

Na osnovu člana 109. Zakona o igrama na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 18/2020 i 94/2024), odredbi Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 31/25) i odluke o osnivanju društva PREDUZEĆE IN EXPORT DOO KRUŠEVAC, sa sedištem na adresi Dušanova br. 12, 37000 Kruševac, dana 20.03.2025. godine, donosi nova pravila igre na osnovu Oduke broj 483/2025.

PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

OPŠTE ODREDBE

Član 1.

Pravilima priređivanja posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: **Pravila**) utvrđuje se način učestvovanja fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekst: **igrača**), način registracije igrača i postupak otvaranja i zatvaranja virtuelnog računa, način primanja uloga za učestvovanje u igri, način raspolaganja sa sredstvima na virtuelnom računu igrača, način vršenja isplata dobitaka igračima, rok za isplatu dobitaka sa virtuelnog računa igraču, zabrana primanja uloga za učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od lica mlađih od 18 godina, naziv i opisi pojedinačnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, dodeljivanje i korišćenje promotivnih bonusa, odgovorno priređivanje igara na sreću, nadležnost suda u slučaju spora sa igračima, kao i druga pitanja od značaja za priređivanje igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Ovim Pravilima utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između privrednog društva IN EXPORT d.o.o., društvo sa ograničenom odgovornošću, sa sedištem na adresi Dušanova br. 12, 37000 Kruševac, matični broj: 17344587, PIB 102039909 (u daljem tekstu: **Priređivač**) kao Priređivača igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i igrača.

Član 2.

Ugovorni odnosi između Priređivača i igrača stupa na snagu uspešnim zaključenjem registracije kroz koju igrač prihvata ova Pravila. Ugovorni odnos zaključuje se na neodređeno vreme i svaka ugovorna strana ga može otkazati. Registrovani igrač prihvata ova Pravila činom registracije. Registracijom na Web sajtu Priređivača igrač je saglasan da će se pridržavati ovih Pravila, kako Opštih odredbi, tako i pravila za pojedinačne igre u kojima učestvuje.

Registracijom na Web sajtu Priređivača smatra se da je igrač u potpunosti prihvatio i razumeo sve odredbe i uslove iz ovih Pravila.

Prilikom pristupa Web sajtu Priređivača, igrač je u obavezi da se upozna sa svim uslovima iz ovih Pravila, pa ukoliko iste ne prihvata, Priređivač ga upućuje da ne koristi Web sajt Priređivača.

Prihvatanjem ovih Pravila činom registracije igrač daje punu saglasnost Priređivaču da vrši sve

vrste identifikacionih, kreditnih i drugih verifikacionih provera.

Kod procesa registracije Priređivač zadržava pravo da dostavi podatke bankama i drugim finansijskim institucijama, kao i relevantnim nadležnim organima da potvrde podatke igrača o njegovom identitetu i/ili platnoj kartici.

Član 3.

Ova Pravila i pravila pojedinačnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, te zakonski i podzakonski akti kojima se uređuje oblast priređivanja igara na sreću, čine celokupni pravni okvir za priređivanje i učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

DEFINICIJE POJMOVA

Član 4.

U smislu ovih Pravila pojedini pojmovi imaju sledeće značenje:

Web sajt Priređivača je internet stranica Priređivača www.volcanobet.rs sa aplikacijom za igre na sreću, kao i druge internet adrese i stranice koje Priređivač može naknadno objaviti sa istom svrhom, a koje su dizajnirane za pomoć igračima pri izvršavanju nekog zadatka odnosno omogućavaju igraču da učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije;

Informacioni sistem priređivanja je računarski sistem ili sistem računara Priređivača (hardver) pomoću kojih se igra priređuje, a uključuje i operativni sistem i programsku podršku aplikacije;

Korisničko ime je jedinstvena kombinacija znakova (naziv) pod kojom sistem evidentira igrača, a zajedno s lozinkom koristi se za pristup sistemu priređivanja;

Lozinka je kombinacija brojeva, slova ili simbola koja predstavlja potvrdu identiteta igrača prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja;

Igrač je fizičko lice registrovano kao učesnik u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije kod Priređivača;

Korisnički nalog je jedinstveni virtuelni nalog igrača dodeljen od strane Priređivača u centralnom sistemu priređivanja na kojem se evidentiraju njegova novčana sredstva sa kojima raspolaže za uplate i koja ostvari kao dobitke u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije. Unutar korisničkog naloga evidentiraju se sve finansijske transakcije (evidencioni račun) i transakcije igara kao i svi podaci i parametri koje je igrač dostavio pri registraciji ili naknadno promenio;

Tekući račun je transakcijski bankovni račun igrača na koji se vrše isplate sredstava sa njegovog korisničkog naloga;

Evidencioni račun je jedinstveni račun sa podacima o svim transakcijama (polaganje uloga, dobiti,

isplate, prenosi sa promotivnog računa i dr.), koji za svakog igrača otvara i vodi priređivač posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije u svom informaciono-komunikacionom sistemu;

Promotivni račun je jedinstveni račun sa podacima o svim bonusima te prenosima na pojedinačne evidencione račune igrača, koji za svakog igrača otvara i vodi priređivač posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije u svom informaciono-komunikacionom sistemu isključivo u cilju dodele bonusa;

Elektronska potvrda o ulogu je elektronski zapis potvrde o položenom ulogu (depozitu) u vezi sa igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije označena identifikacionim brojem igrača (id) koja je evidentirana elektronskim putem na evidencionom računu igrača u okviru informaciono-komunikacionog sistema priređivača igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije;

Bonus predstavlja sredstva za podsticaj koji priređivač igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije dodeljuje igraču radi učestvovanja u igri koju organizuje priređivač;

Džekpot (eng: jackpot) je nagrada koja se nasumično dodeljuje odabranom igraču, a nastala je akumuliranjem dela uloga igrača;

Verifikacija igrača je provera starosti lica korišćenjem sredstava elektronske komunikacije u postupku provere podataka o datumu rođenja u identifikacionom dokumentu prilikom registracije njegovog evidencionog računa za koji se registruje za učešće u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije;

Koeficijent 1 ili kvota 1 predstavlja koeficijent kojim se obračunavaju opklade na način da se ulog vraća igraču, najčešće iz sledećih razloga: ništavna opklada, nevažeća opklada, odložen meč, otkazan meč, prekinut meč, očigledna greška, kao i u svim drugim slučajevima utvrđenim ovim Pravilima.

REGISTRACIJA IGRAČA

Uslovi za registraciju

Član 5.

Za učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije mogu se registrovati samo punoletna lica koja poseduju važeću e-mail adresu, važeći identifikacioni dokument (lična karta, pasoš) izdat od strane nadležnih organa i koji popune odgovarajuće podatke neophodne za postupak registracije.

Registracija i postupak registracije i verifikacije

Član 6.

Registracija i verifikacija igrača predstavljaju proces preuzimanja i čuvanja podataka o igraču u

informacionom sistemu Priređivača, nakon kojeg igrač može da učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Igrači se registruju putem Web sajta Priređivača, popunjavanjem aplikacije za registraciju.

U postupku registrovanja igrač je obavezan tačno i u potpunosti popuniti aplikaciju za registraciju u 3 koraka:

- Prvi korak - Korisničko ime i lozinka
- Drugi korak - Ime, prezime, datum i mesto rođenja, JMBG, broj identifikacionog dokumenta, pol
- Treći korak - Email, broj mobilnog telefona, grad, poštanski broj, adresa prebivališta odnosno boravišta, kao i prihvatanje Pravila Priređivača.

Neprihvatanjem Pravila, učesnik se ne može registrovati.

Da bi nastavio proces registracije, igrač mora aktivirati aktivacioni kod, koji će mu Priređivač poslati na mail adresu koju je uneo prilikom popunjavanja aplikacije za registraciju iz stava 3. alineja 3 ovog člana, kao i u odgovarajućem polju označiti da li je politički eksponirano lice ili nije. Ukoliko je označeno polje kojim se igrač identifikuje kao politički eksponirano lice, dužan je odgovoriti na ponuđeni upitnik i dostaviti sve dodatno tražene podatke Priređivaču (poreklo sredstava ili imovine koji su ili će biti predmet poslovnog odnosa ili transakcije). Davanjem netačnih i/ili neistinitih informacija i podataka o statusu političke eksponiranosti, igrač prihvata svu krivičnu, materijalnu i svaku drugu odgovornost i u potpunosti oslobađa Priređivača odgovornosti po tom osnovu.

Kako bi učesnik realizovao proces registracije potrebno je da se izvrši verifikacija naloga, i to tako što će iz profila korisničkog naloga odabrati polje "Verifikuj nalog". Nakon što se otvori polje za verifikaciju naloga, potrebno je da isprati naredne korake:

- Odabir ličnog dokumenta koji se šalje u procesu verifikacije naloga (Lična karta ili pasoš)
- Fotografisanje odabranog dokumenta
- Provera validnosti dokumenta
- Nakon što se svi podaci sa ličnog dokumenta poklope sa podacima koje je korisnik uneo prilikom procesa registracije naloga, nalog se verifikuje

Ukoliko igrač ne omogući uvid u dokumenta ili dostavi neispravan odnosno neautentičan dokument za koji se utvrdilo ili postoji sumnja da je prepravljan ili na bilo koji način modifikovan Priređivač neće izvršiti registraciju Korisničkog naloga.

Sve podatke igrača koji su neophodni za registraciju i verifikaciju igrača, Priređivač će prikupljati i obrađivati u skladu sa relevantnim propisima u meri koja je neophodna da bi se ispunile

nadležnosti utvrđene tim propisima, a uz saglasnost nosioca podataka (igrača) koju igrač daje činom prihvatanja Pravila prilikom registracije.

Lice koji ne prihvati ova Pravila i za koje prethodno nije sproveden postupak verifikacije ne može se registrovati, odnosno otvoriti Korisnički nalog za učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, niti će se dozvoliti primanje uplata, odnosno isplata.

Priređivač zadržava pravo da odbije registraciju igrača, s tim da je u tom slučaju obavezan poslati igraču elektronsku poruku sa razlozima za odbijanje registracije u roku od tri dana od dana podnošenja zahteva za registraciju.

Član 7.

Registracijom igrača na Web sajtu Priređivača, smatraće se da je igrač upoznat sa ovim Pravilima, te da je u celosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, mere zaštite privatnosti igrača koje primenjuje Priređivač, pravo Priređivača da poništi pojedine transakcije i/ili suspenduje i/ili zatvori Korisnički nalog u slučaju da utvrdi da igrač krši ova Pravila, pravo Priređivača da u cilju sprečavanja svake prevare, pranja novca ili drugog sličnog nedopuštenog ponašanja prikuplja, obrađuje i registruje u svojim bazama podataka sve informacije u vezi sa načinom igre, ličnim podacima i sredstvima na korisničkom nalogu igrača.

UPRAVLJANJE KORISNIČKIM NALOGOM

Pristup korisničkom nalogu

Član 8.

Igraču je dozvoljeno da upravlja samo jednim korisničkim nalogom kojem može pristupiti samo uz unos ispravnog korisničkog imena i odgovarajuće lozinke.

Igrač je dužan čuvati svoje korisničko ime i lozinku. Igrač sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posledice raspolaganja korisničkim nalogom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih lica.

Igrač garantuje i obavezuje se da neće:

- koristiti interaktivne kanale za igranje na načine koji nisu u skladu sa pozitivnim pravnim propisima Republike Srbije;
- delovati u ime drugog lica;
- uplaćivati sredstva stečena preko kriminalnih i/ili drugih nelegalnih aktivnosti;
- isplaćivati sredstva na tekuće račune koje nije ovlašćen koristiti.

U svim navedenim slučajevima Priređivač zadržava pravo da eventualni dobitak igrača ostvaren nedozvoljenim radnjama iz stava 3 ovog člana zadrži, odnosno ne isplati igraču i postupi u skladu

sa pozitivnim propisima Republike Srbije.

Priredivač može u svakom trenutku limitirati ili odbiti bilo koju opkladu ili uplatu od igrača, prema svojoj proceni i nije dužan da o razlozima odbijanja obavesti igrača.

Priredivač zadržava pravo da ograniči ili ukine pristup svim ili određenim delovima Web sajta Priredivača.

Igrač može u svako doba izvršiti uvid u sve transakcije koje je realizovao na svom korisničkom nalogu, koje je ostvario za period od godinu dana. Informacije o transakcijama koje su obavljene pre tog perioda Priredivač je u obavezi da u roku od pet radnih dana od dana prijema zahteva dostavi igraču.

