

BET WINNER D.O.O.

Matični broj: 21500020

PIB: 111546025

Adresa: Alekse Nenadovića 19, Beograd

Na osnovu člana 109. Zakona o igrama na sreću (Sl. Glasnik RS, br. 18/2020), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću (Sl. Glasnik RS, br. 152/2020), osnivačkog akta društva Betwinner doo, Beograd, sa sedištem na adresi Alekse Nenadovića 19 I odluke direktora društva od 10.05.2023. godine o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, direktor „Bet Winner” doo. Slaviša Popadić dana 04.07.2023. godine donosi

IZMENE I DOPUNE PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU preko sredstava elektronske komunikacije

Član 1.

U pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije u članu 19. Dodaje se stav 2 koji glasi:

Integritet događaja - Priredivač 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:

- priredivač 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;
- ukoliko postoje dokazi, na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja.
- Ukoliko dođe do hardware-software kvara koji utiče na regularnost u održavanju događaja.

Uložena sredstva na ime pojedinačnih opklada u tom slučaju će biti vraćena na evidencioni račun učesnika.

U članu 19. dodaje se i stav 3 koji glasi :

Veštačka intaligencija - Igraču (učesniku u igrama na sreću) je zabranjeno korišćenje bilo kog oblika veštačke intaligencije u okviru korisničkog naloga na interaktivnim komunikacionim kanalima. Ukoliko primeti korišćenje nekog vida veštačke intaligencije, priredivač zadržava pravo da sve opklade proglašava nevažećim.

Član 2.

U članu 18. nakon tačke Fudbal specijali dodaju se tačke:

FUDBAL - GOLOVI PO LIGAMA:

Korisnik pogađa koliko će ukupno golova biti postignuto na određenom broju mečeva u okviru jedne fudbalske lige. Ukoliko dođe do odlaganja ili otkazivanja jednog od predmetnih mečeva računace se da je na tom meču postignuto tačno dva gola. Ukoliko

dođe do odlaganja ili otkazivanja dva ili više predmetnih mečeva cela igra se proglašava nevažećom i računaće se kvota 1.

KARTONI

1. Računaju se kartoni u regularnom delu meča. Kartoni pokazani posle regularnog završetka meča ne uzimaju se u obzir.
2. Kartoni pokazani u produžetku se ne uzimaju u obzir.
3. Kartoni koje sudija dodeli treneru, stručnom štabu, igraču na klupi ili već zamenjenom igraču ne uzimaju se u obzir.
4. U slučaju ulaska u igru igrača koji je pre ulaska na teren dobio karton, taj karton će se uzeti u obzir u ukupnom zbiru.

BROJ KARTONA NA UTAKMICI:

1. 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.
2. Za broj kartona isključivo se uzima u obzir regularan tok utakmice, odnosno 90 minuta igre i predviđena nadoknada vremena od strane sudije. Žuti kartoni koji se dodele po završetku utakmice ili u produžetku ne uzimaju se u obzir.
3. U slučaju prekida utakmice pre njenog regularnog završetka, svi aktivni marketi obrađuju se kao kvota 1, 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 kvota 1.

KORNERI

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

GOLOVI PAR/NEPAR

1. Ako se meč završi rezultatom 0-0 market (igra) par/nepar će biti rezultovan kao parni broj golova
2. Ako tim 1 ne postigne nijedan gol market (igra) par/nepar tim 1 će biti rezultovan kao parni broj golova
3. Ako tim 2 ne postigne nijedan gol market (igra) par/nepar tim 2 će biti rezultovan kao parni broj golova
4. Ako se meč ne odigra do kraja market (igra) par/nepar, par/nepar tim 1, par/nepar tim 2 će biti rezultovan kao kvota kvota 1.00.

STRELCI

- Strelac bilo kada na meču - u slučaju autogola postignuti gol se neće dodeljivati igraču koji ga je postigao.
- Strelac gola (bila kada) i Strelac 2+ golova na meču se odnose samo na regularni deo meča. Golovi u produžetku se neće računati.
- Ako gol postigne golman (golmani nisu na listi strelaca) – sve selekcije će biti obrađene kao gubitne.

