račun putem platne kartice na Internet Sajtu Priređivača iznosi: 500.000,00 RSD

Minimalna uplata na evidencioni račun na mestima predviđenim za uplatu shodno članu 115.Zakona o igrama na sreću („Službeni Glasnik RS”, br. 18/20) iznosi: 500,00 RSD

Maksimalna uplata na evidencioni račun na mestima predviđenim za uplatu shodno članu 115.Zakona o igrama na sreću („Službeni Glasnik RS”, br. 18/20) iznosi: 500.000,00 RSD

Minimalna uplata na uplatnom mestu priređivača iznosi: 100,00 RSD.

Maksimalna uplata na na uplatnom mestu priređivača iznosi: 300.000,00 RSD.

Uplata igre sa evidencionog računa i Isplata dobitka na evidencioni račun

Član 12

Igrač može uplatiti samo sredstva koja ima na svom evidencionom računu. Potvrdom uplate igre, Igrač automatski učestvuje u igri. Svaka uplata je zabeležena kao finansijska transakcija, koja umanjuje stanje evidencionog računa Igrača.

Svaki dobitak aplikacija evidentira na računu Igrača. Priređivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na evidencioni račun Igrača. Priređivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na evidencioni račun Igrača ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvrši povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

Isplata sa evidencionog računa

Član 13

Sa evidencionog računa Igrača mogu se isplatiti samo sredstva koja su raspoloživa za isplatu. Isplata se obavlja na zahtev Igrača (rezervaciju sredstava) sa njegovog evidencionog računa gotovinski na izabranoj blagajni priređivača ili na tekući račun Igrača. U toku jednog dana, Igrač može da rezerviše samo jednu transakciju za isplatu sa evidencionog računa.

U slučaju isplate na blagajni priređivača, isplata se vrši odmah ako je iznos isplate do 100.000,00 RSD, a od 100.001,00 RSD do maksimalni iznos isplate na blagajni, isplata sredstava se vrši sledećeg dana. Pri isplati ovih sredstava, Igrač mora obavezno dati na uvid neki važeći lični dokument.

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

Igrač je dužan da na zahtev priređivača dostavi dokaz o vlasništvu tekućeg računa, a priređivač je ovlašćen da i na drugi način izvrši proveru poklapanja tekućeg računa i identiteta Igrača.

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

Igrač može menjati tekući račun tokom važenja njegovog evidencionog naloga, ali će se isplata vršiti uvek na račun koji je naveden u polju za registraciju prilikom podnošenja zahteva za isplatu. Igrač može imati svakog trenutka samo jedan aktivan tekući račun na koji će se vršiti prenos sredstava.

Od trenutka podnošenja zahteva Igrača za isplatu na njegov tekući račun, zahtevana sredstva za isplatu se rezervišu na korisničkom računu Igrača, i tim sredstvima Igrač ne može raspolagati do trenutka izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa evidencionog računa na tekući račun Igrača se izvršava trenutkom potvrde banke da je izvršen prenos sredstava.

Period rezervacije sredstava Igrača opisan u prethodnom stavu, odnosno period prenosa sredstava od podnošenja zahteva Igrača do realizacije prenosa na njegov tekući račun, zavisi isključivo od banke preko koje se vrši prenos sredstava i priređivač ne snosi bilo kakvu

odgovornost za dužinu trajanja prenosa sredstava.

Podaci o tekućem računu Igrača služe isključivo za isplatu sredstava od dobitaka. Priređivač nema nikakvu mogućnost raspolaganja sredstvima na tekućem računu igrača.

Priređivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na evidencioni račun Igrača ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvrši povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

U slučaju povlačenja celokupnog ili delimičnog iznosa odmah nakon uplate, priređivač zadržava pravo da naplati administrativne troškove u visini od 10 % od iznosa uplate.

Ograničenja isplata po transakciji:

Minimalna isplata sa evidencionog računa na tekući račun igrača iznosi: 1.000,00 RSD

Maksimalna isplata sa evidencionog računa na tekući račun igrača iznosi: 500.000,00 RSD

Minimalna isplata na uplatnom mestu priređivača iznosi: 200,00 RSD

Maksimalna isplata na uplatnom mestu priređivača iznosi: 300.000,00 RSD

Korisnički nalog

Član 14

Priređivač će u aplikaciji pružiti Igraču pregled i mogućnost izmene podešavanja evidencionog naloga kroz forme: lični podaci (može se menjati samo kontakt telefon i lozinka Igrača), limiti i samoisključenja.

Priređivač će prilikom svake promene podataka Igraču poslati e-mail sa obaveštenjem o evidentiranoj promeni i linkom za aktivaciju promene ukoliko je potrebno.

Igrač je odgovoran za sve transakcije ostvarene preko svog naloga i svaka osoba koja se predstavi na interaktivnim komunikacijskim kanalima unošenjem ispravnog korisničkog imena i lozinke smatra se verodostojnom, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način Priređivač će smatrati valjanim i neće prihvatiti zahteve za poništenje transakcija ni pod kojim uslovima.

Korisnički podaci

Član 15

Korisnički podaci obuhvataju lične podatke Igrača i podatke za učešće u igri navedene prilikom registracije ili njihove naknadne izmene. U slučaju izmene korisničkih podataka Igrač je dužan bez odlaganja obavestiti priređivača koristeći aplikaciju priređivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala usled neobaveštenosti priređivača. U slučaju da je Igrač zaboravio lozinku i zatraži promenu iste priređivač će poslati email sa linkom za unos nove lozinke.

Priređivač zadržava pravo da od Igrača zahteva da promeni svoju lozinku ukoliko smatra da više nije dovoljno sigurna.

Priređivač ne prihvata bilo kakvu odgovornost za bilo kakav gubitak ili štetu koju Igrač pretrpi kao rezultat neautorizovane upotrebe njegovih podataka od strane trećeg lica, čak i bez Igračevog znanja.

Lična ograničenja Igrača (limiti)-Samoisključenje

Član 16

Priređivač će na aplikaciji omogućiti formu Igraču kojom može postaviti lična ograničenja igre, tačnije limite pri uplati depozita na dnevnom, nedeljnom ili mesečnom nivou. Limit uplate depozita predstavlja najviši mogući ukupan iznos svih uplata depozita u zadatom vremenskom periodu. Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko Igrač uputi zahtev Priređivaču i popuni zahtevane forme. Za vreme trajanja samoisključenja Igrač 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 korisničkom nalogu Igrača.

Istorija transakcija

Član 17

Priređivač omogućava Igraču pregled istorije transakcija sa iznosima uplata, isplata i dobitaka. Igrač ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije.

Odgovorno priređivanje

Član 18

Priređivač se obavezuje da će u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priređivanja sprovoditi mere i standarde zaštite Igrača. Samo punoletnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama na sreću. Igraču su na raspolaganju forme za samoisključenje u odabranom vremenskom periodu ili trajno. Na internet stranicama priređivača u bilo kom trenutku dostupan je tekst o odgovornom klađenju. U ovom odeljku, Igrač može videti sve mehanizme koji su primenjeni na Internet Sajtu Priređivača, savete odeljenja za borbu protiv patološkog i preteranog kockanja u cilju smanjenja rizika od zavisnosti, procedure registrovanja i upisivanja na listu onih kojima je kockanje zabranjeno, kao i listu organizacija koje su specijalizovane za borbu protiv zavisnosti.

Suspendovanje raspolaganja evidencionim nalogom Igrača

Član 19

Priređivač zadržava pravo da Igraču privremeno ili trajno, bez prethodne najave, čak i u toku same igre, ograniči raspolaganje evidencionim nalogom, uskrati eventualni dobitak i sve njegove igre proglasi nevažećim u slučaju manipulacija ili prevara kao i u slučaju povrede odredbi ovih pravila odnosno pozitivnih zakonskih propisa, ako igrač deluje umesto druge osobe, uplaćuje sredstva stečena preko kriminalnih odnosno nelegalnih aktivnosti, isplaćuje sredstva na transakcijske račune koje nije ovlašćen da koristi, ili ukoliko bi se ustanovilo da je Igrač otvorio nekoliko evidencionih naloga suprotno odredbama ovih Pravila. Igrač će putem mejla biti obavešten o obustavi ili zatvaranju svog naloga.

Priređivač zadržava pravo da:

- obavesti Upravu za Igre na sreću i ostale nadležne organe, uključujući i organe vlasti o bilo kojim aktivnostima Igrača koje su, ili za koje se sumnja da su ilegalne;
- pokrene bilo koje pravne mere koje se traže ili koje su od koristi sa ciljem da se zaustavi prekršaj za koji je Igrač okrivljen i da se ispravi šteta koju je Priređivač pretrpeo ili da se povrati bilo kakav dobitak koji je eventualno isplaćen Igraču nakon toga ili upravo zbog prekršaja za koji je optužen.

Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem evidencionim nalogom Igrača će biti ukinuto ako i/ili kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvođenje.

Zatvaranje evidencionog naloga

Član 20

Zatvaranje evidencionog naloga je isključenje Igrača iz sistema priređivača. Zahtev za zatvaranje evidencionog naloga Igrač podnosi u formi definisanoj na Internet Sajtu Priređivača. Korisnički nalog se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja evidencionog naloga Igraču se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren Korisnički nalog Igrač može ponovo otvoriti isključivo zahtevom kroz definisanu formu. Priređivač zadržava pravo zatvoriti korisnički nalog Igrača ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim zakonskim propisima.

Prihvatanje i objava Pravila

Član 21

Igrač prihvata ova Pravila na internet stranicama priređivača tokom postupka registracije. Prihvatanje ovih Pravila od strane Igrača zapisano je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog Igrača. Prihvatanjem ovih Pravila Igrač daje pristanak za prikupljanje podataka iz čl. 6. ovih Pravila i

njihovu obradu u svrhu učestvovanja u igrama na sreću korišćenjem interaktivnih komunikacijskih kanala.