Igrač je dužan da proverava stanje korisničkog naloga prilikom svakog prijavljivanja na Web sajt Priredivača. U slučaju bilo kakve neusaglašenosti stanja korisničkog naloga sa evidencijom igrača o transakcijama, igrač je dužan da bez odlaganja o tome obavesti Priredivača radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mera.

Uplate na Korisnički nalog

Član 9.

Novčana sredstva u svrhu uplate igara igrač može uplatiti na Korisnički nalog: gotovinski, podržanim bankovnim karticama, posredstvom pravnih lica i preduzetnika sa sedištem na teritoriji Republike Srbije koja ispunjavaju uslove propisane relevantnim propisima, kao i ostalim podržanim načinima uplate u skladu sa pozitivnim propisima Republike Srbije, a podržanim od strane Priredivača.

Priredivač bez odlaganja izdaje igraču elektronske potvrde o njegovoj uplati, označene identifikacionim brojem igrača koji se nalazi na korisničkom nalogu igrača u informacionom sistemu Priredivača.

Uplaćenim sredstvima igrač raspolaže nakon što se evidentiraju na korisničkom nalogu igrača.

Sredstva uplaćena na Korisnički nalog ne mogu se prenositi na nalog drugog igrača, niti se mogu koristiti za klađenje u ime i za račun drugog igrača.

Prilikom uplate sredstava na Korisnički nalog Priredivač ne naplaćuje naknade, ali ne odgovara za bilo kakva umanjena odnosno naknade na ime provizije za procesuiranje uplata naplaćenih od strane Banke i/ili drugih posrednika preko kojih igrač vrši uplatu na svoj Korisnički nalog.

Ulog igre sa korisničkog naloga

Član 10.

Uplate za učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije primaju se na Web sajtu Priredivača putem koje igrač može u interakciji sa ON LINE sistemom Priredivača

odigrati iste. Da bi učestvovao, igrač mora na svom korisničkom nalogu najmanje imati iznos u visini najniže uplate za igru. Ulog u igrama evidentira se kao finansijska transakcija umanjenja stanja korisničkog naloga.

Isplata dobitka na Korisnički nalog

Član 11.

Svaki dobitak igrača sistem priređivanja evidentiraće na korisničkom nalogu istoga.

Priređivač zadržava pravo ispraviti finansijsku transakciju isplaćenog dobitka na Korisnički nalog igrača ukoliko je isplata izvršena na osnovu tehničke greške, očigledne greške ili druge pogreške definisane članom 25 stav 12 i stav 13 ovih Pravila, te izvršiti povrat pogrešno uplaćenih (evidentiranih) sredstava bez prethodne najave ili naknadnog obaveštenja.

Maksimalni kumulativni dnevni dobitak po igraču za sve događaje u ponudi Priređivača iznosi 12.000.000 RSD za sve igre na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koje Priređivač priređuje, preko posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, izuzev u slučaju Džekpot dobitka.

Pojedinačna cena kombinacije za klađenje iznosi 2,00 RSD.

Minimalni iznos koji igrač može uplatiti za klađenje iznosi 20,00 RSD.

Maksimalni iznos za isplatu dnevnog dobitka igraču iznosi 12.000.000,00 RSD.

Izuzetno od stava 3 ovoga člana, u slučaju Džekpot dobitka koji je jednak ili veći od iznosa koji je definisan kao maksimalni dnevni dobitak, Priređivač može isplatiti isti u iznosu koji je evidentiran na korisničkom nalogu igrača, na neki od načina koji su definisani u članu 12 stav 2 ovih Pravila.

Isplata sa korisničkog naloga

Član 12.

Sa korisničkog naloga mogu se isplatiti samo sredstva raspoloživa za isplatu (isključujući dobijene bonuse). U sredstva raspoloživa za isplatu evidentiraju se dobici. Isplata se obavlja na zahtev igrača.

Postoje sledeći načini za isplatu:

- Uplatno/isplatna mesta Priređivača;
- Tekući račun.

U slučaju isplata u gotovini na uplatno/isplatnom mestu Priređivača, igrač je dužan da takvu isplatu putem Web sajta najavi Priređivaču, navodeći iznos isplate i isplatno mesto na kome namerava da podigne gotovinski iznos. Takva isplata može biti izvršena isključivo igraču lično i nije moguće izvršiti isplatu bilo kom trećem licu niti bilo koje treće lice može biti opunomoćeno za prijem odnosno podizanje isplate. U smislu navedenog, igrač je prilikom isplate na uplatno/isplatnom mestu dužan dokazati svoj identitet prezentovanjem validnog ličnog dokumenta i potpisati priznanicu kojom se dokazuje takva isplata.

Igrač je prilikom isplate sredstava na tekući račun, iz stava 2 alineja 2 ovoga člana odgovoran za unos računa na koji isplaćuje sredstva. Zabranjen je prenos isplate na račune pravnih lica i/ili drugih fizičkih lica. Ukoliko igrač zatraži isplatu sredstava na račun pravnog lica, i time dovede u zabunu Priređivača, za isto preuzima punu pravnu, materijalnu i krivičnu odgovornost.

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 je dužan da na zahtev Priređivača dostavi dokaz o vlasništvu na tekućem računu, a Priređivač je ovlašćen da i na drugi način izvrši proveru tekućeg računa i identiteta igrača.

U slučaju neispunjenja obaveze igrača iz prethodnog stava ovog člana, Priređivač ima pravo da odbije zahtev za prenos sredstava.

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

Sva uplaćena sredstva služe isključivo u svrhu učestvovanja u igri na sreću. Izuzetno, u slučaju da igrač nakon što je uplatio novac za učestvovanje u igri na sreću zatraži isplatu, ista će mu biti odobrena pod uslovom da je u svrhu učestvovanja uplatio određeni iznos u procentu koji odredi Priređivač i da je dostavio pisani zahtev Priređivaču, osim u slučaju trajnog zatvaranja računa. Pre isplate nekog iznosa s Korisničkog naloga Priređivač zadržava pravo od igrača zatražiti uvid u odgovarajuće dokumente, a u svrhu provere istovetnosti podataka s podacima koji su bili navedeni prilikom registracije. U slučaju protivrečnosti Priređivač zadržava pravo da eventualne dobitke ne isplati igraču.

U sredstva raspoloživa za isplatu evidentiraju se dobici. Isplata se obavlja na zahtev igrača u roku od najviše 15 dana od podnošenja zahteva Priređivaču (pisanim putem, e-mailom, putem aplikacije).

Priređivač zadržava pravo, da u slučaju isplate maksimalnog dnevnog dobitka za sve događaje u ponudi Priređivača iz člana 11 stav 3 ovih Pravila stanje/iznos na korisničkom nalogu igrača svede/sravni na iznos nula.

Priređivač zadržava pravo uvođenja dodatnih uplatnih i/ili isplatnih kanala u skladu sa poslovnim politikom Priređivača i relevantnim propisima.

Priređivač zadržava diskreciono pravo da limitira, onemogućiti ili zabrani upotrebu pojedinačnih kanale uplate ili kanala isplate, za određenog ili više igrača.

Priređivač zadržava pravo da limitira ili ograniči dnevni iznos isplate iz člana 11 stav 3 ovih Pravila za sve isplatne kanale Priređivača, u skladu sa svojom poslovnim politikom, procedurama za sprečavanje pranja novca i finansiranja terorizma i ostalim propisima.

Korisnički podaci

Član 13.

Korisnički podaci obuhvataju lične, kontakt i finansijske podatke navedene prilikom registracije ili njihove naknadne promene. U slučaju promene korisničkih podataka igrač je obavezan odmah obavestiti Priređivača. U suprotnom, odgovara za sve propuste ili štetu koja je nastala ili može nastati usled ne obaveštavanja ili neblagovremenog obaveštavanja Priređivača o nastalim promenama. U slučaju da igrač zaboravi lozinku te zatraži promenu iste, Priređivač će poslati e-mail s uputstvima. Vlasnik korisničkog naloga je u potpunosti odgovoran za svoje podatke i pristup računuu.

Priređivač ima pravo u bilo kom momentu izvršiti proveru i zahtevati ažuriranje korisničkih podataka igrača ukoliko utvrdi ili ima razloga da posumnja da isti nisu autentični i/ili tačni. Ukoliko igrač ne postupi po zahtevu Priređivača za ažuriranje korisničkih podataka i iste ne potvrdi dostavljanjem odgovarajućih ličnih i drugih dokumenata, Priređivač može suspendovati i/ili zatvoriti Korisnički nalog igrača.

Samoisključenje i samoograničenje

Član 14.

Registrovani igrač ima mogućnost samoisključenja. Igrač može pisanim ili elektronski putem na Web sajtu Priređivača da zatraži samoisključenje iz igre, na određeni vremenski period, na šta stiče pravo zahtevom upućenim Priređivaču pisanim ili elektronskim putem.

Priređivač će osigurati igraču mogućnost samoisključenja iz igre na određeni vremenski period na njegov zahtev i to primenom dnevnih, nedeljnih i mesečnih limita i to na: 24 sata, 3 dana, 7 dana, 30 dana, ili trajno.

Na isti način samoisključenje može i da se opozove, pisanim ili elektronskim zahtevom igrača, ali ne pre isteka 24 časa od momenta podnošenja zahteva za samoisključenje, izuzev kada je u pitanju zahtev za trajnim isključenjem iz učestvovanja u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije u kom slučaju se samoisključenje ne može opozvati pre isteka perioda od 12 meseci.

Priređivač koji od igrača primi zahtev za opoziv samoisključenja, dužan je da Upravi dostavi informaciju o takvom zahtevu odmah po prijemu zahteva.

Zatraženo samoisključenje Priređivač realizuje u najkraćem roku od dobijanja zahteva za samoisključenje i odmah po prijemu zahteva za samoisključenje elektronskim putem dostavlja Upravi za igre na sreću podatke o igraču koji se samoisključio, i to:

- 1) jedinstveni matični broj igrača;
- 2) datum podnošenja zahteva za samoisključenje;
- 3) vremenski period samoisključenja.

Registrovani igrač ima mogućnost samoograničenja. Priređivač omogućava igraču dve vrste ograničenja: ograničenje uplate depozita i ograničenje gubitka.

Ograničenje uplate depozita omogućava igraču da odabere maksimalni iznos uplate depozita koji može da izvrši u odabranom vremenskom periodu.

Opcijom ograničenje gubitka, igrač, zadaje maksimalni iznos koji može da izgubi za odabrani vremenski period.

Zatražene opcije samoograničenja Priređivač realizuje odmah po zahtevu igrača na stranici Priređivača.

Odgovorno priređivanje

Član 15.

Priređivač se u okviru zakonskih propisa i sopstvenih načela odgovornog priređivanja, obavezuje da će sprovoditi mere i standarde zaštite igrača od prekomernog igranja imajući u vidu da prekomerno igranje može uzrokovati zavisnost i društvene i socijalne probleme. Samo punoletnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama na sreću.

Na Web sajtu Priređivača dostupni su linkovi do internet stranica organizacija koje su specijalizovane za pomoć igračima kod kojih je nastao problem zavisnosti od prekomernog učestvovanja u igrama na sreću. Ukoliko igrač primeti da se nekontrolisano kladi može kontaktirati direktno Priređivača.

Zatvaranje korisničkog naloga

Član 16.

Zatvaranje korisničkog naloga je isključenje igrača iz sistema priređivanja. Zatvaranje korisničkog naloga se isključivo odnosi na učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koje Priređivač priređuje. Zahtev za zatvaranje korisničkog naloga igrač može podneti bez navođenja razloga u bilo kojem trenutku isključivo u pisanom obliku na e-mail adresu Priređivača istaknutu na Web sajtu Priređivača. Korisnički nalog može se zatvoriti tek kada je iznos na računu 0,00 RSD.

Nalozi sa negativnim saldom, ili sa događajima koji su u toku i/ili na čekanju, ne mogu biti zatvoreni dok se saldo ne svede na nulu.

U postupku zatvaranja Korisničkog naloga, igraču se isplaćuju sredstva raspoloživa za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren Korisnički nalog igrač može ponovo otvoriti isključivo na pisani zahtev na e-mail adresu Priređivača istaknutu na Web sajtu Priređivača. Priređivač zadržava pravo da zatvori Korisnički nalog igrača ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinačnih igara te drugim pozitivnim pravnim propisima, kao i u slučaju da mu Korisnički nalog ne služi u svrhu učestvovanja u igrama na sreću,

već u svrhu koja je protivna svrsi igara na sreću, odnosno u slučaju sumnje u izvršenje krivičnog dela ili u slučaju dobijanja obaveštenja nadležnih organa da je krivično delo izvršeno.