FUDBAL SPECIJAL (STRELCI):

U slučaju da igrač ne započne meč u startnoj postavi, računaće se kvota 1 za sve opklade: strelac na meču, strelac prvog gola, strelac poslednjeg gola, strelac dva i više gola, kao i za sve igre iz Dnevnih specijala koje budu u ponudi u datom momentu.

U slučaju da igrač ne započne meč u startnoj postavi, kvota 1 će se računati i za sve igre koje budu u ponudi u okviru velikih takmičenja (šutevi u okvir gola, golova na meču, asistencije igrača, broj tačnih paseva, dobijen karton.)

Član 3.

U članu 18. u okviru tačke Košarka specijali dodaje se:

Košarka specijali: U slučaju da igrač (košarkaš) ne nastupi na meču, za sve igre iz ponude uključujući poene igrača, skokove igrača, asistencije igrača, dueli igrača i kombinacije poeni i asistencije, asistencije i skokovi, skokovi i poeni kao i asistencije, skokovi i poeni računati se kvota 1 za sve igre.

U članu 18. nakon tačke Košarka dodaje se:

TENIS – Super Tie Break

U slučajevima kada se bilo koji meč za koji je naglašeno da se igra u formatu Super Tie Break završi pobedom jednog od igrača ili dubl-a u trećem setu na poene, taj treći set se računa kao jedan gem i svi marketi na meču će biti regularno obrađeni na osnovu rezultata meča.

Svaki „Tie break ili „Super tie break“ će se računati kao jedan gem.

U slučaju da se pobednik rešava u „ Super tie break“ setu, kvota je prilagođena formatu meča i priređivač nije dužan da u ponudi naglasi način odigravanja odlučujućeg seta.

U članu 18. nakon tačke Rukomet dodaje se:

RUKOMET SPECIJAL – Za igre u okviru rukomet specijala važe eventualni produžeci, osim ako nije drugačije naglašeno.

U članu 18. menja se tačka **AMERIČKI FUDBAL-**

Važeći rezultat je onaj postignut u regularnom delu igre, za koji se uzima 4x15 minuta. Za sve ostale markete je jasno naglašeno da li uključuju ili ne uključuju produžetke, i u skladu sa tim se marketi i obrađuju.

U članu 18. menja se tačka **HOKEJ NA LEDU -**

Rezultat opklade se zasniva na krajnjem rezultatu meča, ne uzimajući u obzir produžetke i izvođenje penala (osim u posebnim slučajevima kada je naznačeno da se računa eventualni produžetak). Ako ne bude golova u produžetku I meč se završi nakon izvođenja penala, pobedniku meča na penale se upisuje jedan gol.

U članu 18. nakon tačke Snooker dodaje se tačka **MMA-**

Konačnim rezultatom smatra se onaj postignut u regularnom delu meča. Pod regularnim završetkom se podrazumeva kada jedan od boraca meč dobije na jedan od sledećih načimna: Nokaut, tehnički nokaut, poluga, predaja ili diskvalifikacija. Ili kada odlukom sudija jedan od boraca bude proglašen pobednikom nakon 3 ili 5 rundi u zavisnosti od formata takmičenja.

Za broj rundi na meču će se računati samo kompletirane runde, a u pojedinim slučajevima meč se može završiti i nerešenim ishodom.

ESPORTOVI-

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.

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 kvota 1. Ostali marketi, čiji je ishod poznat, biće obrađeni u skladu sa rezultatom 1:1.

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

STONI TENIS-

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.

VATERPOLO-

Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Regularni tok utakmice u Waterpolu smatra se 32 minuta (4x8minuta) ili 36 minuta (4x9 minuta) Eventualni produžeci i penali ne uzimaju se u obzir prilikom rezultovanja.