Ukoliko Igrač ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje registracije u sistemu priređivača.

ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

Lični podaci

Član 22.

Priređivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o Igračima i njihovim evidencionim nalogima isključivo u svrhu učestvovanja Igrača u igrama na sreću koje priređuje priređivač.

Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti ("Sl. glasnik RS", br. 87/2018), te ovim Pravilima.

Priređivač će preduzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Na zahtev priređivača u svrhu provere identiteta ili punoletnosti Igrač je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

Priređivač zadržava pravo da otkrije lične informacije i podatke sa određenog evidencionog naloga ukoliko to zahteva zakon, Uprava za igre na sreću, državni organi, institucije ili drugi nadležni organi, ali i u slučaju da i sam smatra i ima uverenja da je to neophodno, uključujući ali ne ograničavajući se na potrebe određenog sudskog postupka, sudskog naloga ili istrage o integritetu određenog događaja koji je predmet opklade.

Priređivač koristi mere bezbednosti kako bi zaštitio informacije koje daje Igrač od neautorizovanog pristupa ili upotrebe. Međutim, i pored toga Igrač prihvata činjenicu da transakcije putem Interneta nisu nikada potpuno poverljive niti sigurne.

Lozinka

Član 23.

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

UČEŠĆE U IGRAMA

Opšte smernice

Član 24.

24.1. Opšte informacije

Učešće u igrama je isključivo na daljinu i obavlja se preko Internet Sajta Priređivača upotrebom Igračeve E-mail adrese i lozinke.

Internet Sajtu Priređivača se može pristupiti svom kompjuterskom opremom, posebno PC računarom, mobilnim telefonom ili bilo kojim drugim aparatom sa Internet priključkom. Neke igre mogu tražiti učitavanje određenog softvera za igru.

Da bi se povezao na Internet Sajt Priređivača, Igrač razume i prihvata da mora da ima odgovarajuću hardversku i softversku opremu, kao i Internet priključak koji su kompatibilni sa uslovima pružanja usluga igara koje nudi Internet Sajt Priređivača.

Igre

24.2.

Igrač učestvuje u igri tako što vrši uplatu sa evidencionog računa u vrednosti koja odgovara nekom od predloženih uloga. Igrač ima slobodan izbor uloga za svaku igru u okviru minimuma i maksimuma određenog od strane priređivača. Bilo koja uplata uloga se odmah evidentira kao finansijska transakcija koja umanjuje stanje na nalogu Igrača.

Ukoliko na Igračevom Nalogu nema dovoljno sredstava za izabrani ulog, Igrač neće moći da učestvuje u igri koju je izabrao.

Način objavljivanja dobitka je takav da sama igra prikazuje da li je Igrač ostvario dobitak u novcu-kreditima i koliki je njegov iznos. Bilo kakav dobitak će odmah biti evidentiran na Igračevom

Nalogu.

Ukoliko sam Igrač prekine igru koja je u toku, odnosno pre nego se ona završi, gubi šansu za eventualni dobitak. Ukoliko se igra prekine pre kraja zbog tehničkih problema, Igrač mora odmah da kontaktira Korisnički Servis. Priređivač će analizirati tok igre i nastali tehnički problem, a zatim napisati tehnički izveštaj uzimajući u obzir primenljivanja pravila igre. Tehnički izveštaj toka date igre će biti jedini dokaz koji će se uzeti u obzir za procenu gubitka ili dobitka.

Uputstva vezana za Igre koje nudi priređivač podležu posebnim odredbama i uslovima korišćenja koje možete pogledati u svakoj igri.

Bonus

24.3.

Priređivač propisuje uslove korišćenja pojedinih marketinških bonusa. Priređivač se obavezuje da će pre dodeljivanja bonusa tačno propisati uslove koje igrač mora da zadovolji kako bi ostvario pojedini marketinški bonus i iste će javno objaviti na svojoj internet stranici, društvenim mrežama ili na neki drugi prigodan način. Marketinški bonusi su limitirani tako da jedan igrač može dobiti samo jedan isti bonus. U slučaju da igrač dobije više bonusa na osnovu toga što suprotno ovim pravilima ima više otvorenih naloga, priređivač ima pravo da uskrati bonus Igraču i da zatvori sve naloge istog igrača.

Marketinški bonusi dobijeni od strane priređivača mogu se koristiti isključivo kao ulog za igre na sreću ponuđene na Internet Sajtu Priređivača i ne mogu se isplatiti. Isplata dobitaka od bonusa se neće sprovoditi sve dok ih Igrač nije uložio barem onoliko puta koliko je navedeno u uslovima korišćenja konkretnih bonusa.

U slučaju bilo kakve zloupotrebe, priređivač zadržava pravo da okonča marketinške akcije i da uskrati marketinške bonuse i odbiti bilo koje podizanje novca i/ili otkazati sve dobitke pojedinim ili svim igračima.

OPISI IGARA

Sportsko klađenje

Član 25.

Ovim odredbama uređuje se priređivanje posebne igre na sreću klađenja preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: klađenje) i ona sadrže odredbe o priređivanju klađenja, uslovima za učešće u klađenju, ceni jedne kombinacije, roku za prijem uplata, fondu dobitaka, objavljivanju rezultata igre, roku isplate dobitaka, obaveštavanju Igrača o pravilima klađenja, postupku u slučaju otkazivanja ili promene vremena održavanja ponuđenog događaja, odgovornosti priređivača, poslovnoj tajni, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje klađenja.

Klađenje putem sredstava elektronske komunikacije je posebna igra na sreću u kojoj priređivač unapred određuje događaje i kvote za klađenje, a Igrač slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog događaja ili grupe događaja na elektronskom tiketu - obrascu za učešće u igri preko sredstava elektronske komunikacije.

Klađenje se priređuje u kontinuitetu, po definisanom terminima i kolima koja su vremenski ograničena.

Priređivač ima pravo da svakodnevno objavljuje i menja ponudu za klađenje, sa novim događajima ili sa promenama koeficijenata.

Igrači izvršenom uplatom dobijaju potvrdu o uplaćenom elektronskom tiketu, na kojem su jasno definisani svi elementi sportskog klađenja: koeficijenti, uplata i eventualni dobitak.

Član 26.

Predmet Klađenja su posebne igre na sreću, u kojim se Igrač u skladu sa pravilima igara kladi na buduće realne događaje ili realne događaje koji su u toku vremena klađenja i ti događaji se odnose na:

- Sportske događaje, trke i slična takmičenja,
- Plesove, pevačka, muzička i slična takmičenja,
- Rezultate u klasičnim, posebnim i zabavnim igrama (npr. da li će biti izvučena sedmica u igri Loto, broj dobitnika sa sedam pogodaka, uspeh kandidata na izborima i sl.),
- druge događaje koji imaju slučajan karakter, odnosno nemaju unapred poznat ishod.

U daljem tekstu, priređivač nudi različite vrste i tipove klađenja za Igrače, a koje su u skladu sa Zakonom o igrama na sreću Republike Srbije („Službeni glasnik RS“ br. 18/20).

Član 27.

Igrač se može kladiti na neke od sledećih ponuđenih tipove igara:

1. Konačan ishod
2. Konačan ishod - kombinacije
3. Poluvreme/kraj
4. Poluvreme/kraj - kombinacije
5. Poluvreme/kraj – izuzetak
6. Poluvreme/kraj sa duplim šansama
7. Ishod Prvog poluvremena
8. Ishod Drugog poluvremena
9. Dupla šansa
10. Dupla šansa u Prvom ili u Drugom poluvremenu
11. Dupla šansa - kombinacije
12. Ukupno golova
13. Ukupno golova (opseg golova ili izuzetak)
14. Ukupno golova u Prvom poluvremenu
15. Ukupno golova u Prvom poluvremenu (opseg golova ili izuzetak)
16. Ukupno golova u Drugom poluvremenu
17. Ukupno golova u Drugom poluvremenu (opseg golova ili izuzetak)
18. Ukupno golova – kombinacije golova
19. BrazilBET šanse (ili/ili igre)
20. Oba tima daju gol (GG/NG)
21. GG/NG - kombinacije
22. Tim 1(Domaćin) daje golove
23. Tim 1(Domaćin) daje golove – (opseg golova ili kombinacije golova)
24. Tim 1(Domaćin) daje golove u Prvom ili u Drugom poluvremenu
25. Tim 2(Gost) daje golove
26. Tim 2(Gost) daje golove – (opseg golova ili kombinacije golova)
27. Tim 2(Gost) daje golove u Prvom ili u Drugom poluvremenu
28. Ishod u Prvom Poluvremenu ili Konačan ishod(Any Time)
29. Dupla pobeda
30. Dupla pobeda – kombinacije
31. Sigurna pobeda
32. Sigurna i dupla pobeda
33. Konačni ishod sa Hendikepom
34. Ishod poluvremena sa Hendikepom
35. Azijski hendikep (Winner)
36. Azijski hendikep na poluvremenu (Winner poluvreme)
37. Prvi daje gol
38. Prvi daje gol - kombinacije
39. Padaju više golova
40. Padaju više golova - kombinacije
41. Vreme prvog gola
42. Vreme prvog gola - kombinacije
43. Par/Nepar
44. Tačan rezultat
45. Tačan rezultat na poluvremenu
46. Ukupno golova u ligi
47. Ukupno poena
48. Ukupno poena na poluvremenu
49. Ukupno poena Tim 1(Domaćin)
50. Ukupno poena Tim 2(Gost)
51. Konačan ishod i ukupno poena...