Priredivač zadržava pravo da zatvori ili suspenduje Korisnički nalog igrača, kada prema proceni Priredivača postoje opravdani razlozi za to, o čemu će obavestiti igrača.

Priredivač zadržava pravo da suspenduje Korisnički nalog igrača, ukoliko je igrač neaktivan duže od dvanaest meseci, što podrazumeva da nisu evidentirane bilo kakve aktivnosti igrača vezane za igru na korisničkom nalogu u tom periodu (uplate, isplate, opklade ili sl.).

Priredivač posebno zadržava pravo da suspenduje Korisnički nalog igrača i da isti svede na nulu u korist Priredivača, ukoliko se utvrdi da je igrač:

- Koristio Web sajt Priredivača u nezakonite ili nepravilne svrhe, te na bilo koji način suprotan ovim Pravilima i/ili pozitivnim propisima Republike Srbije;
- Na nezakonit način stekao korist od Priredivača ili bilo koga od njegovih klijenata;
- Svoj Korisnički nalog registrovao u korist ili interes treće osobe; kao i u
- drugim slučajevima očigledne zloupotrebe.

Ako Priredivač zatvori ili suspenduje Korisnički nalog igrača iz bilo kojeg od razloga navedenih u ovom članu (izuzev zatvaranja na zahtev igrača), igrač će biti odgovoran za sva potraživanja, gubitke, obaveze, štete, troškove koji direktno i/ili indirektno proizilaze iz toga.

Priredivač ima pravo privremeno ograničiti raspolaganje korisničkim nalogom igrača ili potpuno obustaviti raspolaganje istim, ukoliko utvrdi: neispunjavanje uslova iz članova 5 i 6 ovih Pravila, kao i u svakom drugom slučaju predviđeno ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te pozitivnim zakonskim propisima. Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem korisničkim nalogom igrača će biti ukinuto, kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvođenje.

Web sajt Priredivača i obaveštenja

Član 17.

Priredivač će na svom Web sajtu istaknuti obaveštenja o promenama u funkcionalnostima korisničkog naloga i sistemu priređivanja. Priredivač zadržava pravo da direktno kontaktira igrača u slučajevima važnim za njegovo lično korišćenje sistema. Ako zbog propusta igrača obaveštenje ne može biti dostavljeno igraču, a isto je objavljeno na Web sajtu Priredivača ili u njegovom korisničkom nalogu (kao obaveštenje ili poruka) smatraće se da je isto dostavljeno.

Priredivač zadržava pravo da ograniči ili ukine pristup svim ili određenim delovima Web sajta Priredivača i mobilne aplikacije.

S vremena na vreme deo ili celokupni Web sajt Priredivača može biti nedostupan za upotrebu

zbog održavanja ili izmena i/ili dopuna bilo kog dela ponude.

Priredivač ne snosi bilo kakvu odgovornost za bilo koju vrstu štete, gubitaka koji su nastali iz ili u vezi sa Web sajtom ili njegovim sadržajem (uključujući ali ne ograničavajući se na kašnjenja ili prekide u radu ili prenos, gubitak ili oštećenje podataka, neuspele konekcije, zloupotrebe ili greške).

Priredivač će nastojati da osigura ažuriranost svih informacija na Web sajtu Priredivača, ali ne garantuje tačnost i/ili potpunost informacija i/ili sadržaja na istoj. Web sajt Priredivača može sadržati nenamerne greške i Priredivač neće snositi odgovornost za eventualne posledice nastale kao rezultat istih.

Prihvatanje i objavljivanje Pravila

Član 18.

Igrač prihvata ova Pravila tokom postupka registracije klikom na odgovarajuću oznaku pristanka. Prihvatanjem ovih pravila igrač daje izričit pristanak za prikupljanje podataka i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije Priredivača. Ukoliko igrač ne prihvati ova Pravila smatra se da isti odustaje od svoje registracije ili prijave u sistem Priredivača. Igrač prihvatom ovih Pravila daje pristanak i na sve buduće izmene, dopune i promene ovih Pravila. Priredivač se obavezuje na svom Web sajtu objaviti svaku važeću verziju Pravila.

ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

Lični podaci

Član 19.

Priredivač se obavezuje da će da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o igračima i njihovim korisničkim nalogima isključivo u svrhu učestvovanja igrača u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije Priredivača u svemu u skladu sa posebnim zakonom, odnosno Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti. Priredivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati s istima u skladu sa odredbama važećih zakonskih propisa i ovim Pravilima. Priredivač preduzima trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih promena ili pristupa. Na zahtev Priredivača, u svrhu provere identiteta ili punoletnosti, igrač je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

Priredivač je u obavezi dostaviti podatke igrača, kada to od njega, u skladu sa relevantnim propisima, zahtevaju nadležni organi, ili ukoliko je to potrebno zbog javnog interesa.

Pristupom, korišćenjem, odnosno registracijom na Web sajtu Priredivača, igrač daje punu saglasnost da se njegovi lični podaci koriste u svrhe navedene u stavu 1 i 2 ovoga člana.

Prilikom registracije igrača kod Priredivača podrazumeva se da je prihvatanjem ovih Pravila igrač

dao saglasnost za prikupljanje, korišćenje te obrađivanje podataka iz člana 6. stava 3. ovih Pravila a u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti, Zakonom o sprečavanju pranja novca i finansiranja terorističkih aktivnosti, Zakonom o igrama na sreću, te drugim zakonskim i podzakonskim aktima.

Lozinka

Član 20.

Igrač se obavezuje da će da čuva tajnost svoje lozinke jer je ona poznata samo njemu (ona nije poznata niti dostupna Priređivaču) te sam snosi i sav rizik njene eventualne zloupotrebe.

Član 21.

Ova Pravila su isključivi zakonski i pravni osnov za zaključivanje ugovora o učestvovanju u igri (u daljem tekstu: Ugovor).

Ova Pravila predstavljaju opšte uslove Ugovora te su sastavni deo Ugovora i obavezuju sve subjekte koji stupaju u međusobni odnos prilikom priređivanja kladjenja (Priređivača, osobe ovlašćene za primanje uplate, igrača, te treće osobe).

Ova Pravila se nalaze na Web sajtu Priređivača. Zaključenjem Ugovora igrač priznaje valjanost ovih Pravila i potvrđuje da je ista pročitao i da je upoznat s njihovim sadržajem te da ih u potpunosti prihvata.

Nepoznavanje Pravila ili njihovo subjektivno tumačenje ne utiče na valjanost opklade.

U slučaju spora igrač ne može isticati prigovor da nije poznavao odredbe ovih Pravila niti može zbog te okolnosti bilo što potraživati ili na tome temeljiti bilo kakav zahtev prema Priređivaču.

Član 22.

Kod ništavnih opklada obračunava se koeficijent 1,00.

Nevažeće kladjenje - opklade: situacija kada Priređivač umesto određene kvote na tiketu računa kvotu 1.00 u definisanim slučajevima (npr. odložen meč, otkazan meč, pogrešan par itd.).

U slučaju bilo kakvih sumnji ili spora merodavan je isključivo zapis na magnetskom mediju Priređivača.

Učestvovanje u igrama na sreću je zabranjeno zaposlenima Priređivača i maloletnim osobama (osobama mlađim od 18 godina).

VRSTE KLAĐENJA I MOGUĆE OPKLADE

Član 23.

IGRE NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

Klađenje je igra u kojoj igrač pogađa ishode događaja predloženih od strane Priređivača, a eventualni dobitak određen je množenjem konačnog koeficijenta i uplate.

Okolnost koja odlučuje o dobitku ili gubitku ne sme biti nikom poznata unapred i mora biti takva da na nju ne može uticati ni Priređivač ni igrač. Uslovi igre moraju biti unapred određeni i svaka opklada na bilo koji događaj koji je nastupio pre nego što je opklada izvršena smatraće se nevažećom, a izvod iz Informacionog sistema Priređivača će se smatrati dovoljnim dokazom navedene okolnosti.

Kladioničarske igre su posebne igre na sreću u kojima se igrači, u skladu sa pravilima igre, klade na rezultate različitih stvarnih sportskih i drugih događaja:

- Klađenje na rezultate pojedinačnih ili grupnih sportskih takmičenja;
- Klađenje na uspeh plesnih, pevačkih muzičkih i sličnih takmičenja;
- Druge događaje koji imaju neizvestan ishod, odnosno nemaju unapred poznat ishod, kompjuterski generisan događaj ili drugi neizvesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (virtuelni fudbal, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke konja i pasa i sl.)

Ostala klađenja na stvarne događaje

Priređivač priređuje različite vrste klađenja:

- **klađenje na sportske događaje, na njihove delove (npr. poluvreme, hendikep itd).**

Zavisno od vrste događaja Priređivač nudi opklade:

- na ishod događaja i dela događaja (tip 1 pobeda domaćina ili prvog navedenog takmičara ili tima, tip X neodlučen ishod, tip 2 pobeda gosta ili drugog navedenog takmičara ili tima, ili kombinacija tipova 1X, X2,12, "Hendikep" je prednost u golovima (poenima, procentima ili drugim veličinama koje su u vezi sa događajem koji je predmet klađenja) koju Priređivač unapred daje nekom takmičaru ili ekipi sa liste programa sportskih događaja za klađenje.
- na porednika događaja ili dela događaja,
- na porednika događaja ili dela događaja sa hendikepom (pretpostavljena prednost jednog takmičara ili tima)
- na rezultat događaja ili dela događaja
- na redosled učesnika u takmičenju (npr.: 1., 2., 3., ...)
- na pogodak ili prvi sledeći pogodak u događaju, odnosno delu događaja

- na ukupan broj postignutih pogodaka
- na prolaz jednog takmičara ili tima u kup takmičenjima
- opklade u kojima Priređivač ne zadaje pojedinačne koeficijente, nego zadaje ukupni koeficijent ili dobitak za skup više događaja na tzv. DVOSTRUKI PIK (POLUVREME ILI KRAJ) kod kojeg je opklada dobitna ako je pogođeno ili prvo poluvreme ili kraj utakmice
- azijski hendikep
- opklade u kojima se može promašiti jedan, više ili svi događaji, a da pritom igrač ostvari dobitak ili deo dobitka
- opklade u kojima igrač pogodi određeni broj događaja ili ispuni druge posebne kriterijume priređivača može ostvariti dodatan bonus, veći dobitak od zadatog i sl.
- ostale vrste opklada prema ponudi Priređivača.

Klađenje može biti pojedinačno (na jedan događaj), kombinovano (na više događaja) i sistemsko klađenje (klađenje u kombinacijama).

Sistem može sadržati opklade sastavljene npr.:

- odabrani broj n - kombinacija od zadatog broja događaja, (npr. 2 i 3 od 4)
- odabrani broj n - kombinacija od zadatog broja događaja, te broj konstantnih događaja - fikseva (npr. 2 od 4 sa 2 fiksa).

Fiksni događaji ulaze u sve kombinacije, te da bi listić mogao biti dobitan, moraju biti pogođeni svi fiksni događaji.

„Sistem“ je poseban način formiranja (uvećanja) broja kombinacija za klađenje, i igraču se omogućava da formiranjem grupa događaja uvećava ukupan broj kombinacija za klađenje.

„Množilac“ učešća je broj kojim igrač uz posebnu doplatu označava koliko puta njegove kombinacije učestvuju u igri, odnosno koliko će se puta uvećavati njegov eventualni dobitak.

„Kvota“ je decimalni broj koji unapred određuje Priređivač za svaki ponuđeni događaj koji je predmet klađenja i služi za izračunavanje visine dobitka.

„Miks“ predstavlja kombinaciju dva ili više različitih događaja iz stava 6 ovog člana, ukoliko su ispunjeni minimalni uslovi za kombinacije igara, koje Priređivač navodi u listi programa ponuđenih događaja.

„Hendikep“ predstavlja prednost u golovima (poenima, procentima ili drugim vrednostima koje su u vezi sa događajem koji je predmet klađenja) koju Priređivač unapred daje nekom igraču iz ponude događaja za klađenje. Konačan ishod događaja sa hendikepom formira se tako što se broju golova, poena ili drugih vrednosti označenih kao hendikep dodaju i golovi, poeni ili druge vrednosti koje je stvarno postigao tim kome je dat hendikep.

Azijski hendikep je posebna vrsta hendikepa na fudbal gde se pretpostavljeno slabijem klubu daje prednost (hendikep) u odnosu na bolji klub kako bi se koeficijenti (i verovatnost pobeđe) približili, odnosno izjednačili. Karakteristično za Azijski hendikep je to što postoje samo dva koeficijenta

(dva tipa). Ponuda se može odnositi na četvrtinski, polovični i celi azijski hendikep.