BASKET 3X3-

Svi marketi se odnose na konačan ishod sa produžetkom. Za konačan ishod se smatra kada jedna od ekipa stigne do 21 poena ili se za konačan rezultat smatra rezultat koji je aktuelan po završetku 10 minuta i potencijalnog produžetka ako pre toga nijedna ekipa nije ispunila prethodne uslove.

BADMINTON

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.

PIKADO

Za regularni završetak meča u pikadu smatra se kada jedan od dva igrača prvi osvoji određeni broj legova u zavisnosti od formata takmičenja. Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka meča 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 kvota 1.

FUDBAL NA PESKU

Regularni deo utakmice u Fudbalu na pesku je 36 minuta. Produžeci i penali se uzimaju u

obzir samo na marketima gde je to naglašeno.

ODBOJKA NA PESKU

Regularni tok meča u odbojci na pesku jeste kada jedna od ekipa pobedi u dva dobijena seta koja se igraju u poenima do 21. U slučaju igranja trećeg seta, taj set se igra do 15 poena. U slučaju rezultata 20:20 u prva dva i 14:14 u trećem setu igra se na 2 poena razlike.

U članu 18. podnaslov 9. Prematch klađenje, nakon tačke 9. Bejzbol dodaju se sledeće tačke:

10. MMA

U slučaju neodigravanja događaja, meč će biti rezultovan kvotom 1. Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča iz nekog nepredviđenog razloga (npr. nestanak struje) i ne nastavi se u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao kvota 1.

11. Snuker

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 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.

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 kvota.

12. Futsal

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48h od planiranog početka, sve napoznate igre će biti obrađene kvotom 1. Ukoliko neka ekipa odustane od meča iz bilo kog razloga sve nepoznate igre će biti obrađene po pravilima o prekinutim mečevima. Službeni rezultat se neće uzimati u obzir.

13. Stoni Tenis

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 kvota 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 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 tenisera 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 kvota 1.

14. Pikado

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 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.

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 kvota 1.

15. Ragbi

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 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.

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 kvota 1.

16. Badminton

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 kvota 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.

17. Esportovi

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 obrađene kao kvota 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 obrađeni.

Ako je došlo do promene nekog od učesnika 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 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.

18. Basket 3x3

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 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.

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 kvota 1.

19. Fudbal na pesku

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od planiranog vremena početka sve igre čije ishod nije poznat će biti obrađen kvotom 1. Sve igre čije ishod poznat pre prekida će biti regularno rezultovane. U slučaju prekida zbog određenog događaja na meču i rezultovanja meča službenim rezultatom, taj rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve.

20. Odbojka na pesku

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča I ne nastavi u roku od 48 sati od planiranog vremena početka sve igre čije ishodi nije poznat će biti obrađeni kvotom 1. Sve igre čije ishodi poznate pre prekida će biti regularno rezultovane. U slučaju prekida zbog određenog događaja na meču I rezultovanja meča službenim rezultatom, taj rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve.

Član 4.

U članu 18. nakon podnaslova 7. Virtuelne igre (Vrste igara) dodaje se:

e-Lucky Six:

• OPIS IGRE

e-Lucky Six je elektronska igra kladjenja na brojeve koji se izvlače svakih 5 minuta. Igra je zasnovana na kompjuterski generisanom događaju izvlačenja brojeva pri kome je izbor uslovljen selekcijom RNG generatora (RNG – eng., Generator Nasumičnih Brojeva) koji osigurava statistički nezavisan, slučajan i nepredvidiv izbor.

U bubnju se ukupno nalazi 48 brojeva, od kojih se nasumično izvlači njih 35. Brojevi su podeljeni u 8 grupa po 6 brojeva. Svaka grupa označena je određenom bojom: crvenom, zelenom, plavom, ljubičastom, smeđom, žutom, narandžastom i crnom:

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

Prikaz jednog kola igre „e-Lucky Six“ se sastoji od odbrojavanja do početka izvlačenja, vizuelnog prikaza samog izvlačenja i objave ishoda izvlačenja. Kladjenje je otvoreno do 10 sekundi pre početka izvlačenja. Svako izvlačenje je označeno brojem kola, datumom i vremenom izvlačenja. Spisak rezultata svih izvlačenja u poslednjih sedam dana je dostupan u meniju „Rezultati“.