Napred navedene tipove igara za klađenje odnose se na sve sportove, a može se pojaviti različita

terminologija koja je specifična za svaki sport posebno. Primer:

- za Hokej pojavljuju se termini kao prva trećina, trećina/kraj.
- za Košarku pojavljuju se termini kao rezultati po četvrtinama, pogodci po četvrtinama.
- za Tenis/Odbojka pojavljuju se termini kao prvi set, prvi gem, ukupno setovi, gemovi.
- ostali sportovi sa odgovarajućom terminologijom.

Pored napred navedenih tipova igara, priređivač može ponuditi i druge vrste i tipove igara za klađenje, za koja postoje odgovarajuća pravila:

- ide dalje za tim/takmičara (tipuje se 1 ili 2 za tim/takmičara koji se plasirao dalje u bilo kom sportu, turniru, događaju ili slično. Ovde se pored regularnog dela uzimaju u obzir i produžeci i eventualno izvođenje penala pri čemu jedan tim/takmičar mora ići dalje – u sledeću fazu).
 - učinak tima/takmičara (tipuje se 1 ili 2 za tim/takmičara koji je ostvario neki učinak veći ili manji od zadate granice: golovi, koševi, pogodci, asistencije, poeni, bodovi i slično).
 - dugoročne sportske opklade – za porednika ili za plasman na sportskom događaju/takmičara u pojedinom sportskom događaju (tipuje se kao tip igre 1 za sportski događaj/takmičara za koga smatramo da će biti porednik nekog događaja ili će pak osvojiti neki definisan opseg plasmana: turnir, liga, kup, moto trka, formula, ostale trke, porednik u pevanju, plesni parovi ili slično).
 - kombinovane igre (tipuje se na kombinaciju svih gore navedenih igara ili novih tipova igara, matematički sublimirane u jednu igru shodno teoriji verovatnoće).
 - super tip (priređivač bira određene sportske događaje za koje nudi uvećane koeficijente u tekućem danu).
 - specijalni singl (tipuje se singl za niz događaja koji će se dogoditi tokom jednog izabranog sportskog događaja, kao na primer početni udarac, prvi aut, prvi korner, prvi žuti karton, prvi crveni karton, prva izmena, prvi strelac gola, poslednji strelac gola, strelac u toku, auto gol, prvi ofsajd i slično).
 - sportski događaji (DUEL timova/takmičara) – pogađanje vrste i tipova klađenja između dva ponuđena sportska događaja/takmičara od strane priređivača, gde se porednik ovakvog duela utvrđuje prema realnom skorom postignutih pogodaka koji su ti sportski događaji/takmičari postigli na njihovim stvarnim mečevima.
 - singl mečevi – gde igrač tipuje samo na jedan sportski događaj i na jedan tip svih postojećih igara. Singl mečevi su oni koji su posebno dozvoljeni od strane priređivača i isti ima diskreciono pravo da ih limitira, zabrani ili ponovo dozvoli.
 - klađenje uživo (tipuje se singl ili kombinacija svih vrsta igara i tipova događaja koji su napred navedeni, ali koji su u toku sportskog događaja, uživo, kao: konačan tip, hendikep, sledeći daje gol, ukupno golovi, sledeći žuti karton, sledeći crveni karton i slično).
 - Za klađenje uživo važi koeficijent u trenutku uplate.
 - Koeficijenti sportskih događaja koji su u ponudi za klađenje uživo obično se stalno menjaju u skladu sa tokom igre, trenutnim rezultatom i vremenom. Priređivač zadržava pravo da vrši bilo kakve korekcije koeficijenata sportskih događaja uživo, da stopira i ponovo aktivira klađenje bilo kog sportskog događaja, u bilo koje doba, da dozvoli ili da zabrani sve igre ili da kompletno stopira klađenje u slučaju kada se usled tehničkih problema u određenom vremenskom periodu prekine distribucija koeficijenata.
- Koeficijent 1 u klađenju uživo obračunava se i u sledećim slučajevima:
- Svaka odigrana igra koja nije imala smisla, odnosno ne odgovara trenutnoj situaciji na terenu (na primer, ovde spada mogućnost ako se slučajno odigra sledeći gol, a isti je već pao, mogućnost za odigravanje na penal ako je već dosuđen, mogućnost igranja na crveni karton ako je već dodeljen i tako dalje). Ovo se napominje jer prenos ili internet ponekad mogu da kasne. Ne prihvataju se reklamacije po ovom osnovu.
 - Za sve sportske događaje u kojima može biti porednik nakon produžetka (eventualno penali), kod klađenja uživo ponudiće se posebni tipovi igre, koji obuhvataju i ove produžetke. Za sve ostale tipove važe rezultati do završetka regularnog dela meča.
 - ostale vrste i tipovi igara, kao i sportske opklade, a koje su u skladu sa članom 2. ovih pravila, ili koja proizilaze iz matematički određene verovatnoće realnih događaja predstavljenih kao kvota, odnosno koeficijent.

Član 28.

Igrači su u igri sportskog klađenja dužni da poštuju pravila o uslovima i minimalnom broju sportskih događaja za svaki tip ili vrstu igre, ukoliko postoje. Priređivač zadržava pravo da menja uslove igre kroz izmenu ovih Pravila, uz saglasnost Ministarstva Finansija.

Ukoliko je Igrač uplatio elektronski tiket koji po bilo kom osnovu ne ispunjava pravila o klađenju, Priređivač ima pravo da taj el.tiket proglasi nevažećim i u tom slučaju Igraču se vraća uplata. Igrač može izvršiti uplatu najkasnije do početka prvog sportskog događaja od predviđenih na koje želi da se kladi.

Član 29.

Dobitna kombinacija, je ta kombinacija koja nema niti jedan promašeni tip ili ima pogođeno barem minimum sportskih događaja iz sistema ukoliko je igrač igrao sistemski tiket.

Jedan par ne može se igrati više puta u istoj kombinaciji, ukoliko to nije naknadno naznačeno od strane priređivača.

Dobitna kombinacija može postojati i ukoliko priređivač ponudi sportske opklade kod kojih igrač čak i sa jednim ili više promašenih događaja ispunjava zadate uslove (koji su unapred objavljeni). Takođe, priređivač može ponuditi sportske opklade kod kojih igrač, pogađanjem događaja i ispunjenjem dodatnih zadatah uslova (koji su unapred objavljeni), može dobiti dodatni bonus, odnosno procentualno veći dobitak od predviđenog.

Priređivač može ponuditi i tzv. CASH OUT isplatu, tj. isplatu za opkladu u kojoj svi događaji nisu završeni ili nisu ni započeti, ili je pogođen jedan deo sportskih događaja (ranija isplata tiketa), pa za preostale događaje koji nisu završeni ili nisu ni započeti, da da Igraču mogućnost da naplati elektronski tiket, ali sa umanjenim iznosom koji se obračunava na osnovu tekućih koeficijenata sportskih događaja. On takođe nije fiksni i zavisi od vremena kada Igrač prihvata CASH OUT isplatu. CASH OUT (ranija) isplata se može realizovati samo za one događaje za koje je priređivač smatrao da može ponuditi ovu mogućnost.

Kad igrač prihvata CASH OUT isplatu, njegova opklada dobija status da je dobitna, biće sa umanjenim iznosom, i bez obzira koji rezultat bude konačan kod nezavršenih ili nezapočetih događaja.

U slučaju pogrešne CASH OUT isplate, tj. ponuđeni iznos za raniju isplatu nije adekvatan zbog pogrešnih koeficijenata sportskih događaja koji nisu završeni ili započeti, priređivač zadržava pravo da odradi ponovni obračun sa tačnim koeficijentima u trenutku CASH OUT isplate. Takođe ako dođe do pogrešne CASH OUT isplate na osnovu obrade pogrešnog rezultata za neki od sportskih događaja, priređivač zadržava pravo korekcije rezultata i može da ponovi obračun za celokupnu opkladu.

Član 30.

Važeći rezultat za jedan događaj ili meč koji je predmet sportskog klađenja je rezultat koji je postignut na kraju regularnog toka meča, kraju trke ili događaja (pr: 90-ta, 60-ta, 48-ta, 40-ta minuta itd; što je u zavisnosti od vrste meča, sporta ili događaja), a produžeci se ne važe, osim za igru ide dalje ili za neke igre koje će biti unapred naglašene u samoj ponudi.

Ukoliko se neki događaj igra po formatu različitog od standardnog, tada se ovaj rezultat uzima za važeći ako i samo ako bude objavljen u ponudi.

Ukoliko priređivač ne može obezbediti zvanični izveštaj za pojedine sportske događaje, a koje su obuhvaćene sa opkladom Igrača, priređivač ima pravo da prolongira isplatu do trenutka kada rezultat bude zvaničan i obrađen, osim ako nije taj događaj obuhvaćen od nekih drugih članova ovih Pravila.

Član 31.

Utvrđivanje rezultata sportskih i ostalih mečeva i događaja koji su predmet klađenja određuju se iz zvaničnih internet stranica odgovarajućih fudbalskih liga ili drugih sportskih asocijacija ili teleteksta određenih svetskih televizija i svetskih kladionica, potvrđenih drugim elektronskim i štampanim medijima (uključujući plaćene internet stranice čija je osnovna delatnost praćenje rezultata sa sportskih događaja).

Rezultati svih mečeva ili događaja, koje je priređivač ponudio za klađenje, biće objavljene na internet strani Priređivača.

Član 32.

Igrači se sami, po svom izboru klade na određene sportske mečeve ili događaje koji su prethodno

objavljeni (sa odgovarajućim koeficijentima) u ponudi koju daje priređivač. Igrači sami određuju uplatu, broj sportskih događaja na elektronskom tiketu (važno je da bude ispunjen neki od uslova za minimalni broj mečeva neke igre, ukoliko postoje), odnosno sami određuju visinu eventualnog dobitka t.j. dobitnog koeficijenta. Dobitak se utvrđuje pomoću kompjuterske obrade svih opklada, nakon unošenja zvaničnih rezultata sportskih mečeva ili događaja (shodno prethodnom članu ovih pravila). Priređivač vodi posebnu evidenciju o svim primljenim uplatama i svim izvršenim isplatama.