Celi azijski hendikep je opklada slična klasičnom hendikepu (0:1) u ponudi Priredivača, dok se razlika odnosi samo na to što kod celog azijskog hendikepa ne postoji koeficijent za nerešen rezultat hendikepa. Primer: (-1,0/Inter - Palermo) - Palermo u startu utakmice ima jedan gol prednosti. Ako utakmica završi rezultatom 1:0, rezultat azijskog hendikepa je 1:1. Imajući u vidu da je rezultat azijskog hendikepa nerešen, obračunava se koeficijent 1,00. U slučaju pobe Inter a s više od jednog gola razlike dobitan je tip 1. U slučaju nerešenog ishoda utakmice ili pobe Palerma dobitan je tip 2.

Polovični azijski hendikepi su opklade gde se pretpostavlja da jedna ekipa vodi s pola, jedan i po, dva i po gola/ova razlike (0,5, 1,5, 2,5...). Kod ove opklade ne postoji mogućnost nerešenog rezultata hendikepa. Primer: -0,5/Inter - Palermo (Palermo u startu utakmice ima pola gola prednosti). Ukoliko utakmica završi rezultatom 1:0, rezultat azijskog hendikepa je 0,5:0. U slučaju pobe Inter a dobitan je tip 1. U slučaju nerešenog ishoda utakmice ili pobe Palerma dobitan je tip 2.

Četvrtinski azijski hendikepi su posebne opklade kod kojih zavisno o rezultatu postoji više vrsta dobitaka, zavisno o tome da li je odigrani tip unutra razlike od 1 gola ukupnog rezultata hendikepa. Primer: -0,25/Inter - Palermo (Palermo u startu utakmice ima četvrtinu gola prednosti) a utakmica završi rezultatom npr. 0:0, rezultat azijskog hendikepa je -0,25:0. U slučaju opklade na tip 1 kod prethodno navedenog rezultata obračunava se koeficijent 0,5. a u slučaju opklade na tip 2 igraču se umanjuje koeficijent. Ako je utakmica završila pobedom Inter a dobitan je tip 1, a u slučaju da je utakmica završila pobedom Palerma dobitan je tip 2.

Obračun dobitaka u četvrtinskom hendikepu u slučaju opklada na četvrtinski hendikep obračun umanjenog koeficijenta računa se po sledećoj formuli: umanjeni koeficijent = $1 + ((\text{odigrani koeficijent} - 1)/2)$.

Primer 1: -0,25/Inter - Palermo 1,80 1,90 (Palermo u startu utakmice ima četvrtinu gola prednosti i na njega je koeficijent 1,90). Ako utakmica završi rezultatom 0:0 rezultat azijskog hendikepa je -0,25:0. Ako je igrano na tip 2 (pogodili ste za 0,25 gola), u tom slučaju koeficijent se umanjuje sa 1,90 na 1,45 prema gore navedenoj formuli $(1 + ((1,90 - 1)/2)) = 1,45$. Ako je uloženo 100RSD, dobitak iznosi $100 \times 1,45 = 145\text{RSD}$.

Primer 2: -0,25/Inter - Palermo 1,80 1,90 (Palermo u startu utakmice ima četvrtinu gola prednosti i na njega je koeficijent 1,90). Ako utakmica završi rezultatom 0:0 rezultat azijskog hendikepa je -0,25:0. Ako je igrano na tip 1 koeficijent se umanjuje na fiksnih 0,5.

U slučaju kombinovanog klađenja (više događaja na listiću), umanjivanje koeficijenta vrši se na isti način kao u gore navedenim primerima 1. i 2., s time da se takvi umanjeni koeficijenti množe s ostalim koeficijentima na listiću. Primer listića od tri događaja, gde su prva dva događaja opklade na azijski hendikep, a treći događaj je osnovna utakmica.

-0,25/Inter - Palermo 1,80 1,90 (0:0) odigran tip 1 (1,80)

-0,75/Milan -Atalanta 1,60 2,00 (1:0) odigran tip 1 (1,60)

Rijeka - Osijek 1,80 3,30 4,50 (1:0) odigran tip X (3,30)

Ako utakmice završe prema rezultatima navedenim u zagradama obračun dobitaka se vrši na sledeći način:

-0,25/Inter - Palermo 0,50 (umanjeno sa koeficijenta 1,80; vidi primer 2.)

-0,75/Milan -Atalanta 1,30 (umanjeno sa koeficijenta 1,60; vidi primer 1.)

Rijeka - Osijek 3,30

Ulog 100 RSD x 0,50 x 1,30 x 3,30 = Dobitak 214,50 RSD.

Za određene vrste klađenja, mogu da se koriste brojne oznake (1,2,3...n), slovne oznake (A,B,C...Ž) i oznake specijalnih karaktera (<,>,+,-,...) ili njihove kombinacije, na način kako to Priređivač navodi u listi programa ponude događaja.

Klađenje na sportska dešavanja (sportske događaje) uživo

Član 24.

Priređivač može organizovati posebnu vrstu klađenja klađenje tokom trajanja događaja (klađenje uživo). Kod klađenja uživo koeficijenti se tokom događaja menjaju. Kod klađenja uživo opklada je zaključena u trenutku ispisa tiketa i ne može se menjati, otkazati ili stornirati. Koeficijenti koji su bili važeći u trenutku primanja opklade mogu biti promenjeni do trenutka ispisa tiketa, u tom slučaju važeći je koeficijent ispisan na tiketu. Opklade se primaju pre početka i tokom odigravanja događaja, a nevažeće su opklade koje su primljene nakon završetka događaja. Dobici se isplaćuju nakon završetka događaja ili dela događaja (početni udarac, poluvreme, ko postigne prvi gol i dr.). Minimalnu i maksimalnu uplatu određuje Priređivač u skladu s odredbama ovih Pravila.

Kod klađenja na događaje u toku meča (Live klađenje - klađenje uživo) zbog eventualnih tehničkih grešaka ili očiglednih grešaka u trenutku primanja opklada kao što su:

- Ukoliko je klađenje ponuđeno na osnovu netačnog rezultata koji ima značajan uticaj na određivanje kvote;
- Ako je igra ponuđena sa netačnom informacijom, ostala otvorena i posle dešavanja događaja: gola, kartona, penala i/ili svih ostalih ponuđenih događaja;

Priređivač zadržava pravo poništenja opklada.

Kod klađenja uživo u slučaju smetnji tokom prijema ili prekida prijema u sedištu Priređivača važe sledeća pravila:

- Ukoliko dođe do prekida prijema, Priređivač zadržava pravo ukloniti iz ponude klađenje

uživo na taj događaj ili ga zadržati u ponudi i pričekati nastavak emitovanja;

- Sve opklade primljene pre prekida prijema uzimaju se u obzir.

Ako su opklade primljene pre prekida mogle biti ili jesu završene tokom prekida prijema, njihovi rezultati će biti objavljeni naknadno. Isplata dobitaka će se obavljati po objavi rezultata.

Član 25.

Opklade se primaju na osnovu ponude koja se javno objavljuje na Web sajtu Priređivača pre početka primanja opklade.

Događaje iz člana 23. koji će biti predmet klađenja za određen vremenski period ili kolo, zajedno sa početnim kvotama, uputstvom za klađenje, eventualnim posebnim uslovima, pravilima za konkretno klađenje, kao i drugim podacima koji igraču olakšavaju učešće u klađenju, Priređivač objavljuje na Web sajtu Priređivača.

Ponuda za klađenje definisana je naslovom, datumom, vremenom odigravanja i koeficijentima.

Visinu koeficijenta određuje Priređivač, pri čemu uzima u obzir podatke o takmičaru ili timu koji učestvuju u događaju.

Ukoliko je ponuda za klađenje definisana dodatnim uslovima navedenim uz ime takmičara, isti se odnose samo na naslov pod kojim se ponuda nalazi.

Priređivač kao pomoć igračima može uz svaku pojedinu ponudu dodati još informacija, npr. neutralni teren, vrstu podloge na kojoj se igra turnir, broj kola, da li se kup igra na jednu ili dve utakmice, rezultat prve utakmice, da li je navedena utakmica prva ili je reč o revanšu i dr, ali ne odgovara za tačnost navedenih podataka. U slučaju kada su podaci koje je Priređivač dodao kao pomoć igračima, a koji su samo informativnog karaktera (npr. neutralni teren, vrstu podloge na kojoj se igra turnir, broj kola, da li se kup igra na jednu ili dve utakmice, rezultat prve utakmice, da li je navedena utakmica prva ili je reč o revanšu i dr.) netačni, opklade se uzimaju u obzir. Za ispravnost dodatnih informacija koje su date, kao što su tip i naziv takmičenja, mesta odigravanja, kao i za sve statistike, tabele i rezultate prethodnih mečeva, Priređivač ne preuzima odgovornost.

Priređivač nije dužan posebno obavestavati igrača o naknadnim promenama koje se odnose na pojedini događaj, a koje su u nadležnosti organizatora događaja i na koje Priređivač ne može uticati (npr. organizator događaja je skratio vreme igranja utakmice i dr.).

Priređivač u svojoj ponudi na Web sajtu Priređivača pod oznakom “ i “ daje informacije i objašnjenja za svaki ponuđeni tip igre, koja jasno objašnjavaju svaku igru.

Priređivač nema obavezu da pruži dodatne informacije kao što su skraćeno ili produženo vreme meča, 3x30min, 2x30min, 2x60min, 2x40min i sl. (npr. kod prijateljskih utakmica, malih turnira, juniorskih takmičenja, turnira u dvorani, i sl.).

Pre uplate na uživo i klađenja na utakmice koje još nisu počele igrač je dužan da proveri tačno

trajanje meča, jer naknadne reklamacije neće biti uvažene. U slučaju greške pri objavi kladioničarske liste (web stranica, ispis za igrače i sl.) Priređivač uzima u obzir podatke koji su zapisani na magnetskom mediju Priređivača u trenutku zaključenja opklade.

Priređivač može promeniti objavljene datume, vremena i koeficijente te povući iz ponude bilo koji događaj bez prethodnog obaveštenja igrača.

U slučaju bilo kakve greške pri ispisu ili očite greške pri unosu podataka u priređivačev sistem (npr. pogrešno unesen koeficijent 14,40 umesto 1,44 ili npr. kod hendikep opklada - pogrešno data prednost već u osnovnoj ponudi favorizovanom timu), Priređivač zadržava pravo na poništenje takvih opklada ili prema vlastitoj oceni na isplatu takvih opklada po tačnom koeficijentu čak i ako je greška uočena nakon završetka događaja.

Priređivač ne snosi odgovornost za ljudske greške, softverske ili očigledne greške, uključujući bez ograničenja kašnjenja ili prekide u radu, prekide komunikacijske mreže, svaku upotrebu ili zloupotrebu u odnosu na bilo koji proizvod ili informaciju na Web sajtu, terminalu ili statičnoj kladionici Priređivača. Pod očiglednom greškom se podrazumevaju situacije u kojima je u nekom momentu igračima ponuđena tehničkom ili softverskom greškom, odnosno greškom koja ima veze sa tehnologijom ili drugom greškom (pogrešna opklada bez obzira da li se radi o pogrešnoj igri, pogrešnom događaju, pogrešnoj kvoti ili granici i hendikepu, štamparskoj grešci, itd.). Priređivač zadržava pravo da poništi svaku opkladu koja je izvršena odnosno prihvaćena u okolnostima ovakvih grešaka, primljenu tokom kvara sistema, opreme, greške u komunikaciji sa provajderom priređivača čak i nakon završetka, zaključenja opklade.

Ako zbog tehničkih karakteristika postoji nemogućnost prikaza podataka o učesnicima događaja u punom opsegu (npr. imena učesnika teniskih mečeva, imena klubova i sl.), a opšte poznata činjenica je koji su to učesnici događaja, Priređivač može u takvim slučajevima navesti skraćena imena učesnika događaja (npr. opšte poznato je da Dinamo Zagreb igra u Ligi šampiona sa Linfield-om, a zbog nemogućnosti tehničkih uređaja priređivač navede samo Dinamo bez Zagreb, u tom slučaju se igrač ne može pozivati na činjenicu da je mislio da igra Dinamo Kijev ili Dinamo Bukurešt).

PRIMANJE OPKLADA

Član 26.

Priređivač prima opklade za sve kladioničarske igre putem interneta do početka događaja odnosno vremena naznačenog na kladioničarskoj listi, osim kod klađenja uživo.