• KAKO SE IGRA „e-Lucky Six“

Osnovna Igra – Igrači se klade odabirom 6 brojeva u opsegu od 1-48. Ukoliko je kombinacija dobitna (svih 6 izabranih brojeva bude izvučeno), dobitak je jednak proizvodu visine uloga i koeficijenta naznačenog uz poslednji, šesti, pogodeni broj. Sistemi - U sistemskom kladjenju, igrač može da odabere više od 6 brojeva od 48 ponuđenih, odnosno igrač može da izabere 7, 8, 9 i 10 brojeva, formirajući tako unapred definisane sisteme 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Da bi pobedio, igrač mora da pogodi najmanje 6 od ukupnog broja izabranih brojeva. U skladu sa povećanjem izabranih brojeva, povećava se i broj mogućih dobitnih kombinacija:

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

U Sistemskom kladjenju dobitak se obračunava tako što se ukupan ulog deli sa mogućim brojem kombinacija, nakon čega se dati iznos množi sa koeficijentom naznačenim uz

poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije.


Dodatne Igre – Osim glavne igre klađenja na dobitnih šest brojeva postoji i osam dodatnih „e-Lucky Six“ igara:



1. Boja Prve Kuglice – Igrač pogađa koja će biti boja prve kuglice. Moguće je izabrati i do 4 boje istovremeno. Odigravanje ove opklade ujedno predstavlja i uslov za osvajanje Color Jackpot-a: Igrač koji odigra opkladu - Boja Prve Kuglice - a izabrana boja uopšte ne bude izvučena osvaja Color Jackpot.
2. Kompletirana Boja – Igrač pogađa boju koja će da bude kompletirana (svih 6 kuglica izabrane boje bivaju izvučene).
3. Prva Kuglica (24.5) – Igrač pogađa da li će prvi izvučeni broj imati vrednost veću ili manju od 24.5.
4. Zbir Prvih Pet (122.5) – Igrač pogađa da li će zbir prvih pet izvučenih brojeva imati vrednost veću ili manju od 122.5.
5. Prvi Broj (NEPAR/PAR) – Igrač pogađa da li će prvi izvučeni broj biti paran ili neparan.
6. Broj U Prvih Pet – Igrač bira jedan broj i pogađa da li će biti izvučen (ili ne) među prvih pet izvučenih brojeva.
7. Kompletirana Boja (1+) – Igrač pogađa da li će doći (ili ne) do kompletiranja barem jedne boje u toku izvlačenja.
8. U Prvih Pet (NEPAR/PAR) – Igrač pogađa da li će biti veći broj parnih ili neparnih brojeva među prvih pet izvučenih brojeva.



Kvote prikazane na ekranu su zaključane i ne menjaju se pre početka događaja. Maksimalan broj selekcija na jednom tiketu je 10. U slučaju klađenja na više od jednog kola kompletan iznos dobitka se uplaćuje na račun igrača po završetku svih izvlačenja na koje se igrač kladio na tom tiketu.

DETELINA & x5 POVRAĆAJ – Na prikazu 35 brojeva koji se generišu tokom izvlačenja nalaze

se i dva slikovna simbola,  i  koji igraču omogućuju povraćaj uloga:

-Ukoliko igrač pogodi  a ima jedan promašen broj na gubitnom tiketu dobija „Detelina Povraćaj“. Isplata = 1 x Ulog po kombinaciji x Broj kombinacija koje bi eventualno kompletirale kombinaciju sa šest dobitnih brojeva.

-Dodatno, ukoliko igrač pored simbola  pogodi i simbol  dobija „x5 Detelina Povraćaj“. Isplata = x5 Ulog po kombinaciji x Broj kombinacija koje bi eventualno kompletirale kombinaciju sa šest dobitnih brojeva.