Član 33.

Ukoliko je jedan sportski događaj prekinut iz bilo kojih razloga i ne nastavi se u roku od 48 sati od vremena početka meča, sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obračunate koeficijentom 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi ostaju regularno obrađeni.

Član 34.

Ukoliko je jedan sportski događaj odložen iz bilo kojih razloga, ali ipak započne u roku od 24 časa od prvobitnog predviđenog termina za početak, za taj sportski događaj biće važeći postignut rezultat.

Ukoliko je sportski događaj odložen iz bilo kojih razloga, a isti ne počne u roku od 24 časa od predviđenog termina za početak, za taj sportski događaj obračunaće se koeficijent 1 za sve vrste i tipove igara, osim za igru Ukupno golovi u ligi gde će se smatrati kao da su postignuta tačno 2 gola na odloženom meču.

U slučaju odlaganja polovine ili više od polovine mečeva iz jedne lige, tada će se i za igru ukupno golovi u ligi kojoj pripadaju ti mečevi obračunati koeficijent 1.

U slučaju da je odloženi sportski događaj započeo tačno na isteku 24 časa od prvobitno zakazanog termina, za važeći se smatra postignut rezultat na sportskom događaju (primer: ako se sportski događaj predviđen za subotu u 20:00 časova odloži, pa se odigra u nedelju tačno u 20:00 časova).

Član 35.

Priređivač zadržava pravo da određene mečeve, događaje, takmičare, vrste ili tipove igre proglasi nevažećim i da iste poništi, i to:

- ukoliko se za određen meč/događaj utvrdi eventualna greška za vreme i mesto odigravanja sportskog događaja.

- ukoliko se utvrdi pogrešan par/takmičar u ponudi.

- u slučaju da određen meč/događaj započne pre datuma i vremena navedenih u ponudi, a postoje opklade koje su uplaćene nakon realnog početka konkretnog sportskog događaja.

U slučaju nevažećeg (poništenog) sportskog događaja zbog napred navedenih razloga, prilikom obrade tog konkretnog sportskog događaja obračunavaće se koeficijent 1 za sve vrste i tipove igre.

Pored toga, ukoliko se na određenom meču/događaju utvrdi eventualna greška u vezi sa objavljenim koeficijentima od strane priređivača (t.j. koeficijenti koji se značajno razlikuju od tržišta koeficijenata u državi ili svetske berze koeficijenata ili obrnutih koeficijenata u odnosu na favorita sportskog događaja) tipove odigrane ovim koeficijentima priređivač će poništiti i obračunavaće sa koeficijentom 1.

Član 36.

Priređivač ima pravo da menja kvote date u ponudi. Za igrače su važeće kvote u trenutku klađenja, osim za sportske događaje koji podležu članu 35., za koje se obračunava koeficijent 1.

Član 37.

Za ishod sportskog događaja iz bilo kog sporta, strelci, korneri, žuti kartoni, crveni kartoni, ofsajdi, vreme prvog gola i drugih događaja u vezi sa istim, važi zvaničan rezultat i izveštaj nakon kraja sportskog događaja, koji je objavljen na zvaničnoj internet strani u roku od 48 časa nakon završetka istog. Ukoliko se u međuvremenu ili kasnije promeni ili diskvalifikuje neki događaj izvan terena, za zelenim stolom, odlukom nekog organizacionog ili koordinativnog tela (po prigovoru neke ekipe, po diskvalifikaciji nekog igrača ili ekipe iz bilo kojih razloga, zbog doping testova,

poništenja sportskog događaja službenim rezultatom, preimenovanje strelca nekog gola i slično), ti rezultati ne uzimaju se u obzir, i ostaje da važi prethodni ishod sa kojim je izvršena obrada opklade.

Ukoliko je sportski događaj prekinut, postupa se po članu 33. ovih Pravila, bez obzira na eventualnu kasniju promenu, ponovno igranje, diskvalifikaciju ili bilo koju kasniju odluku izvan terena.

Specijalna pravila kladenja

Član 38.

FUDBAL

38.1.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETI (IGARA) – FUDBAL

- Konačna obrada marketi šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Regularni tok utakmice u fudbalu smatra se 90 minuta (2x45) i nadoknada vremena koju sudija predvidi, osim u slučaju da je naglašeno drugačije (2 x35 ili 2x40). Na primer (Turniri za igrače mlađih kategorija gde se utakmice igraju 80 minuta, odnosno 2x40). Eventualni produžeci i penali ne uzimaju se u obzir osim u slučaju marketi gde je jasno naglašeno da se odnose na produžetke i prolazak u narednu fazu / osvajanje turnira (To qualify / To win trophy).

- Obrada svih marketi čiji je ishod poznat po postignutom голу ili po završetku faze (poluvreme ili kraj utakmice) šalje se u roku od 2 do 4+ minuta u zavisnosti od profila takmičenja . Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.1.2. KARTONI

- Kartoni pokazani posle regularnog završetka meča ne uzimaju se u obzir.

- Kartoni pokazani u produžetku se ne uzimaju u obzir.

- BROJ KARTONA NA UTAKMICI

- Žuti karton se računa kao jedan (karton), crveni karton se računa kao dva. Drugi žuti karton koji rezultuje crvenim kartonom se zanemaruje. Maksimalan broj kartona za jednog igrača je tri.
- Za broj kartona isključivo se uzima u obzir regularan tok utakmice, odnosno 90 minuta igre i predviđena nadoknada vremena od strane sudije. Kartoni koji se dodele po završetku utakmice ili u produžetku ne uzimaju se u obzir.
- Kartoni koje sudija dodeli treneru, stručnom štabu, igraču na klupi ili već zamenjenom igraču ne uzimaju se u obzir.
- U slučaju prekida utakmice pre njenog regularnog završetka, svi aktivni marketi obrađuju se kao P (kvota 1.00), dok marketi čiji je ishod već poznat ostaju regularno obrađeni. Primer: Utakmica je prekinuta u 70. minutu, a broj kartona do tog trenutka je šest. Granice 1.5, 2.5, 3.5, 4.5, 5.5 biće obrađene kao over, dok će granice 6.5 i 7.5 biti obrađene kao koeficijent 1.

38.1.3. KORNERI

- Korneri koji su dosuđeni, a nisu izvedeni ne uzimaju se u obzir. Korneri koji su izvedeni u produžetku ne uzimaju se u obzir.

- Korneri koji su izvedeni u produžetku ne uzimaju se u obzir.

38.1.4. VREMENSKI MARKETI (TIME MARKETS)

- Svi vremenski marketi (time marketi) vezani za ukupan broj golova (total) rezultuju se 2 do 4+ minuta po postignutom голу. Na primer:

Arsenal – Chelsea 1:0 (U 7. minutu postignut gol)

- Svi marketi vezani za granicu golova 0.5 (total 0.5) biće obrađeni u naredna 2 do 4+ minuta od postizanja gola u zavisnosti od profila takmičenja.

4.2. Vremenski market (TM) se odnosi na kladenje za određenu igru (1X2 TM, DNB TM, over/under golovi TM) definisanu tim vremenskim marketom. Vremenski marketi se rezultuju na sledeći način:

Vremenski market 1X2 10min, DNB 10min over/under goals 10min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 09:59

Vremenski market 1X2 15min, DNB 15min over/under goals 15min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 14:59

Vremenski market 1X2 20min, DNB 20min over/under goals 20min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 19:59
Vremenski market 1X2 25min, DNB 25min over/under goals 25min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 24:59
Vremenski market 1X2 30min, DNB 30min over/under goals 30min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 29:59
Vremenski market 1X2 35min, DNB 35min over/under goals 35min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 34:59
Vremenski market 1X2 40min, DNB 40min over/under goals 40min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 39:59
Vremenski market 1X2 50min, DNB 50min over/under goals 50min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 49:59
Vremenski market 1X2 55min, DNB 55min over/under goals 55min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 54:59
Vremenski market 1X2 60min, DNB 60min over/under goals 60min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 59:59
Vremenski market 1X2 65min, DNB 65min over/under goals 65min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 64:59
Vremenski market 1X2 70min, DNB 70min over/under goals 70min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 69:59
Vremenski market 1X2 75min, DNB 75min over/under goals 75min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 74:59
Vremenski market 1X2 80min, DNB 80min over/under goals 80min se rezultuje po rezultatu koji je bio u 79:59

- Vremenski market Time of Next Goal (1,2,3,4,5,6,7...) se rezultuje na osnovu toga kada je postignut gol za tu granicu u golovima a selekcije za koje je moguće klađenje su sledeće:

0-15 označava vremenski period od 00:00 do 14:59
16-30 označava vremenski period od 15:00 do 29:59
31-HT označava vremenski period od 30:00 do HT
45-60 označava vremenski period od 45:00 do 59:59
61-75 označava vremenski period od 60:00 do 74:59
76-FT označava vremenski period od 75:00 do FT
No goal

- Vremenski market Total Goals Time 0-15 under/over 0,5 se rezultuje na osnovu toga da li je gol postignut u periodu od 00:00 do 14:59
- Vremenski market Total Goals Time 16-30 under/over 0,5 se rezultuje na osnovu toga da li je gol postignut u periodu od 15:00 do 29:59
- Vremenski market Total Goals Time 30-HT under/over 0,5 se rezultuje na osnovu toga da li je gol postignut u periodu od 30:00 do HT
- Vremenski market Total Goals Time 45-60 under/over 0,5 se rezultuje na osnovu toga da li je gol postignut u periodu od 45:00 do 59:59
- Vremenski market Total Goals Time 61-75 under/over 0,5 se rezultuje na osnovu toga da li je gol postignut u periodu od 60:00 do 74:59
- Vremenski market Total Goals Time 75-FT under/over 0,5 se rezultuje na osnovu toga da li je gol postignut u periodu od 75:00 do FT

38.1.5. SLEDEĆI DOGAĐAJ NA MEČU (IZA CRTE, WHAT HAPPENS NEXT)

- Korner koji je dosuđen, a nije izveden ne uzima se u obzir.
- Market koji je bio otvoren za klađenje, a do okončanja meča se nije dogodio niti korner, niti gol aut, niti gol, takav market će biti obrađen kao koeficijent 1.