Počne li događaj pre nego što je bio najavljen u kladioničarskoj listi, osim kod klađenja na događaje uživo, tada primljene opklade ostaju na snazi ako su zaključene pre stvarnog početka događaja, a nevažeće su ako su opklade zaključene nakon stvarnog početka događaja, odnosno kod klađenja uživo nakon završetka događaja (obračunava se koeficijent 1,00).

Priređivač može ponuditi klađenje za događaj koji je započeo, ali je prekinut i nastaviće se, uz

uslov da su opklade ponuđene pod novim rednim brojem i sa vremenom početka nastavka.

Kod klađenja uživo, opklade se primaju neposredno pre početka i tokom odigravanja događaja, a nevažeće su opklade primljene po njihovom završetku odnosno opklade na deo događaja, ukoliko je taj deo događaja nastupio pre učinjene opklade (Primer 1: Ukoliko je u igri uživo „zbir golova 2.5“ tip „više“ igrač uplatio tiket kada se taj događaj već ostvario opklada je nevažeća.

Primer 2: Ukoliko je u igri uživo „obe ekipe daju gol“, tip „GG-obe ekipe daju gol“ na utakmici igrač uplatio tiket kada se taj događaj već ostvario opklada je nevažeća.

Primer 3: Ukoliko je u igri uživo „Daje navedeni gol 1: tip 1-ekipa 1 daje navedeni gol na utakmici, igrač uplatio tiket kada se taj događaj već ostvario opklada je nevažeća.)

Priređivač može promeniti vreme prestanka primanja opklada i to zbog nepredviđenih okolnosti (moguća promena početka, premeštaj, odlaganje ili drugi razlozi).

U slučaju da je ugrožen tok klađenja ovlašćeni operater ima pravo ograničiti ili zaustaviti primanje svih vrsta opklada (npr. ograničenjem uvrštenih događaja u sistemsku opkladu, zabranom klađenja na navedeni događaj i sl.). Operater Priređivača može odbiti primanje opklada u slučajevima koji su opravdani (ako primeti da je događaj već počeo ili da je povučen iz ponude, a nije blokiran u računaru), da su narušene odredbe člana 23 stav 2 ovih Pravila ili ova Pravila.

MINIMALNE I MAKSIMALNE OPKLADE

Član 27.

Eventualni dobitak pojedine opklade, odnosno kombinacije u razradi sistema, izračunava se množenjem koeficijenata odigranih tipova i uplate.

Kod klađenja na događaje (obična opklada, sistemska opklada, klađenje na događaje sa traženim ishodom, klađenje uživo):

Minimalni ulog putem klađenja (obična, sistemska, događaji sa traženim ishodom, klađenje tokom trajanja događaja (klađenje uživo) iznosi 20,00 RSD.

Minimalni ulog putem klađenja na Dog Races Betting i Wingo Betting on Numbers iznosi 20,00 RSD.

Minimalna pojedinačna cena kombinacije za klađenje i uživo klađenje iznosi 2,00 RSD.

Kod klađenja na sportske događaje, klađenja na događaje s traženim ishodom, maksimalni ulog određen je tako da eventualni dobitak uz odabrani koeficijent ne može premašiti maksimalni eventualni dobitak od 12.000.000,00 RSD po pojedinačnoj opkladi i, po celokupnom sistemu.

Minimalni i maksimalni pojedinačni ulog za učešće u svakoj slot igri je izražen unutar svake pojedinačne igre. Maksimalna isplata na slot igrama i igrama uživo je određena ovim Pravilima i ne može biti veća od 12.000.000,00 RSD, bez obzira na dozvoljeni maksimalni pojedinačni ulog za učešće u svakoj pojedinačnoj slot igri.

Maksimalni dnevni NETO DOBITAK je definisan po jednom igraču/nalogu za jedan kalendarski dan i iznosi 12.000.000,00 RSD za svu ponudu Priređivača.

NETO DOBITAK predstavlja razliku između uloga i dobitka ostvarenog tim ulogom, dok Dnevni NETO DOBITAK predstavlja razliku između ukupnih uloga i ukupnih dobitaka koji je igrač ostvario u toku jednog kalendarskog dana. Pod ulogom se smatra ulog na sve igre dostupne na Web sajtu odnosno aplikaciji Priređivača.

Primer: ukoliko sa ulogom od 20 RSD igrač ostvari dobitak od 100 RSD, NETO DOBITAK je 80 RSD (100 Dobitak - 20 Ulog).

Ukoliko igrač uplati seriju istih ili sličnih tiketa u istom kalendarskom danu čija isplata prelazi Maksimalni Dnevni NETO dobitak, Priređivač zadržava pravo poništenja takvih opklada, čak i nakon što su opklade zaključene ili utvrđene i isplati samo jedan tiket.

Ukoliko množenje uplate i odabranog koeficijenta premašuje ovim Pravilima predviđeni iznos maksimalnog eventualnog dobitka, Priređivač se isključivo obavezuje isplatiti iznos do ovim Pravilima predviđanog maksimalnog NETO dobitka.

Priređivač zadržava pravo, da ukoliko iznos maksimalnog dnevnog NETO dobitka igrača u toku jednog kalendarskog dana premaši 12.000.000,00 RSD stanje na korisničkom nalogu svede na iznos kojim se ne prelazi definisani maksimalni Dnevni NETO dobitak koji je 12.000.000,00 RSD.

POSEBNA PRAVILA U VEZI SA BONUSIMA

Član 28.

Priređivač može dodeljivati promotivne bonuse igračima u svrhu promocije igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije u skladu sa ovim Pravilima, i to isključivo preko promotivnog računa.

Priređivač može otvoriti jedan promotivni račun svakom registrovanom igraču koji kod priređivača poseduje evidencioni račun i dobijeni ili odobreni bonus može se koristiti samo za igru, a takav bonus i sredstva koja igrač ostvari kao dobitak igrom preko promotivnog računa, ne mogu se u igri kombinovati (mešati) sa sredstvima na evidencionom računu igrača i ne mogu se sa promotivnog računa isplatiti direktno igraču.

Igrač ne može samostalno vršiti uplatu na promotivni račun.

Priređivač može sredstva ostvarena kao dobitak na promotivnom računu preneti sa promotivnog računa na evidencioni račun igrača u kom slučaju se vrednost tih sredstava smatra ulogom, kojim će igrač moći da raspolaže u skladu sa Zakonom i podzakonskim aktima, kao i posebnim pravilima Priređivača

Priređivač može u određenom postotku odobriti dodatni iznos (bonus) igraču koji se kladi na više događaja ili delova događaja i to u skladu sa posebnim propozicijama koje će biti definisane posebnim pravilima promocija.

Priredivač se obavezuje da će pre dodeljivanja promotivnih bonusa tačno propisati uslove koje igrač mora da zadovolji da bi ostvario pojedini promotivni bonus i iste će javno objaviti na svojoj Web sajtu, Facebook, Instagram stranici ili na drugi prikladan način.

U slučaju da igrač dobije više bonusa na osnovu toga jer suprotno ovim Pravilima ima više otvorenih korisničkih naloga, Priredivač ima pravo da uskrati bonus igraču, te da zatvori sve korisničke naloge istog igrača.

Prenos sredstava ostvarenih kao dobitak od promotivnih bonusa na evidencioni račun igrača se neće sprovoditi sve dok ih igrač nije uložio barem onoliko puta koliko je navedeno u uslovima korišćenja promotivnih bonusa.

U slučaju zloupotrebe, Priredivač zadržava pravo da okonča marketinške akcije i da uskrati promotivne bonuse pojedinim ili svim igračima.

Priredivač zadržava pravo da može promeniti uslove i pravila marketinških akcija (promocija) definisanih ovim Pravilima u bilo koje vreme, i dužnost igrača je da periodično proveriti promene i ažuriranja pravila promotivnih akcija objavljenih na Web sajtu Priredivača, Facebook, Instagram stranici ili na drugi prikladan način. Radi izbegavanja bilo kakve zabune, navedena promena uslova i pravila marketinških akcija (promocija) odnosi se kako na dodeljivanje novih tako i na korišćenje već dodeljenih promotivnih bonusa, a Priredivač može obavestiti igrače o istima i objavom na svom Web sajtu, Facebook, Instagram stranici ili na drugi prikladan način.

Priredivač zadržava pravo da povuče ponudu za pojedinačnog ili određenu grupu igrača ili promociju u potpunosti.

U slučaju neslaganja igrača i Priredivača, Priredivač donosi konačnu odluku.

Ukoliko igrač iskoristi promotivne bonuse i zatim zatvori račun, pri otvaranju novog računa nema pravo da koristi već iskorišćene.

Za sve okolnosti koje nisu obuhvaćene ovim članom, primenjuju se ostale odredbe ovih Pravila.

PRIHVATANJE OPKLADE

Član 29.

Konačni koeficijent zapisan na magnetskom mediju Priredivača je obavezan za igrača i Priredivača, bez obzira na naknadnu promenu koeficijenta, osim u slučaju «mrtve trke», ako se opklade tretiraju kao nevažeće jer se međusobno isključuju ili ako je opklada nevažeća.

Kod kladenja uživo koeficijenti se menjaju tokom odigravanja događaja, a informacija o promeni koeficijenata prenosi se na Web sajtu Priredivača. Koeficijenti koji su bili važeći u trenutku primanja opklade mogu biti promenjeni do trenutka ispisa listića ukoliko je igrač odabrao opciju da želi da prihvati automatsku promenu kvote.

STORNIRANJE OPKLADE

Član 30.

Zaključena opklada se ne može otkazati (stornirati).

Član 31.

Pojedinačna i kombinovana opklada je dobitna ako su pogođeni ishodi svih događaja.

Sistemska opklada je dobitna ukoliko su pogođeni ishodi svih događaja bar jedne kombinacije sistema.

U slučaju, da su nevažeće opklade za sve događaje, igrač ima pravo na povraćaj uplaćenog iznosa.

VAŽENJE OPKLADA I UTVRĐIVANJE REZULTATA

Član 32.

U slučaju kad je događaj na koji se primaju opklade otkazan, odložen, pre isteka regularnog vremena ili pre utvrđivanja konačnog rezultata prekinut, važeće su samo opklade koje se odnose na deo i delove tog događaja koji su završili pre prekida, odnosno opklade kod kojih eventualna dalja promena rezultata ne bi uticala na dobitni tj. gubitnički tip opklade.

To su na primer opklade na:

- deo događaja koji je završio pre prekida (prvo poluvreme, prva trećina, prvi set i sl.);
- na pogodak igrača ili takmičara, ukoliko je postignut pre prekida;
- daje gol / ne daje gol, ukoliko je igrač postigao pogodak pre prekida;
- broj postignutih pogodaka ako je veći od postavljene granice pre prekida;
- zbir gemova, poena, golova, koševa ukoliko je veći od postavljene granice. Za ostalo važi koeficijent 1,00;
- na duel kad je odustajanjem jednog, a prolazom drugog takmičara određen ishod i sl.;
- kod klađenja na događaje ukoliko događaj počne u roku od 48 sati od zadnje najavljenog trenutka početka.;
- kod klađenja na događaje u slučaju prekida, ukoliko je isti nastavljen i završen u roku od 48h od trenutka prekida.

Izuzimajući od gore navedenog za klađenje na događaje:

- kod bejzbola se uzimaju u obzir igrane opklade i rezultat događaja samo ukoliko isti počne, ponovo počne ili se nastavi u roku od 48 h;

- kod tenisa, stonog tenisa i snukera igrane opklade se uzimaju u obzir ukoliko se događaj odigra do kraja turnira, te kod opklada na prolaz do završetka revanš utakmica.

Za rezultat serije većeg broja utakmica (npr. vodeća ekipa nakon 5. kola ili Austrijska 1. fudbalska liga- prvak 2024/2025) uzimaju se u obzir i naknadne izmene, odluke pojedinaca ili komisija ukoliko Priređivač bude upoznat s njima pre objave svojih službenih rezultata (diskvalifikacija, oduzimanje bodova, odustajanje od takmičara i sl.).

Član 33.

U slučaju kad je događaj na koji se primaju opklade pre isteka regularnog vremena ili pre ustanovljavanja konačnog rezultata prekinut, izgubljenim će se smatrati opklade za koje eventualni nastavak događaja ne bi bio od uticaja na promenu rezultata koja bi dovela do dobitne opklade, dok je za opklade za koje su do trenutka prekida događaja bile «aktivne» (aktivna opklada je opklada kod koje postoji mogućnost da postane dobitna ili gubitnička) a nastavak događaja bi bio od uticaja na promenu rezultata koja bi dovela do konačnog stanja opklade (dobitna ili gubitnička), obračunava se koeficijent 1,00 i vraća se ulog igraču.