Pozicija simbola  i  je ishod nasumičnog odabira i ne može se unapred predvideti.

COLOR JACKPOT – Igrač koji odigra opkladu - Boja Prve Kuglice - a izabrana boja uopšte ne bude izvučena osvaja Color Jackpot. Iznos Jackpot-a se povećava sa svakim uplaćenim tiketom. Ukoliko bude više tiketa koji se istovremeno kvalifikuju za osvajanje Color Jackpot-a, osvojeni iznos se deli ravnomerno između svih kvalifikanata. Nakon isplate Color Jackpot se resetuje na novu početnu vrednost i započinje novi Jackpot ciklus.

SUPER PIN JACKPOT – Igrač koji pogodi šesti broj na poziciji na kojoj je prikazan simbol _____ osvaja Super PIN Jackpot. Iznos Jackpot-a se povećava sa svakim uplaćenim tiketom. Ukoliko bude više tiketa koji se istovremeno kvalifikuju za osvajanje Super PIN Jackpot-a, osvojeni iznos se deli ravnomerno između svih kvalifikanata. Nakon isplate Super Pin Jackpot se resetuje na novu početnu vrednost i započinje novi Jackpot ciklus.

Minimalnu i maksimalnu visinu uplate, visinu maksimalnog dobitka kao i postupak kojim se rešavaju svi nepopravljivi kvarovi hardvera / softvera određuje priređivač. Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesniku u igri.

e-Greek Keno:

- OPIS IGRE

„e-Greek Keno“ je elektronska igra klađenja na brojeve koji se izvlače svakih 5 minuta, i koja koristi generator slučajnih brojeva (RNG – eng., Generator Nasumičnih Brojeva). U bubnju se nalazi ukupno 80 brojeva, od kojih se izvlači 20. Klađenje je otvoreno do 20 sekundi pre početka izvlačenja.

Video prikaz za svaki krug klađenja prikazuje sledeće: Odbrojavanje do početka sledećeg izvlačenja, vizuelni prikaz izvlačenja i objavu rezultata poslednjeg završenog izvlačenja.

Svako izvlačenje je označeno brojem kola, datumom i vremenom izvlačenja.

Spisak rezultata svih izvlačenja završenih u poslednjih sedam dana je dostupan u meniju „Rezultati“.

- KAKO SE IGRA „e-Greek Keno“

KINO – Igrači se klade odabirom do 15 brojeva u opsegu od 1 do 80. Dobitak se izračunava na osnovu broja selektovanih brojeva, broja pogodaka, izabranog sistema klađenja i iznosa opklade.

Tabela Dobitak po broju pogođenih brojeva pri dnu tiketa daje tačne informacije o eventualnom dobitku u odnosu na izabrani sistem klađenja i iznos uloga.

BROJ RUNDI (1 – 10) – Omogućeno je klađenje na istu kombinaciju brojeva i do 10 kola unapred na istom tiketu.

JACKPOT – Jackpot ima zadatu početnu vrednost koju određuje priređivač. Iznos Jackpot-a se povećava sa svakim uplaćenim tiketom. RNG generator (Generator Nasumičnih Brojeva) se koristi za izbor okidača koji određuje kada se isplaćuje Jackpot. Nakon isplate, Jackpot se vraća na zadatu početnu vrednost i ponovo se generiše nasumično izabrani broj koji definiše novi dobitni okidač. Maksimalni iznos Jackpot-a određuje priređivač.

Ukoliko dođe do tehničkog problema sa servisom, a tiket bude odigran za kola u trajanju prekida rada tog servisa, takvi tiketi će biti u statusu „aktivan“ najviše 24h, nakon čega će biti obrađeni i prebačeni u adekvatan status (dobitan/gubitan). Ukoliko servis ne proradi nakon 24h, takvi tiketi se proglašavaju nevažećim i igračima se vraća uloženi novac.