38.1.6. GOLOVI PAR/NEPAR

- Ako se meč završi rezultatom 0-0 market (igra) par/nepar će biti rezultovan kao parni broj golova
- Ako tim 1 ne postigne nijedan gol market (igra) par/nepar tim 1 će biti rezultovan kao parni broj golova
- Ako tim 2 ne postigne nijedan gol market (igra) par/nepar tim 2 će biti rezultovan kao parni broj golova

- Ako se meč ne odigra do kraja market (igra) par/nepar, par/nepar tim 1 , par/nepar tim 2 će biti rezultovan kao kao koeficijent 1.

38.1.7. STRELCI

- Strelac sledećeg gola na meču - u slučaju autogola i u slučaju da nije postignut gol za market koji je bio u ponudi – sve selekcije će biti obrađene kao gubitne .

- Strelac bilo kada na meču - u slučaju autogola postignuti gol se neće dodeljivati igraču koji ga je postigao.

- Marketi za strelce: strelac sledećeg gola i strelac (bila kada) na meču se odnose samo na regularni deo meča

- Ako gol postigne golman (golmani nisu na listi strelaca) – sve selekcije će biti obrađene kao gubitne.

38.1.8. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA I MEČEVA PROMENJENOG FORMATA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi ostaju regularno obrađeni.

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka (npr. 28. minut), a ne nastavi se u roku od 48 sati, već se donese odluka da meč započne od prvog minuta, takav meč smatra se kao prekinut. S toga, takav meč će biti obrađen kao prekinuti meč u 28 min. po rezultatu koji je bio do trenutka prekida, a sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao koeficijent 1.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve 8.1 a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

- Ako se ustanovi da se meč igra/o u formatu 2 x 40 minuta ili 2 x 50 minuta meč će biti sklonjen iz Live ponude a marketi/igre će biti regularno obrađeni.

- Ako se ustanovi da se meč igra/o u formatu 2 x 35 minuta, 3 x 30 minuta, 2 x 55minuta, 2 x 60 minuta ili u nekom drugom neregularnom formatu svi marketi/igre na meču će biti obrađeni kao kvota 1 (P).

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao koeficijent 1.

KOŠARKA

38.2.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETETA

- Konačna obrada marketeta šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku meča. Svaki market je jasno naglašen da li uključuje ili ne uključuje produžetke i u skladu sa tim se šalje i obrada marketeta. Regularni tok utakmice smatra se 4x10 minuta u FIBA i ULEB takmičenjima, kao i 4x12 u pojedinim takmičenjima (NBA, China CBA, Philippines PBA).

- Obrada svih marketeta čiji je ishod poznat po postignutom košu koji premašuje zadatu granicu za poene (primer: 80:78, total points 157.5) ili po završetku faze (kraj četvrtine ili kraj utakmice) šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

- U slučaju da je meč završen nerešenim rezultatom i da se ne igraju produžeci svi marketi vezani za produžetke ako su bili u ponudi biće obrađeni kao koeficijent 1.

38.2.2. POENI, SKOKOVI I ASISTENCIJE IGRAČA

- Poeni, Skokovi, Asistencije igrača na meču se odnose na regularni deo meča sa produžecima.

- U slučaju povrede nekog od igrača u toku meča za kojeg su bile ponuđene igre poeni, skokovi, asistencije, sve igre će biti regularno obrađene.

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre na igrače (poeni, skokovi, asistencije) čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao koeficijent 1.

38.2.3. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

RUKOMET

38.3.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Regularni tok utakmice u rukometu smatra se 60 minuta (2x30). Eventualni produžeci i penali ne uzimaju se u obzir prilikom rezultovanja.
- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po postignutom голу ili po završetku faze šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.3.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

ODBOJKA

38.4.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Za regularni završetak utakmice u odbojci smatra se kada jedna od dve ekipe ostvari pobjedu na tri dobijena seta. Za regularni završetak seta smatra se kada jedna od dve ekipe dođe do 25 poena, a da najmanje vodi dve razlike. U slučaju rezultata 24:24, pobjednik seta je ekipa koja prva dođe do dve razlike. U petom, odlučujućem setu, pobjednik seta, a i meča je ekipa koja prva dođe do 15 poena, a da minimum vodi dve razlike. U slučaju rezultata 14:14, pobjednik meča je ekipa koja prva dođe do dve razlike.
- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po postignutom голу ili po završetku faze šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.4.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao koeficijent 1.

TENIS

38.5.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka meča. Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Za regularni završetak meča u tenisu smatra se kada jedan od dva igrača osvoji dva ili tri seta u zavisnosti od formata takmičenja.

- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po okončanju faze (kraj gema, seta ili meča) šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

- Ako se treći set igra u formatu super tie break sve igre za ukupan broj gemova na meču i sve igre za treći set će biti obrađene kao kvota 1. (single teniski meč) osim ako nije bilo posebno naglašeno da će se meč igrati u ovom formatu.

- Ako se treći set igra u formatu super tie break pobednik meča biće normalno obrađen pobedom igrača 1 ili pobedom igrača 2 .

- Ako se teniski meč koji je trebalo da bude odigran na tri dobijena seta odigra u formatu - pobednik na dva dobijena seta sve igre koje nisu odigrane biće obrađene kao kvota 1 (primer - Davis Cup - dogovor da se mečevi kad je pobednik runde već poznat igraju u skraćenom formatu).

- Ako se neki gem dodeli na osnovu kazne taj dodeljeni gem se neće uzimati u obzir za igre: pobednik gema za taj dodeljeni gem, pobednik sledeća dva gema gde god je dodeljeni gem bio u ponudi, rezultat gema za taj dodeljeni gem, Deuce u gemu za taj dodeljeni gem. Na sve ostale igre dodeljeni gem na osnovu kazne će se uzimati u obzir kao da je odigran.

- Kada se dubl meč ili singl meč za koji je naglašeno da se igra u formatu Super Tie Break završi pobedom igrača 1 ili igrača 2 u trećem setu na poene - treći set se računa kao jedan gem i svi marketi na meču će biti regularno obrađeni na osnovu rezultata meča. PRIMER: 6-3 4-6 0-1 (7-10 poeni). Ukupno je na meču bilo 20 gemova.

38.5.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- U slučaju prekida meča zbog tehničkih problema (kiša, mrak, reflektori i drugo) sve odigrane igre ostaju aktivne (nema vremenskog ograničenja) dokle god postoji mogućnost završetka meča do kraja.

- Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka ili tokom meča bez obzira ko se od učesnika plasirao u narednu rundu takmičenja sve igre koje nisu završene ko kraja biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.

- Ako je došlo do promene nekog od tenisera koji su bili najavljeni sve igre će biti obrađene kao kvota 1.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od igrača) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

HOKEJ NA LEDU

38.6.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Regularni tok utakmice u hokeju smatra se 60 minuta (3x20). Produžeci i penali se uzimaju u obzir samo za markete pobednik meča i golovi sa produžetkom. Ako ne bude golova u

produžetku I meč se završi pobedom jednog od timova nakon izvođenja penala - pobedniku meča na penale se upisuje jedan gol

- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po postignutom голу ili po završetku faze šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.6.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

SNUKER

38.7.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka meča. Za regularni završetak meča u snooker-u smatra se kada jedan od dva igrača prvi osvoji određeni broj frejmova u zavisnosti od formata takmičenja.

- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po završenom frejmu šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

- U slučaju ponavljanja frejma market – prva boja kugle u frejmu će biti obrađena po rezultatu/boji po prvoj obradi/događaju u frejmu (neće se menjati obrada po ponovljenom frejmu)

- U slučaju da neki od igrača preda započeti (započeti: bilo koji igrač ima više od 0 poena) poslednji frejm na meču tokom trajanja tog poslednjeg frejma, taj frejm će biti regularno obrađen po rezultatu frejma a meč će biti regularno obrađen po konačnom rezultatu.

38.7.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

AMERIČKI FUDBAL

38.8.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku meča. Svaki market je jasno naglašen da li uključuje ili ne uključuje produžetke i u skladu sa tim se šalje i obrada marketa. Regularni tok utakmice smatra se 4x15 minuta

- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po završetku faze ili na osnovu rezultata koji premašuje određeni bend za total poene šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.8.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

FUTSAL

38.9.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Regularni tok utakmice u Futsalu smatra se 40 minuta (2x20) ili 50 minuta (2x25). Eventualni produžeci i penali ne uzimaju se u obzir prilikom rezultovanja.
- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po postignutom голу ili po završetku faze šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.9.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

VATERPOLO

38.10.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Regularni tok utakmice u Vaterpolu smatra se 32 minuta (4x8minuta) ili 36 minuta (4x9 minuta) Eventualni produžeci i penali ne uzimaju se u obzir prilikom rezultovanja.
- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po postignutom голу ili po završetku faze šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.10.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

BEJZBOL

38.11.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETAKA

Konačna obrada marketaka šalje se na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice, odnosno po završetku poslednjeg ininga.