U slučaju prekida live meča i ne odigravanja istog u roku od 48 sati od kada je meč najavljen, po lokalnom vremenu u mestu održavanja meča za sve igre koje su aktivne u momentu prekida računa se kvota 1. (vazi za sve sportove osim tenisa).

Primer:

Događaj na fudbalsku utakmicu Barcelona - Real Madrid prekinut je u 54. minutu (prekid u drugom poluvremenu) kod rezultata 1:0 pri čemu je gol postignut u 34 minutu prvog poluvremena, gubitničke su npr. sledeće opklade:

- opklada na Poluvreme/Kraj (gubitnički tipovi: X/1, X/X, X/2, 2/X, 2/1 i 2/2, dok se kod tipova 1/1, 1/X i 1/2, obračunava koeficijent 1,00 i vraća se ulog igraču);
- opklada na tačan rezultat (gubitnički tipovi: 0:0, 0:1, 0:2, dok se kod tipova 1:0, 1:1, 1:2, 2:1, 2:0 i ostali rezultati obračunava koeficijent 1,00 i vraća se ulog igraču) i ostale opklade.

Ako se dobijene informacije iz različitih izvora razlikuju, za zvanični rezultat se uzima onaj rezultat iz izvora koji je najviši u navedenoj hijerarhiji (najkredibilniji) po sledećem redosledu:

- zvanična stranica organizatora takmičenja;
- zvanična stranica ekipe 1 ili pojedinca;
- zvanična stranica ekipe 2 ili pojedinca;
- zvanični provajder od koga se preuzeo događaj za klađenje;
- ostala sredstva informisanja.

Ako se ishod događaja ne može zvanično potvrditi, Priređivač zadržava pravo na odlaganje obrade do zvanične potvrde ishoda.

Član 34.

Ako je prekinuto ili nedovršeno takmičenje koje nema vremenski definisano regularno vreme trajanja (skijanje, takmičenje automobilima i dr.), a uprkos tome je službeno proglašen rezultat od strane organizatora takmičenja, dobici se isplaćuju prema tom službenom rezultatu. Uslov da na taj način postignut rezultat bude važeći jeste da je događaj bio započet.

Izuzetak od odredbe iz prethodnog stava, takmičenja u kojima postoji regularno vreme (npr. fudbal, rukomet, odbojka i sl.) isto može biti i skraćeno ako zadovoljava kriterijume zadane od službenih tela organizatora tog takmičenja.

Odredba iz st. 1. ovog člana se ne odnosi na takmičenja u tenisu, stonom tenisu i odbojci, kao i na utakmice s regularnim vremenom (fudbal, rukomet, košarka, hokej i dr.).

Član 35.

U slučaju odustajanja, odnosno diskvalifikacije primenjuju se sledeće odredbe:

- opklada koja glasi na takmičara, odnosno ekipu, koji su pre početka događaja odustali ili diskvalifikovani smatra se ništavnom;
- ako takmičar odustane ili bude diskvalifikovan tokom događaja, smatra se da je učestvovao u događaju, a opklada koja glasi na njega (osim kod tenisa, stonog tenisa i snukera) smatra se izgubljenom;
- ako tokom ekipnog takmičenja, na kojem radi odustajanja ili diskvalifikacije člana ekipe mora odustati ili biti diskvalifikovana ekipa (npr. štafetne trke i dr.), dođe do odustajanja odnosno diskvalifikacije ekipe ili pojedinca (a time i ekipe), opklade na tu ekipu su izgubljene osim opklada kod kojih dalji tok događaja ne bi uticao na dobitni tip opklade;
- ako tokom ekipnog takmičenja u kojem odustajanje ili diskvalifikacija jedne ekipe tokom događaja ima za posledicu prekid događaja pre njegovog regularnog završetka, jedna od ekipa odustane ili bude diskvalifikovana tokom događaja, sve opklade na taj događaj, delove događaja su ništavne osim opklada koje se odnose na deo tog događaja koji su završili pre odustajanja i opklada kod kojih eventualna dalja promena rezultata ne bi uticala na dobitni tip opklade.

U slučaju nerešenog ishoda događaja, duela, koji ishod Priređivač nije ponudio (nije ponuđen TIP X, odnosno ponuđeni su samo TIP 1 i TIP 2), a on se ostvari, opklade na taj događaj, duel, su nevažeće.

Član 36.

Kod klađenja na plasman, pobednika i sl., u slučaju da dva ili više takmičenja ili ekipa ostvare isti rezultat (isto vreme, jednak broj golova, i dr.), odnosno plasiraju se na isto mesto, primenjuje se pravilo «MRTVE TRKE» - pri obračunu dobitka, umanjuju se odigrani koeficijenti tako da se dele s

brojem takmičara koji su ostvarili isti rezultat, odnosno plasman. Primer: skijanje, spust u Wengenu - koeficijent na pobedu Hermanna Maiera je 3.00, a na Stephana Eberhartera 4.00. Ako oba skijaša ostvare isto vreme i podele prvo mesto, koeficijent na Maiera umanjuje se na 1.5, a na Eberhartera na 2.00.

Kod klađenja na pobedu pojedinca u međusobnom duelu, u slučaju da su suparnici u duelu po završetku navedenog događaja zauzeli isto mesto (npr. u skijanju, atletici, plivanju), sve opklade na taj duel smatraju se nevažećim i obračunavaju se prema koeficijentu 1,00.

Član 37.

Ako u članu 38. ovih Pravila (Posebne odredbe) pod određenim sportom postoji pravilo koje je u suprotnosti sa opštim odredbama ovih Pravila opisanih u čl. 32. do čl. 37. (važenje opklada i ustanovljenje rezultata), vredi pravilo navedeno za pojedini sport u članu 38. ovih Pravila.

Za opklade odlučujuće za ispravnost i sadržaj opklade jeste elektronski sačuvana opklada na informacionom sistemu Priređivača, zbog sprečavanja zloupotreba od bilo koje strane.

Priređivač nema obavezu da pruži dodatne informacije kao što su tip takmičenja (npr. liga takmičenje ili kup takmičenje i sl.), skraćeno ili produženo vreme meča (npr. kod prijateljskih utakmica, malih turnira, juniorskih takmičenja, turnira u dvorani, i sl.), mesto igranja (npr. neutralno mesto odigravanja), i sl.

Za ispravnost dodatnih informacija koje su date, kao što su tip i naziv takmičenja, skraćeno ili produženo vreme meča, mesto odigravanja, kao i za sve statistike, tabele i rezultate prethodnih mečeva, Priređivač ne preuzima odgovornost.

Svi ishodi na događaje sa nepotpunim ili pogrešnim dodatnim informacijama će biti važeći pri izračunavanju visine dobitka tiketa.

Postignuti rezultat događaja je važeći bez obzira na činjenicu ko je domaćin događaja. U slučaju da je prvo imenovani tim u listi događaja zapravo gost i drugo imenovani tim zapravo domaćin događaja takav događaj je važeći i sve opklade (bilo dobitne ili nedobitne) na tom događaju će biti važeće.

POSEBNE ODREDBE

Član 38.

Turnirska takmičenja, međusobni dueli, pobednik u konačnom plasmanu (outright)

U turnirskim takmičenjima te kod međusobnih duela ne primenjuje se načelo isticanja domaćina prilikom sastavljanja ponuda (razni turniri, svetska, evropska prvenstva, skijaški kupovi i sl.) smatraće se da svi učesnici takvih takmičenja igraju na neutralnom terenu bez obzira da li su iz države organizatora takvog takmičenja ili mesta održavanja takmičenja.

Pobednik u konačnom plasmanu ("outright") je opklada na pobednika turnira odnosno

takmičenja. Opklade se mogu odnositi na dnevne opklade kao na primer pobjednik jedne trke u formuli 1 ili dugoročno kao na primer pobjednik prvenstva u formuli 1.

Fudbal, američki fudbal, ragbi, košarka, rukomet, hokej, vaterpolo

Za rezultat događaja uvek se uzima u obzir ishod određen (ostvaren, postignut) u regularnom vremenu (vreme određeno pravilima određenog takmičenja i eventualna sudska nadoknada), osim u slučaju kada priređivač već u ponudi odredi da se za neki događaj uzima u obzir konačni rezultat ili rezultat određenog dela.

Naknadne izmene, odluka pojedinca ili komisije ne uzimaju se u obzir.

Kod kladjenja na pobjedu pojedinca u međusobnom duelu opklada se smatra važećom ukoliko oba učesnika duela nastupe na utakmici.

U slučaju promene mesta događaja, koju Priređivač nije nagovestio ili s kojom Priređivač nije upoznat, opklada će biti važeća pod uslovom da promena mesta događaja nije takvog karaktera da se događaj odigrava na terenu gostujućih igrača (nije došlo do zamene domaćinstva). Ukoliko dođe do zamene domaćinstva, opklada je nevažeća.

U slučaju opklada na pojedine takmičare u događaju smatra se da je takmičar nastupio u događaju samo ako u njemu aktivno učestvuje (npr. ako takmičar sedi na klupi za rezerve i ne nastupi u događaju, uzima se kao da nije učestvovao u događaju).

U slučaju opklada na pojedine takmičare u događaju, ukoliko je takmičar dao autogol, takav autogol se neće uzimati u obzir.

U slučaju opklade na igre „DA/NEDA GOL“, Igrač daje gol, Strelac navedenog gola... itd. ukoliko igrač postigne autogol, isti se ne uzima u obzir.

U slučaju da oba igrača budu službeni učesnici utakmice, pobjednikom duela će se smatrati onaj koji postigne više pogodaka, asistencija i sl. (zavisno na što se ponuda odnosi).

U slučaju da oba igrača službeno učestvuju u utakmici, a postignu jednak broj pogodaka, dobitni tip je X (nereseno), osim u slučaju kada nereseno nije u ponudi. U tom slučaju opklada je nevažeća.

U slučaju da je korner dosuđen ali nije izveden jer je u međuvremenu sudija odsvirao kraj (ili poluvreme ili kraj utakmice), korner se ne priznaje. Priznaju se samo izvedeni korneri. Opklade na kartone vrede samo u regularnom delu utakmice ukoliko nije drugačije naznačeno, ne računaju se kartoni pokazani nakon što sudija odsvira poluvreme ili zvanični kraj utakmice. Kartoni koje dobiju igrači na klupi, treneri, službena lica i sl. se ne računaju, računaju se samo kartoni dodeljeni na terenu.

U igrama na zbir kartona, žuti karton se broji kao jedan karton dok se crveni karton broji kao 2 kartona, maksimalan broj kartona po igraču je 3 kartona. Ako igrač dobije 2 žuta kartona koja

rezultiraju crvenim kartonom u tom slučaju taj igrač je zaradio vrednost 3 kartona, ako igrač dobije jedan žuti te nakon toga crveni karton u tom slučaju takođe se uzima ukupna vrednost od 3 kartona.

Opklade na kaznene bodove (poene) se definišu žutim i crvenim kartonima gde žuti karton vredi 10 bodova, a crveni karton 25 bodova. Ukoliko igrač dobije 2 žuta kartona što rezultira crvenim kartonom ili ako dobije 1 žuti i zatim direktni crveni karton, tada je igrač zaradio maksimalnih 35 kaznenih bodova (poene).

U igrama na prvi ili zadnji karton u obzir se uzimaju i žuti i crveni karton. U slučaju da su u nekoj situaciji 2 ili više igrača različitih ekipa dobila kartone redosled se određuje po tome kome je sudija prvome pokazao karton.

U igri "Zbir žutih kartona", igrač pogađa broj žutih kartona koji može biti manji, jednak ili veći od postavljene granice.

Prilikom korišćenja VAR tehnologije na fudbalskoj utakmici Priređivač zadržava pravo da ukoliko je bilo moguće klađenje u toku trajanja VAR-a određene tikete proglasi nevažećim tj. sa kvotom 1.

Tenis, stoni tenis

Za rezultat događaja u obzir se uzima konačni ishod, određen prvim službenim objavljivanjem. Naknadne izmene, odluka pojedinca ili komisije ne uzimaju se u obzir.

Ako se događaj završi zbog odustanka (povreda, predaja, diskvalifikacija, i dr.) jednog od učesnika, opklada na taj događaj je nevažeća.