Minimalnu i maksimalnu visinu uplate, visinu maksimalnog dobitka kao i postupak kojim se rešavaju svi nepopravljivi kvarovi hardvera / softvera određuje priređivač. Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesniku u igri.

e-Greyhounds:

•OPIS IGRE

Elektronska igra klađenja „e-Greyhounds“ je zasnovana na snimljenim događajima trka pasa. Izbori snimljenih događaja trka su uslovljeni selekcijom RNG generatora (RNG – eng., Generator Nasumičnih Brojeva) koji osigurava statistički nezavisan, slučajan i nepredvidiv izbor. Jedno kolo Elektronske Trke Klađenja se sastoji od najave i prikaza kvota za sve ponuđene opklade, odbrojavanja do početka trke, vizuelnog prikaza same trke i objave ishoda trke. Iz ponude su izuzete „mrtve trke“ (trke bez pobjednika), hendikep trke, trke sa ne-trkačima i trke održane u lošim vremenskim uslovima. Klađenje se odvija tako što se igraču omogućava klađenje na ishode snimljenih trka u kojoj je svaki pas označen jednim od brojeva u rasponu od 1 – 6.

•IZBOR OPKLADA

POBEDNIK - Igrač se kladi na pobjednika trke.

U DVA - Igrač se kladi da će izabrani pas proći kroz cilj kao prvi ili drugi.

U TRI - Igrač se kladi da će izabrani pas proći kroz cilj kao prvi, drugi ili treći.

DUBL PO REDU - Igrač se kladi na tačan poredak prva dva psa na kraju trke.

TRILING PO REDU - Igrač se kladi na tačan poredak prva tri psa na kraju trke.

ZBIR 1-2(N) - Igrač se kladi na Zbir brojeva prva dva psa i pogađa da li će biti veći ili manji od ponuđene granice „N“.

ZBIR 1-2-3(N) - Igrač se kladi na Zbir brojeva prva tri psa i pogađa da li će biti veći ili manji od ponuđene granice „N“.

Kvota/isplate prikazane na ekranu su zaključane i ne menjaju se pre početka događaja.

Maksimalan broj selekcija po jednom tiketu je 10. U slučaju klađenja na selekcije koje uključuju više od jedne trke, kompletan iznos dobitka se uplaćuje na račun igrača po završetku svih trka na koje se igrač kladio na tom tiketu. Prilikom kalkulacija isplata može doći do zaokruživanja iznosa istih na 2 decimale, ako je ukupan iznos uplate broj koji podeljen sa brojem izabranih selekcija daje decimalni broj. Zaokruživanje nekog broja X na dve decimale se vrši na sledeći način: $\text{roundToMultiple}(X, m) = \text{ROUND}(X / m) * m$ Na primer, zaokruživanje X = 2,1784 dinara na cele pare (tj. Na 0,01 inkremente) podrazumeva izračunavanje $2,1784 / 0,01 = 217,84$, potom zaokruživanje tog broja na 218, i konačno izračunavanje $218 * 0,01 = 2,18$.

JACKPOT – Jackpot ima zadatu početnu vrednost koju određuje priređivač. Iznos Jackpota se povećava sa svakim uplaćenim tiketom. RNG generator (Generator Nasumičnih Brojeva) se koristi za izbor okidača koji određuje kada se isplaćuje jackpot. Nakon isplate, jackpot se vraća na zadatu početnu vrednost i ponovo se generiše nasumično izabrani broj koji definiše novi dobitni okidač. Maksimalni iznos jackpota određuje priređivač.

Minimalnu i maksimalnu visinu uplate, visinu maksimalnog dobitka kao i postupak kojim se rešavaju svi nepopravljivi kvarovi hardvera/softvera određuje priređivač. Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesniku u igri.

Član 5.

Svi ostali članovi Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije ostaju nepromenjeni.

Član 6.

Izmene i dopune Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane ministra finansija a primenjuju se od dana objavljivanja na sajtu priređivača.

Bet Winner d.o.o.
Slaviša Popadić direktor