- Za konačan ishod meča smatra se rezultat nakon 9 Ininga
- Za konačan ishod meča smatra se i rezultat postignut nakon odigranih ekstra ininga (u zavisnosti od lige igra se jedan ili više) ukoliko je rezultat nakon 9 ininga bio nerešen
- Za konačan ishod meča smatra se i meč koji je okončan pre odigravanja poslednjeg ininga ukoliko je sudija odlučio da skрати meč.
- U određenim ligama (primer Japan NPB) moguć je nerešen ishod nakon odigravanja ekstra ininga. U tom slučaju marketak pobednik meča (Money line) biće obrađen kao koeficijent 1.
- Pobednik meča će biti regularno obrađen i za situacije kad je meč završen nakon 4 ½ ili 6 ½ Ininga
- Hendikep na meču će biti regularno obrađen samo ako je odigrano minimum 8 ½ Ininga , za sve ostale rezultate će biti obrađen kao koeficijent 1.
- Ukupno poena na meču, ukupno poena domaćin i ukupno poena gost će biti regularno obrađeni samo ako je odigrano minimum 8 ½ ininga , a za sve ostale situacije granice poena koju su pređene ostaju regularno obrađene a granice poena koje nisu pređene biće obrađene kao koeficijent 1.
- Za konačan ishod meča smatra se i nerešen rezultat na meču koji je završen u 9 ininga a bez odigravanja ekstra ininga ako je odlučeno da se ne igra dodatni ining (primer MLB - Pre-season) , u tom slučaju marketak pobednik meča (Money line) biće obrađen kao koeficijent 1.

38.11.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao koeficijent 1.

STONI TENIS

38.12.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETAKA

- Konačna obrada marketaka šalje se na osnovu ishoda po završetku meča. Za konačan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku meča. Za regularni završetak meča u tenisu smatra se kada jedan od dva igrača osvoji tri ili četiri seta u zavisnosti od formata takmičenja.
- Obrada svih marketaka čiji je ishod poznat po okončanju faze (seta ili meča) šalje se u roku od 2+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.12.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao koeficijent 1.
- Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka ili tokom meča bez obzira ko se od učesnika plasirao u narednu rundu takmičenja sve igre koje nisu završene ko kraja biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.
- Ako je došlo do promene nekog od tenisera koji su bili najavljeni sve igre će biti obrađene kao kvota 1.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od igrača) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao koeficijent 1.

PIKADO

38.13.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETEA

- Konačna obrada marketea šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka meča. Za regularni završetak meča u pikadu smatra se kada jedan od dva igrača prvi osvoji određeni broj legova u zavisnosti od formata takmičenja.
- Obrada svih marketea čiji je ishod poznat po završenoj rundi šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.
- Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka meča sve igre će biti obrađene kao kvota 1.
- Ako je došlo do promene nekog od igrača koji su bili najavljeni sve igre će biti obrađene kao kvota 1.
- U slučaju nerešenog rezultata koji je moguć na određenim turnirima specifičnog formata, market pobjednik meča biće obrađen kao P (kvota 1.00).

38.13.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od igrača) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao koeficijent 1.

RUGBY LEAGUE

38.14.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETEA

- Konačna obrada marketea šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku meča. Svaki market je odnosi se na konačan ishod bez produžetka. Za regularni tok utakmice smatra se 2x40 minuta.
- Obrada svih marketea čiji je ishod poznat po završetku faze ili na osnovu rezultata koji premašuje određeni bend za total poene šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.14.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao koeficijent 1.

RUGBY UNION

38.15.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETETA

- Konačna obrada marketeta šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku meča. Svaki marketet je odnosi se na konačan ishod bez produžetka. Za regularni tok utakmice smatra se 2x40 minuta.

- Obrada svih marketeta čiji je ishod poznat po završetku faze ili na osnovu rezultata koji premašuje određeni bend za total poene šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.15.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

BADMINTON

38.16.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETETA

- Konačna obrada marketeta šalje se na osnovu ishoda po završetku meča. Za konačan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku meča. Za regularni završetak meča u badmintonu smatra se kada jedan od dva igrača ili tima osvoji dva seta.

- Obrada svih marketeta čiji je ishod poznat po okončanju faze (seta ili meča) šalje se u roku od 2+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.16.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka ili tokom meča bez obzira ko se od učesnika plasirao u narednu rundu takmičenja sve igre koje nisu završene ko kraja biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.

- Ako je došlo do promene nekog od igrača koji su bili najavljeni sve igre će biti obradjene kao kvota 1.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od igrača) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

KOŠARKA 2 x 20

38.17.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETETA

- Konačna obrada marketeta šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku meča. Svaki marketet je jasno naglašen da li uključuje ili ne uključuje produžetke i u skladu sa tim se šalje i obrada marketeta. Regularni tok utakmice smatra se 2 x 20 minuta.

- Obrada svih marketeta čiji je ishod poznat po postignutom košu koji premašuje određeni bend za total poene (primer: 80:78, total points 157.5) ili po završetku faze (kraj četvrtine ili kraj utakmice)

šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

- U slučaju da je meč završen nerešenim rezultatom i da se ne igraju produžeci svi marketi vezani za produžetke ako su bili u ponudi biće obrađeni kao koeficijent 1.

38.17.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

ESPORTOVI

Esport je igranje kompjuterskih video-igara između pojedinaca ili timova.

38.18.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETI

- Konačna obrada marketa šalje se na osnovu ishoda po završetku događaja. Za konačan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku događaja uključujući i eventualni produžetak. Za regularni završetak događaja na Esports takmičenjima (CS:GO, LOL, Dota2) uzima se u obzir pobjednik nakon odigrane jedne, dve, tri ili pet mapa. Tim ili takmičar koji je osvojio veći broj mapa smatra se za pobjednika.

- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po okončanju faze (mape) šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

- U slučaju da se u skladu sa pravilima takmičenja mapa završi nerešeno i ponavlja se njeno odigravanje, taj ishod neće biti uzet u obzir. Smatra se kao posebna mapa i ne utiče na obradu marketa za događaj.

- U slučaju nerešenog rezultata nakon dve odigrane mape, što je potencijalna mogućnost na određenim turnirima specifičnog formata, market koji se odnosi na pobjednika meča biće obrađen kao P (kvota 1.00). Ostali marketi, čiji je ishod poznat, biće obrađeni u skladu sa rezultatom 1:1.

38.18.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti događaj prekine bilo kada pre regularnog završetka i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, tehnički problem ili sl) pre početka ili tokom događaja bez obzira ko se od učesnika plasirao u narednu rundu takmičenja sve igre koje nisu završene do kraja biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.

- Ako je došlo do promene nekog od učesnika koji su bili najavljeni sve igre će biti obradjene kao kvota 1.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od učesnika) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida događaja.

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

Napomene:

CS:GO

1. Pobjednik mape u e-sportu CS:GO je tim koji prvi osvoji 16 rundi. U slučaju nerešenog rezultata 15:15, igraju se dodatne runde. Market pobjednik mape uključuje i eventualni produžetak.

LOL, Dota2

1. Broj kilova na e-sportovima LOL i Dota2 nije nužno povezan sa pobednikom mape (pobednik mape može da ima manji broj kilova od protivnika).

BASKET 3x3

38.19.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku meča. Svi marketi se odnose na konačan ishod sa produžetkom. Za konačan ishod se smatra kada jedna od ekipa stigne do 21 poena. Za konačan rezultat smatra se rezultat koji je aktuelan po završetku 10 minuta i potencijalnog produžetka ako pre toga nijedna ekipa nije ispunila prethodne uslove.
- Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.19.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

FUDBAL NA PESKU

38.20.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Regularni tok utakmice u Beach soccer-u je 36 minuta. Produžeci i penali se uzimaju u obzir samo za markete koji su naznačeni da su sa produžetkom. Ako ne bude golova u produžetku I meč se završi pobedom jednog od timova nakon izvođenja penala - pobedniku meča na penale se upisuje jedan gol
- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po postignutom голу ili po završetku faze šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.20.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.
- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.
- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča
- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

ODBOJKA NA PESKU

38.21.1. PRAVILA ZA OBRADU MARKETA

- Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku regularnog toka utakmice. Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Za regularni završetak utakmice u odbojci smatra se kada jedna od dve ekipe ostvari pobedu na dva dobijena seta. Za regularni završetak seta smatra se kada jedna od dve ekipe dođe do 21 poena, a da najmanje vodi dve razlike. U slučaju rezultata 20:20, pobednik seta je

ekipa koja prva dođe do dve razlike. U trećem odlučujućem setu, pobednik seta, a i meča je ekipa koja prva dođe do 15 poena, a da minimum vodi dve razlike. U slučaju rezultata 14:14, pobednik meča je ekipa koja prva dođe do dve razlike.

- Obrada svih marketa čiji je ishod poznat po postignutom poenu koji premašuje određeni bend za total poene ili po završetku faze šalje se u roku od 4+ minuta. Kašnjenje obrade je moguće usled tehničkih problema ili nedovoljno pouzdanog izvora rezultovanja.

38.21.2. PRAVILA ZA OBRADU PREKINUTIH MEČEVA

- Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao koeficijent 1.

- Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obradjeni.

- U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

- Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene odmah kao koeficijent 1.

Organizovano klađenje

Član 39.

U slučaju da od strane različitih Igrača u kratkom vremenskom periodu primi više opklada sa identičnim ili vrlo sličnim događajima priređivač zadržava pravo da poništi sve takve opklade, čak i nakon sto su opklade utvrđene.

Priređivač takođe zadržava pravo da u bilo koje vreme, uključujući i vreme posle zaključivanja opklade, odbije bilo koju opkladu ili deo opklade, poništi bilo koju opkladu ili deo opklade ukoliko priređivač oceni da postoji osnovana sumnja, da postoji dogovor između različitih Igrača ili sprega između njihovih korisničkih naloga. Uložena sredstva na ime pojedinačnih opklada u tom slučaju će biti vraćena na korisnički nalog Igrača.