U slučaju kad je teniski meč na koji se primaju opklade pre isteka regularnog vremena ili pre ustanovljavanja rezultata prekinut, izgubljenim će se smatrati opklade za koje eventualni nastavak događaja ne bi bio od uticaja na promenu rezultata koja bi dovela do dobitne opklade, dok je za opklade za koje su do trenutka prekida događaja bile «aktivne» (aktivna opklada je opklada kod koje postoji mogućnost da postane dobitna ili gubitničke) a nastavak događaja bi bio od uticaja na promenu rezultata koja bi dovela do konačnog stanja opklade (dobitak ili gubitak), obračunava se koeficijent 1,00 i vraća se ulog igraču.

Kod opklada na tačan rezultat u slučaju odustajanja jednog od takmičara nakon početka događaja opklada je nevažeća.

Ako je događaj prekinut i nije odigran do kraja, tada u ponudi na ukupan broj gemova opklada važi ako je ukupan zbir postignutih gemova do prekida veći od zadanog. Ako je ukupan broj postignutih gemova manji ili jednak zadanom do vremena prekida događaja, opklada je nevažeća.

Kod opklade na ishod prvog seta, u slučaju da je događaj prekinut tokom prvog seta opklada je nevažeća, a u slučaju da je prije prekida prvi set odigran do kraja opklade na prvi set su važeće.

Ako je događaj prekinut i nije ponovo počeo do službenog završetka turnira, opklada je nevažeća, a ako je događaj prekinut i nastavljen pre službenog završetka turnira opklade su važeće.

Za klađenje na događaje u teniskim mečevima iz kategorije "parovi", singl mečevi i dublovi na svim turnirima koji se igraju na dva dobijena seta, treći set se računa kao jedan gem, ukoliko se isti igra kao taj-brejk. (tj. na poene).

Tenis uživo live

Ako se neki gem dodeli na osnovu kazne taj dodeljeni gem se neće uzimati u obzir za igre: pobjednik gema za taj dodeljeni gem, pobjednik 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.

Skijanje

Za rezultat događaja uzima se u obzir redosled određen prvim službenim objavljivanjem. Kasnije izmene, odluka pojedinca ili komisije uzimaju se u obzir ukoliko Priređivač bude upoznat s njima pre objave svojih službenih rezultata.

Ako je takmičenje počelo i prekinuto i nije objavljen službeni rezultat istog dana (po lokalnom vremenu mesta odigravanja događaja), opklada je nevažeća, osim u slučaju da se nastavilo istog dana (po lokalnom vremenu mesta odigravanja događaja). U tom je slučaju opklada važeća i u obzir se uzimaju igrani koeficijenti.

Ukoliko takmičar odustane pre početka takmičenja smatra se da nije učestvovao u takmičenju i opklada je nevažeća.

Smatra se da je takmičar učestvovao u trci ako je startovao u prvoj vožnji, odnosno prvoj disciplini.

Ako takmičar odustane ili bude diskvalifikovan za vreme događaja smatra se da je učestvovao u događaju.

Kod klađenja na pobjedu pojedinca u međusobnom duelu opklada se smatra važećom ukoliko su oba takmičara učestvovala u takmičenju, a pobjednikom duela (u slučaju da oba takmičara završe kompletno takmičenje) se smatra takmičar koji je bolje plasiran u službeno objavljenim rezultatima službenog tela organizatora takmičenja.

Ako oba takmičara odustanu i ostanu bez službenog rezultata opklada se smatra nevažećom.

Kod duela opklada će se smatrati nevažećom u slučaju da takmičari, nakon završenog takmičenja, imaju identični plasman ili isti broj bodova.

Ukoliko jedan od učesnika odustane za vreme takmičenja, pobjednikom duela se smatra onaj koji je takmičenje završio.

U slučaju promene mesta događaja koju Priređivač nije najavio, opklada je nevažeća.

Atletika

Za rezultat događaja uzima se u obzir redosled određen prvim službenim objavljivanjem službenog tela organizatora takmičenja, osim ako se eventualna izmena ne odnosi na ispravku pogrešno objavljenog rezultata.

Opklada je nevažeća ako takmičar nije učestvovao u finalu takmičenja.

Kod klađenja na pobedu pojedinca u međusobnom duelu ukoliko oba takmičara odustanu i ostanu bez službenog rezultata, opklada se smatra nevažećom.

Kod duela opklada će se smatrati ništavnom u slučaju da takmičari, nakon završenog takmičenja imaju identičan plasman.

Ukoliko jedan od učesnika odustane za vreme takmičenja, pobednikom duela se smatra onaj koji je takmičenje završio.

Takmičenja automobilima, motorima, čamcima i biciklima

Za rezultat događaja uzima se u obzir konačni redosled određen prvim službenim objavljivanjem. Kasnije izmene, odluka pojedinca ili komisije ne uzimaju se u obzir.

Ako je takmičar izašao na stazu radi zagrevanja ili probnog kruga, smatra se da je učestvovao u takmičenju osim u takmičenju s konjima ili se uključio u trku nakon starta.

Ako takmičar odustane ili bude diskvalifikovan za vreme događaja smatra se da je učestvovao u događaju.

Kod klađenja na pobedu pojedinca u međusobnom duelu opklada se smatra važećom ukoliko oba takmičara učestvuju u takmičenju, a pobednikom duela (u slučaju da oba vozača završe kompletno takmičenje) se smatra takmičar koji je bolje plasiran u službeno objavljenim rezultatima organizatora takmičenja.

Ukoliko jedan od učesnika odustane za vreme takmičenja, pobednikom duela se smatra onaj koji je takmičenje završio.

Ukoliko oba vozača iz duela odustanu za vreme takmičenja i ostanu bez službenog rezultata, opklada se smatra nevažećom.

Kod duela opklada će se smatrati ništavnom u slučaju da takmičari, nakon završenog takmičenja, imaju identičan plasman ili isti broj bodova.

Borilački sportovi

Pobednikom događaja smatra se takmičar, koji je nakon završetka borbe proglašen za pobednika. U slučaju da su takmičari pre vremena završili dvoboj zbog odustajanja jednog od učesnika (povreda, predaja, diskvalifikacija i dr.) protivnik se smatra pobednikom i u obzir se uzima igrani koeficijent, osim u slučaju da je službeno telo takmičenja dvoboj proglasilo nevažećim. Kasnije

izmene, odluka pojedinca ili komisije uzimaju se u obzir ukoliko Priređivač bude upoznat s njima pre objave svojih službenih rezultata. U slučaju da je događaj otkazan pre početka borbe zbog odustajanja jednog od takmičara, obračunava se koeficijent 1,00.

Ako Priređivač nije u ponudu stavio mogućnost nerešenog ishoda, a dvoboj završi nerešeno, opklada je nevažeća.

Golf

Za rezultat događaja u obzir se uzima konačni rezultat određen prvim službenim objavljivanjem (što važi i u slučaju, ako se igra na samo 15 od 18 rupa). Naknadne izmene, odluka pojedinca ili komisije uzimaju se u obzir ukoliko Priređivač bude upoznat s njima pre objave svojih službenih rezultata.

Baseball

Za rezultat događaja uzima se u obzir konačni rezultat nakon završetka, uključujući svaki produžetak ili skraćenje vremena igre koje zadovoljava kriterijume zadane od službenih tela dotičnog takmičenja, osim ako Priređivač ne odredi drugačije u ponudi. Naknadne izmene, odluka pojedinca ili komisije ne uzimaju se u obzir.

Ako se u jednom danu igraju dve utakmice u celosti između istih klubova u obzir se uzima rezultat prve odigrane utakmice.

Ako se u jednom danu igraju dve utakmice između istih klubova, od kojih je jedna nastavak prethodno započete utakmice, a druga zakazana u potpunosti, predmet klađenja je utakmica zakazana u potpunosti.

U slučaju promene mesta događaja koju Priređivač nije najavio ili s kojom Priređivač nije upoznat, opklada će biti važeća pod uslovom da promena mesta događaja nije takvog karaktera da se odigrava na terenu gostujuće ekipe, a u takvom slučaju (zamena domaćinstva) opklada je nevažeća.

U pojedinim slučajevima Priređivač za konačan rezultat susreta može uzeti i nerešen rezultat, ukoliko je to konačan ishod prema pravilima takmičenja (Primer: u MLB predsezona, moguć je nerešen rezultat kao konačan). U tom slučaju, ako nerešen ishod nije u ponudi, opklade na ishod utakmice su nevažeće.

Dog Races Betting - Virtuelna igra

Pobednik: Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnik (sa kojim brojem) proći kroz cilj kao prvi (kladiti se može na više učesnika odjednom).

MEDU PRVA 2: Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnik (sa kojim brojem) proći kroz cilj kao prvi ili kao drugi (kladiti se može na više učesnika odjednom).

MEDU PRVA 3: Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnik (sa kojim brojem) proći kroz cilj kao prvi, kao drugi ili kao treći (kladiti se može na više učesnika odjednom).

KOMBINACIJE PRVI – DRUGI: Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj kao prvi i drugi bez obzira na redosled (kladiti se može na više kombinacija odjednom).

KOMBINACIJE PRVI – DRUGI - TREĆI: Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj kao prvi, drugi i treći bez obzira na redosled (kladiti se može na više kombinacija odjednom).

POREDAK PRVI – DRUGI: Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj odabranim redosledom kao prvi i drugi (kladiti se može na više redosleda odjednom).

POREDAK PRVI – DRUGI – TREĆI: Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj odabranim redosledom kao prvi, drugi i treći. (kladiti se može na više redosleda odjednom).

DŽEKPO— Moguće je dobiti džekpot nasumično na tiketu.

Džekpot može da organizuje priređivač koji ima odobrenje za priređivanje posebnih igara na sreću uz prethodnu saglasnost Uprave. Zahtev za organizovanje džekpot-a priređivač je dužan da podnese Upravi najkasnije 30 dana pre organizovanja džekpot-a uz koji podnosi uverenje o ispunjenosti uslova džekpot sistema, kao i drugu dokumentaciju propisanu podzakonskim aktom iz stava 5. člana 115b Zakona o igrama na sreću. Uverenje iz stava 2. člana 115b Zakona o igrama na sreću izdaje laboratorija ovlašćena od strane ministra finansija. Uprava je dužna da u roku od 30 dana od dana prijema urednog zahteva donese rešenje o davanju saglasnosti iz stava 1. člana 115b Zakona, odnosno rešenje o odbijanju zahteva za dobijanje saglasnosti. Bliže uslove, dokumentaciju, način i postupak organizovanja džekpot-a, ispitivanja ispunjenosti potrebnih uslova za džekpot sisteme i razmenu podataka sa Upravom propisuje ministar finansija.

Primanje opklada prestaje sa početkom trke.

Sve opklade primljene nakon početka trke su nevažeće.

Priređivač može po vlastitoj odluci da prestane da prima opklade za trku pre početka trke, u slučaju kvara sistema, komunikacije ili opreme.

Priređivač ne odgovara igraču za eventualnu štetu ili gubitak koji se može dogoditi zbog kvara sistema, komunikacije ili opreme usled vanrednih okolnosti (viša sila i sl.).

Za sve eventualne okolnosti koje nisu obuhvaćene ovim članom, primenjuju se ostale odredbe ovih Pravila.

Kod virtuelnih trka (pasa) je neretko vizuelno teško ustanoviti tačan redosled prolaska kroz cilj zbog nedovoljne svetlosti na trkalištu ili nepovoljnog ugla postavljanja kamere koja snima trku. Za obračun rezultata uzima se u obzir isključivo službeni rezultat objavljen na dan trke, koji je sačuvan na magnetnom mediju Priređivača.

Wingo klađenje na brojeve (RNG) - Virtuelna igra

Wingo klađenje na brojeve je igra u kojoj se slučajnim kompjuterskim odabirom (RNG) naizmenično pojavljuje 35 brojeva od 48. Igrač se kladi na 6 brojeva i da bi listić bio dobitni tih 6 brojeva mora biti unutar izabраниh 35 brojeva.

Na ekranu se naizmenično prikazuju događaji svaka 2 minuta, a opklade se primaju putem sredstava elektronske komunikacije.

Pored svakog, počevši od 6-og izabranog broja pa sve do 35-og izabranog broja postoje fiksni koeficijenti koji se smanjuju sa svakim pojavljivanjem novog broja. Najveći koeficijent je 10.000 ako se svih 6 brojeva pogodi u 6-om pojavljivanju broja, a ukoliko se 6 brojeva pogodi u 35-om pojavljivanju broja igračima se vraća ulog.

Igrač na listiću može igrati i sistem koji može imati maksimalno 210 kombinacija, tj. maksimalno 6/10.

Priređivač ne odgovara za bilo koju štetu ili gubitak nastalu igraču koji se mogu dogoditi zbog kvara sistema, komunikacije ili opreme usled vanrednih okolnosti (viša sila i sl.).