Integritet događaja

Član 40.

Priređivač zadržava pravo da poništi bilo koje klađenje vezano za neki događaj koji je predmet klađenja ili njegov deo, i zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka ukoliko je integritet tog događaja ugrožen, odnosno ukoliko priređivač oceni da postoji osnovana sumnja, da je bilo ko delovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju ovakvih događaja, ili čak ukoliko postoje dokazi, na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja. Uložena sredstva na ime pojedinačnih opklada u tom slučaju će biti vraćena na korisnički nalog Igrača.

Veštačka inteligencija

Član 41.

Igraču je strogo zabranjeno da koristi bilo koji oblik veštačke inteligencije u korišćenju registrovanog evidencionog naloga na interaktivnim komunikacijskim kanalima.

Iznosi uplata i isplata

Član 42.

Visina uplate i isplate u igri klađenje biće limitirana u pogledu minimalnog iznosa uplate ili maksimalnog iznosa isplate po jediničnom uplati igrača.

Minimalna uplata za pojedinačne opklade je 20 dinara, a minimalna uplata po kombinaciji u slučaju sistemskih elektronskih tiketa je 1 dinar.

Maksimalna isplata za pojedinačne opklade zavisi od broja odigranih mečeva u toj istoj opkladi, tj. od 1 do 20 odigranih mečeva, maksimalna isplata je 2.500.000 dinara, od 21 do 30 odigranih

mečeva, maksimalna isplata je 5.000.000 dinara i od 31 do 40 odigranih mečeva, maksimalna isplata po tiketu je 10.000.000 dinara.

Virtuelne igre

Član 43.

Virtuelni fudbal i virtuelni tenis su igre klađenja na kompjuterski generisan događaj ili drugi neizvesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva rezultat.

Virtuelne igre „(Virtual) Greyhound Races“, „Virtual Horse Races“, „e-Greyhound“, „Dog Racing“ i „Horse Racing“ su igre klađenja zasnovane na virtuelnim ili snimljenim događajima trka pasa/konja, u kojima se za izbor događaja koristi generator izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (RNG- Random Number Generator).

Virtuelne igre „e-Lucky Six“, „e-Keno“, „e-Green Keno“ i „FastBalls“, „Video Roulette“ su igre klađenja na kompjuterski generisan događaj ili drugi neizvesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva rezultat.

Minimalni i Maksimalni iznosi

Minimalni iznos uloga je 30,00 RSD.

Maksimalni iznos uloga je 5.000,00 RSD.

Maksimalna isplata po tiketu je: 1.000.000,00 RSD.

Minimalni iznos uloga kod sistemskih opklada je 5 RSD po kombinaciji.

Poništenje i odlaganje runde

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

Nepredviđene okolnosti uključuju ali se ne odnose samo na: ratna dešavanja, oružane sukobe, teroristički napad, javne neredne, prirodne nepogode, i opšta isključenja struje i interneta.

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

Slot i poker igre

Član 44.

Slot i poker igre su virtuelne igre koje se priređuju pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (karata).

Za neke igre Igraču su ponuđene opcije odigravanja stvarne ili probne (demo) igre. U stvarnoj igri igrač može ostvariti navedeni dobitak, dok u probnoj igri navedeni dobitak igrač ne osvaja.

Uz svaku Slot igru nalaze se informacije koje se odnose na opis igre, uputstvo o načinu igranja i ostali detalji vezani za igru.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priredivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Ulog u pojedinu igru može se ostvariti prema naznačenim odnosima i denominacijama.

Igrač stiče pravo na dobitak onda kada u igri ostvari neku od kombinacija utvrđenih prema šemi dobitnih kombinacija. Dobitak koji igrač ostvari u Slot igri dodaje se na njegov evidencioni račun.

Priredivač zadržava pravo određivanja postojanja raznih vrsta Jackpot dobitaka.

Minimalni i Maksimalni iznosi

Minimalni iznos uloga je 0,10 RSD.

Maksimalni iznos uloga je 10.000,00 RSD

Maksimalna dobitak koji igrač može da osvoji na slot igama: 500.000,00 RSD

Rulet i Američki rulet

Član 45.

Rulet, t.j. Američki rulet je virtuelna igra u kojoj se brojevi dobijaju pomoću generatora slučajnih brojeva.

Igrač se kladi i ulaže ulog na broj na kome će se posle okretanja rulet točka kuglica zaustaviti.

Ulog može pokrивati različitu grupu brojeva i 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.

Straight Up (direktno na polje) – stavljanjem žetona na jedan broj, uključujući i nulu, igrač odigrava ovu vrstu opklade. Podaci o maksimalnom i minimalnom ulogu su navedeni na stolu, potencijalni dobitak je 35:1

Split (deljeni ulog) – stavljanjem žetona na liniju koja deli dva broja, igrač odigrava ovu vrstu opklade, potencijalni dobitak je 17:1

Street (ulog na red) – stavljanjem žetona na liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda, potencijalni dobitak je 11:1

Corner (ulog na ugao) – stavljanjem žetona na ugao gde se susreću četiri broja, igrač igra ovaj tip igre, potencijalni dobitak je 8:1

Basket (ulog na četiri) – stavljanjem žetona na liniju između nule i prvog reda, igrač igra ovaj tip igre, potencijalni dobitak je 8:1

Six line (ulog na dve linije) – stavljanjem žetona na graničnu liniju koja deli dva reda, igrač stavlja ulog na šest brojeva koja spadaju u ta dva reda, potencijalni dobitak je 5:1

Column (ulog na kolonu) – stavljanjem žetona na kućicu u dnu svake kolone, igrač se kladi na sve brojeve iz te kolone, potencijalni dobitak je 2:1, a nula se smatra gubitnim brojem.

Dozen (ulog na trećinu) – igrač postavlja žeton na polje prvih, srednjih ili poslednjih dvanaest brojeva. Potencijalna isplata je 2:1.

Even or Odd (Par/Nepar) – igrač stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

Low or High (Mali/Veliki) - igrač stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

Red or Black (Crveno/Crno) - igrač stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

Kod Američkog ruleta, postoji jedna razlika, umesto uloga na 4 broja (Basket), postoji mogućnost za stavljanje žetona na liniju između polja nule, dve nule i prvog reda, ili takozvani 5 number bet (0,00,1,2,3) i za ovaj tip igre, potencijalni dobitak je 6:1.

Minimalni i Maksimalni iznosi

Minimalni iznos uloga je 0,10 RSD.

Maksimalni iznos uloga je 10.000,00 RSD

Maksimalna dobitak koji igrač može da osvoji na slot igama: 500.000,00 RSD

Blackjack

Član 46.

Blackjack je virtuelna igra koja se priređuje pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (karata).

Cilj igre je da igrač dostigne rezultat 21 ili što bliži tome, ali da pri tom ne prebaci broj 21.

Pre početka deljenja svaki igrač postavlja željeni ulog i dele mu se dve karte okrenute licem nagore, dok krupije dobija jednu kartu okrenutu licem nagore, a jednu licem nadole.

“Face cards” (Karte sa slikom: Žandarmi, Dame, Kraljevi) vrede 10, dok Asovi vrede 1 ili 11.

Ukoliko igrač stoji, ruka koja sadrži jednog ili više Asova smatra se da ima najveću moguću vrednost bez prelaska 21. Ostale karte nose vrednost u zavisnosti od svoje numeracije.

Nakon što su prve dve karte podeljene, igračima se nudi mogućnost da poprave skor: hit ili da ostanu na svojim kartama: stand.

Double (Dupli ulog) - Nakon što su prve dve karte podeljene, imate mogućnost “double down”-a, što znači da se početna opklada udvostručuje i dobijate tačno jednu kartu na tu ruku. Ukoliko ste

radi o razdvojenom paru, ova opcija nije moguća.

Split (Podela parova) - Ako igrač dobije dve iste karte, može ih razdvojiti na dve odvojene ruke (sub hands), tako da se svaka vrednuje početnim iznosom opklade. Ako razdvojite Vašu "ruku", druga karta, za obe "sub hands" se deli automatski nakon razdvajanja i imate mogućnost da stanete ili uzmete jednu ili više karata kako biste poboljšali skor.

Surrender (Predaja) - Igrač može da se preda posle deljenja karata, te mu krupije uzima pola uloženog novca.

Blackjack - Kada igrač dobije asa i Face Card (10, J, Q), automatski je pobedio i isplaćuje mu se dobitak, u vrednosti od 3/2 od uloga.

Insurance (Osiguranje) - Ukoliko je krupijeova prva karta As, igrač se može osigurati, ulaganjem polovine svog početnog uloga. Ukoliko krupije izvuče Blekdžek, osiguranje se isplaćuje igraču u odnosu 2:1. Ako krupije ne izvuče Blekdžek, gubite osiguranje. Osiguranje možete ostvariti i ako vi dobijete Blekdžek.

Ukoliko igrač prebaci 21, to se zove "bust" i automatski gubi opkladu; ukoliko ne, igračeva opklada ostaje u igri. Ukoliko je igračev početni zbir (sa dve karte) 21, to se zove Blekdžek. Kada igrač ima Blekdžek, nije moguće uzimanje još jedne karte. Ukoliko ne postoji mogućnost da i krupije ima Blekdžek (tj. da nema "face card", Desetku ili Asa), onda igrač automatski dobija opkladu i isplaćuje se 3 prema 2. Ukoliko postoji mogućnost da i krupije ima Blekdžek, igračeva opklada će biti razrešena nakon krupijeove finalne karte.

Nakon što su svi igrači odigrali, krupije okreće sakrivenu kartu, zatim staje ili vuče (stand ili hit/draw) u skladu sa politikom kuće. Krupije uzima nove karte sve dok ima 16 ili manje. Ukoliko krupije premaši zbir od 21, gubi, i sve opklade koje su u igri u tom trenutku su dobitne.

Ukoliko ostane u igri, i ne probije 21, zbir svakog igrača se upoređuje sa krupijeovim. Ako dobije 18-21, krupije staje i drugi igrači uporede svoj broj bodova s njegovim. U slučaju da je igračev zbir bliži 21 od krupijeovog, igrač pobeđuje. Ako je pak krupijeov zbir bliži, igrač gubi. Ako je zbir isti, znači da je nerešeno i niko ne dobija. Kada se završe sve opklade, krupije najavljuje početak naredne runde.

Minimalni i Maksimalni iznosi

Minimalni iznos uloga je 0,10 RSD.

Maksimalni iznos uloga je 10.000,00 RSD

Maksimalna dobitak koji igrač može da osvoji na slot igama: 500.000,00 RSD

Baccarat

Član 47.

Baccarat je virtuelna igra koja se priređuje pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (karata).

Igra sa 52 karte u kojoj je cilj predvideti i kladiti se čija će ruka biti bliža vrednosti 9.

Igrač se može kladiti na krupijea, sebe ili na nerešen rezultat.

Igrač je obavezan da postavi ulog.

Potom se krupijeu i igraču dele po dve, a u zavisnosti od vrednosti dobijenih poena, još po jedna karta.

Ukoliko dobijena vrednost iznosi više od 10, oduzima se 10 poena i dobija rezultat.

Igrač dobija i treću kartu ukoliko je zbir karata 5 i manje.

Igrač staje na dve karte ukoliko je zbir 6 i 7.

Krupije ne može povlačiti treću kartu ukoliko igrač ima zbir karata 8 ili 9.

Minimalni i Maksimalni iznosi

Minimalni iznos uloga je 0,10 RSD.

Maksimalni iznos uloga je 10.000,00 RSD

Maksimalna dobitak koji igrač može da osvoji na slot igama: 500.000,00 RSD

Draw Poker

Član 48.

Draw poker je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (karata).

Draw poker se igra sa standardnim špilom od 52 karte koje se dele igračima pomoću generatora slučajnosti i to se prikazuje kroz video animaciji. Karte se dele preko oznake u obliku žetona koji se naziva "Dealer Button", koji se pomiče u smeru kazaljke na satu i pokazuje nominalnog delitelja, što je bitno samo da bi se mogao odrediti redosled ulaganja.

Jedan ili više igrača moraju postaviti osnovni ulog (engleski izraz: pot). Osnovni ulog može biti ulog na slepo (Blinds) koji postavljaju prva dva igrača ili ante, ulog koji plaćaju svi igrači na stolu da bi se stvorio osnovni ulog. Karte se dele softverski jedna po jednu igračima u smeru kazaljke sata od Igrača koji ima „Dealer Button“. Svaki igrač dobija pet ili više karata slučajno izabranih. Igrač može zameniti jednu ili više karti određen broj puta. Karte se dele zatvoreno (skriveno, okrenute prema dole). Nakon početnog deljenja počinje prvi krug klađenja. U svakom krugu se razvijaju ruke, često dodavanjem dodatnih karata ili zamenom dodeljenih karata. Nakon svakog kruga se ulozi skupljaju u centralni ulog. Ako jedan igrač postavi opkladu, ostali igrači su prisiljeni odustati, platiti opkladu ili je povisiti. Ako ni jedan protivnik ne plati opkladu, igrač koji je postavio opkladu dobiva pot, ne mora pokazati svoju ruku i započinje nova ruka. Mogućnost pobede bez pokazivanja ruke onda omogućuje i tzv. "blefiranje". Blefiranje - riskantan pokušaj uveravanja protivnika da igrač (koji blefira) ima jaču kombinaciju karata - omogućuje, znači, pobedu slabijih ruku nad jačima, tj. ulog (pot) može osvojiti osoba sa slabijom kombinacijom karata od osobe koja ima jaču kombinaciju karata, ako je uspela kod ove izazvati utisak da protivnik možda ima jaču kombinaciju. Ako su dva ili više igrača u igri nakon zadnjeg kruga klađenja, dolazi do virtuelnog pokazivanja karata protivniku ili protivnicima, gde svi Igrači vide dotad skrivene karte. Pot osvaja Igrač s najjačom kombinacijom karata ili Igrač koji je povisio ulog, a ostali su odustali.

Ako je u pitanju poker automat, Igraču se pojavljuje pet karata slučajno izabranih. Igrač može zadržati željenu kombinaciju karata i nakon dodatnog deljenja dobiti kombinaciju karata koja može sadržati dobitak.

Minimalni i Maksimalni iznosi

Minimalni iznos uloga je 0,10 RSD.

Maksimalni iznos uloga je 10.000,00 RSD

Maksimalna dobitak koji igrač može da osvoji na slot igama: 500.000,00 RSD

ZAVRŠNE ODREDBE

Član 49.

Priredivač ne snosi odgovornost za bilo kakvu štetu ili gubitke koji se mogu smatrati rezultatom ili posledicom korišćenja internet sajta priredivača ili njenog sadržaja, uključujući bez ograničenja kašnjenja ili prekide u radu, prekide komunikacijske mreže, svaku upotrebu ili zloupotrebu Internet Sajta Priredivača ili njegovog sadržaja od strane neovlašćenih lica.

U slučaju da utvrdi da postoje osnovane sumnje o bilo kakvim prevarnim radnjama priredivač zadržava pravo da poništi sve ili pojedinačne opklade Igrača koje prepoznaje kao članove iste grupe.

Na sve aspekte priređivanja igre na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koji nisu regulisani ovim Pravilima, primenjuju se odredbe Zakona o igrama na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 18/20), podzakonskih akata donetih na osnovu tog zakona i drugi pozitivni propisi.

Obaveze vezane za korišćenje Internet Sajta Priredivača

Član 50.

Time što učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i koristi Internet Sajt Priredivača Igrač se obavezuje: da koristi Internet Sajt Priredivača i njegove usluge u svrhe

koje odobravaju Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije; da ne kreira niti koristi lažni identitet na Internet Sajtu Priređivača; da ne širi lažne informacije; da ne pokušava da neautorizovano pristupi Internet Sajtu Priređivača; da ne koristi Internet Sajt Priređivača u ilegalne svrhe ili na način koji bi mogao da naruši ugled priređivača (ili trećih lica); da ne reprodukuje sadržaj niti delove sadržaja Internet Sajta Priređivača ni na kom mediju bez dozvole priređivača; da poštuje sve poreske obaveze; da ne dozvoli trećem licu da koristi njegov nalog, niti da koristi metode plaćanja niti korisnički nalog trećeg lica ili drugog Igrača, čak ni uz saglasnost istog; da odgovori na bilo koji zahtev upućen od strane priređivača u vezi njegovog naloga i da prosledi priređivaču bilo koji dokument ili dokaz koji smatra da je koristan u vezi njegovog godišta, bankovnih detalja, realizovanih depozita itd, u skladu sa zakonom o Zaštiti podataka o ličnosti (" Službeni glasnik RS", br. 87/18).

Intelektualna svojina

Član 51.

Igrač izjavljuje da je svestan toga da je Priređivač vlasnik prava na intelektualnu svojinu vezanih za sve zaštitne znakove, sva imena kompanije, simbole, komercijalne nazive, imena domena ili URL-a, logoe, fotografije, baze podataka, zvuk, video klipove, animaciju, sliku, tekst itd. ili bilo kojih drugih karakteristika, kao i softvera i igara predstavljenih na Internet Sajtu Priređivača.

Linkovi

Član 52.

Moguće je da Internet Sajt Priređivača sadrži linkove sajtova ili Internet stranica trećih lica. Takvi sajtovi su dati isključivo radi Igrača i informisanosti. Priređivač ne daje nikakvu garanciju i ne prihvata nikakvu odgovornost za tekstove, linkove ili sadržaje sajtova trećih lica.

Igrač pristupa takvim sajtovima na sopstveni rizik i prihvata i razume da ovi sajtovi mogu potpadati pod druge odredbe i uslove korišćenja i druge odredbe zaštite privatnosti od onih koje važe za Internet Sajt Priređivača.

Dodatne informacije

Član 53.

Ukoliko Igrač ima bilo kakvih pitanja u vezi ovih Pravila ili u vezi usluga uopšte prikazanih na Internet Sajtu Priređivača, u svakom momentu može da stupi u kontakt sa Priređivačem putem telefona objavljenog na Internet Sajtu Priređivača priređivača ili preko sledeće mejl adrese: podrska@brazilbet.rs

Priređivač će na svojim internet stranicama istaknuti obaveštenja o promenama funkcionalnosti evidencionog računa, evidencionog naloga i aplikacija.

Priređivač će Igraču slati promotivna obaveštenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost istog. Ako zbog Igračovog propusta obaveštenje ne može biti dostavljeno, a isto je objavljeno na internet stranicama priređivača ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

Igrači imaju pravo na prigovor za igre ili i za isplatu dobitaka ukoliko smatraju da su oštećeni, i mogu u vezi prigovora poslati mejl na podrska@brazilbet.rs.

Rok prigovora je 8 dana od događaja koji je bio uzrok žalbe, u protivnom žalba neće biti uvažena.

Rešavanje sporova

Član 54.

U slučaju neslaganja ili spora između Igrača i Priređivača koji proizilazi iz ili je vezan za korišćenje sajtova, odnosno u vezi primene ili tumačenja ovih Pravila, ugovorne strane će pokušati da reše ove nesuglasice sporazumno u roku od 8 dana od dana kada je jedna od ugovornih strana obavestila drugu o tekućem problemu. Ukoliko nije moguće rešiti ovaj spor u preciziranom roku, nadležan je Sud u Čačku.

Stupanje na snagu

Član 55.

Ova pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane Ministra Finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici Priređivača.