Takođe igrač može igrati specijalne igre kao: Koje boje će biti prva loptica koja se pojavi (žuta, zelena, plava, crvena, smeđa, narandžasta, crna ili ljubičasta); Da li je prvi izvučeni broj manji ili veći od 24,5; Da li je zbir prvih pet izvučenih brojeva manji ili veći od 122,5; Da li je prvi izvučeni broj paran ili neparan, kao i ostale specijalne igre koje se nalaze u ponudi Priređivača.

Igrač može dobit DŽEK POT ukoliko pogodi svih 5 brojeva koji se izvuku na zadnjem horizontalnom polju označenom sa DŽEK POT. Ukoliko više igrača dobije DŽEK POT isti se deli na jednake delove.

Džekpot može da organizuje priređivač koji ima odobrenje za priređivanje posebnih igara na sreću uz prethodnu saglasnost Uprave. Zahtev za organizovanje džekpot-a priređivač je dužan da podnese Upravi najkasnije 30 dana pre organizovanja džekpot-a uz koji podnosi uverenje o ispunjenosti uslova džekpot sistema, kao i drugu dokumentaciju propisanu podzakonskim aktom iz stava 5. člana 115b Zakona o igrama na sreću. Uverenje iz stava 2. člana 115b Zakona o igrama na sreću izdaje laboratorija ovlašćena od strane ministra finansija. Uprava je dužna da u roku od 30 dana od dana prijema urednog zahteva donese rešenje o davanju saglasnosti iz stava 1. člana 115b Zakona, odnosno rešenje o odbijanju zahteva za dobijanje saglasnosti. Bliže uslove, dokumentaciju, način i postupak organizovanja džekpot-a, ispitivanja ispunjenosti potrebnih uslova za džekpot sisteme i razmenu podataka sa Upravom propisuje ministar finansija.

Prilikom izvlačenja, na dve nasumične pozicije se pojavljuje oznaka deteline. Ukoliko igrač ima na svom odigranom tiketu broj koji se pojavio na jednom polju koje je označeno detelinom igrač ima zagarantovani dobitak ULOG PO KOMBINACIJI * 1; a ukoliko na svom odigranom tiketu ima broj koji se pojavio u toku izvlačenja i na drugom polju koje je označeno detelinom igrač ima zagarantovani dobitak ULOG PO KOMBINACIJI * 4.

Za sve eventualne okolnosti koje nisu obuhvaćene ovim članom, primenjuju se ostale odredbe ovih Pravila.

Wingo "PINJATA" Džekpot

Pinjata predstavlja ukupni fond koji određuje Priređivač a koji će se dodeliti igračima Wingo igre u toku jednog dana i jasno je vidljiv sve dok igrači ne dobiju celokupan iznos ukupnog fonda nakon

čega se novi iznos pinjate za naredni dan prikazuje od ponoći.

Priredivač određuje visinu ukupnog fonda posebno za svaki dan.

Priredivač zadržava pravo da u bilo kom trenutku bez prethodnog obaveštenja povuče opciju PINJATA za sve igrače.

Igrač može dobiti nasumični iznos od ukupne pinjate na svom tiketu.

Džekpot može da organizuje priredivač koji ima odobrenje za priređivanje posebnih igara na sreću uz prethodnu saglasnost Uprave. Zahtev za organizovanje džekpot-a priredivač je dužan da podnese Upravi najkasnije 30 dana pre organizovanja džekpot-a uz koji podnosi uverenje o ispunjenosti uslova džekpot sistema, kao i drugu dokumentaciju propisanu podzakonskim aktom iz stava 5. člana 115b Zakona o igrama na sreću. Uverenje iz stava 2. člana 115b Zakona o igrama na sreću izdaje laboratorija ovlašćena od strane ministra finansija. Uprava je dužna da u roku od 30 dana od dana prijema urednog zahteva donese rešenje o davanju saglasnosti iz stava 1. člana 115b Zakona, odnosno rešenje o odbijanju zahteva za dobijanje saglasnosti. Bliže uslove, dokumentaciju, način i postupak organizovanja džekpot-a, ispitivanja ispunjenosti potrebnih uslova za džekpot sisteme i razmenu podataka sa Upravom propisuje ministar finansija.

Simulacije (Simulated Reality) i E-Sport

Klađenje na simuliranoj stvarnosti (simulacije), koje se odnose na sledeće sportove: fudbal, košarka, tenis, hokej, itd. se zasniva na simuliranoj stvarnosti, to jeste na simulaciji mečeva glavnih Evropskih liga gde se koriste za fudbalske simulacije statistički podaci od preko 50.000 odigranih pravih fudbalskih mečeva kako bi se simulirali preostali stvarni fudbalski događaji koji treba da se odigraju.

Opklade na Simulacije (Simulated Reality) se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje i na sva pitanja koja nisu regulisana ovim članom primenjuju se opšte odredbe koje regulišu sportsko klađenje.

Rezultati Simulacije (Simulated Reality) mečeva predstavljaju događaji čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Fudbalski i košarkaški mečevi koji se nalaze u ponudi Priredivača za sportsko klađenje mogu se prikazati i u ponudi Simulacija (Simulated Reality) fudbala i košarke i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč u klađenju Simulacije (Simulated Reality), ne moraju dobiti isti rezultat meča, niti taj rezultat meča zavisi od stvarnog rezultata meča koji je odigran u realnom životu.

U Simuliranom - Fudbalu vreme trajanja utakmice je 90 min. i pravila važe kao i u realnom vremenu u sportskom klađenju koja se mogu videti na Web sajtu Priredivača.

Dužina trajanja E-Sport mečeva je određena pravilima pojedinog takmičenja i ne mora biti naglašena u ponudi Priredivača. Lige u Fudbalskoj simulaciji imaju skraćenicu SRL, a mečevi sim.

Ukoliko Web sajt Priređivača usled tehničkih problema ili iz bilo kojih drugih razloga ne bude bio dostupan za vreme ili pre odigravanja simulacija, a utakmica se i dalje igra, isto neće imati uticaj na rezultat simulacije.

Utakmice, igre iz ponude E-Sport i Simulacije se mogu kombinovati sa ostalom ponudom koju Priređivač ima u ponudi.

Virtualne igre

Virtualne igre (virtuelni fudbal, virtuelna košarka, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke klikera, virtuelne trke pasa i sl.) su kompjuterski generisan događaj ili drugi neizvesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG).

Virtualne igre nude mogućnost klađenja u bilo kom trenutku (24/7). Pri izboru svake od igara igrač može odlučiti da li će se kladiti na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti realizovan u zavisnosti od igre. Sve dok je događaj na koji se igrač kladio u toku, opklade za taj događaj biće prikazane ispod prikaza trke/meča. Nakon završetka događaja rezultati se objavljuju i sve opklade na taj događaj se obrađuju.

Minimalni iznos koji igrač može uplatiti na virtualne igre je 10RSD. Maksimalni iznos koji igrač može uplatiti na virtualne igre je 10.000RSD.

IGRE

Trenutno je moguće kladiti se na:

1. Trke klikera
2. Virtualni fudbal
3. Virtualna košarka

U trkama klikera učestvuje 10 klikera. Prilikom klađenja na njih igrač može izabrati da se kladi na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti dat u ponudi Priređivača. Kada se trka završi, na ekranu se prikazuje foto-finiš tri najbolja klikera koji prelaze liniju. Kod virtualnog fudbala igrač se može kladiti na događaj koji će biti dat u ponudi Priređivača. Prilikom klađenja igrač može izabrati da se kladi na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti dat u ponudi Priređivača. Nakon završetka događaja rezultati se objavljuju i sve opklade na taj događaj se obrađuju.

Opklade na virtualni fudbal se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje.

Mečevi virtualnog fudbala se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč će dobiti isti rezultat meča.

Opklada na bilo koji virtualni meč neće biti prihvaćena ukoliko je meč počeo.

Istorija odigranih virtualnih mečeva se prikazuje na Web sajtu Priređivača za određeni period.

Kod virtualne košarke igrač se može kladiti na događaj koji će biti dat u ponudi Priređivača. Pre početka svakog događaja igrač može izabrati da li će se kladiti na sledeći zakazani događaj ili neki drugi događaj koji će biti dat u ponudi Priređivača. Nakon završetka događaja rezultati se objavljuju i sve opklade na taj događaj se obrađuju.

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

"CASH OUT" – PREVREMENA ISPLATA

Prevremena isplata (u daljem tekstu "Cash Out") je opcija koja igračima pruža mogućnost isplate sredstava (novca) pre samog početka odigranih mečeva kao i u toku trajanja mečeva odigranih na tiketu, odnosno dokle god je status odigranih mečeva i tipova aktivan i nepoznat, tj. nezavršen.

Opcija "Cash Out" nije dostupna za tikete koji imaju status pali, odnosno mečevi čiji su tipovi promašeni.

Kada se opcija "Cash Out" realizuje (završi) isključivo je merodavna konačna isplata koju je igrač prihvatio, a naknadni i konačni rezultati nemaju nikakav uticaj na već prihvaćenu isplatu.

Priređivač neće biti odgovaran ako opcija "Cash Out" nije dostupna iz tehničkih razloga.

Priređivač nije obavezan da ponudi opciju "Cash Out" za sve događaje koje ima u ponudi.

Igrač nije u obavezi da svaki ponuđeni iznos za "Cash Out" i prihvati.

Ukoliko je opcija "Cash Out" dostupna za uplaćeni tiket, ista će biti vidljiva u pregledu tiketa koje je igrač odigrao.

Zbog eventualnih tehničkih problema kao i u slučaju očigledne greške u ponudi za opciju "Cash Out", Priređivač zadržava pravo da suspenduje eventualnu isplatu, da izvrši korekciju ponude kvota za određene mečeve koje su bile u momentu poslatog zahteva za isplatu, kao i da na osnovu toga ispravi iznos za isplatu na način kako je to predviđeno.

Jednom naplaćeni tiket putem "Cash Out" opcije ne može se poništiti niti ponovo naplatiti.

VIRTUELNE SLOT IGRE

Član 39.

Pravila pojedinačne slot igre su objavljena na Web sajtu Priređivača. U ovom članu propisani su opšti uslovi za učestvovanje. Za svaku pojedinačnu igru 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. Odigravanje probne igre ne smatra se učestvovanjem u

pojedinačnoj igri. Uz svaku pojedinačnu igru nalaze se informacije koje se odnose na opis igre, uputstva o načinu odigravanja te ostali detalji vezani za igru. Raspon uloga za učestvovanje u igri određuje Priređivač. Igrač bira ulog pojedinačne igre unutar ponuđenog raspona. Ulog u pojedinačnu igru može se ostvariti prenosom vrednosti novca u bodove, kovanice, linije, kredite i dr. zavisno o igri, a prema naznačenim odnosima i denominacijama. U sklopu grafičkog prikaza svake pojedinačne igre ispisana je šema dobitnih kombinacija. Rezultat pojedinačne igre prikazuje se u sklopu grafičkog prikaza iste. Igrač stiče pravo na dobitak onda kada u igri ostvari neku od kombinacija utvrđenih prema šemi dobitnih kombinacija. Dobitak koji igrač ostvari u igri prebacuje se na njegov Korisnički nalog. U slučaju tehničke neispravnosti sistema poništavaju se sve uplate i isplate koje se odnose na igre u toku. U slučaju dobitaka ostvarenih usled tehničke greške Priređivač zadržava pravo da ne isplati iste uz povrat uložених sredstava igraču. Priređivač ne odgovara za bilo koji gubitak ili štetu nastalu igraču do koje je došlo kao posledica kvara sistema, komunikacije ili opreme koji je izvan nadzora odnosno kontrole Priređivača (viša sila).

Bonus igra: Slotovi koji imaju bonus igru, zahtevaju od igrača da dobije posebnu kombinaciju simbola ili da prikupi određene simbole, nakon čega ulazi u bonus krug igre (besplatni spinovi, multiplikatori i slično).

Ostale odredbe:

Džekpot dobitak se određuje u odnosu na igru, a isplatu dobitka kontroliše Priređivač koji i nudi Džekpot u okviru određenih igara. Džekpot može da organizuje priređivač koji ima odobrenje za priređivanje posebnih igara na sreću uz prethodnu saglasnost Uprave. Zahtev za organizovanje džekpot-a priređivač je dužan da podnese Upravi najkasnije 30 dana pre organizovanja džekpot-a uz koji podnosi uverenje o ispunjenosti uslova džekpot sistema, kao i drugu dokumentaciju propisanu podzakonskim aktom iz stava 5. člana 115b Zakona o igrama na sreću. Uverenje iz stava 2. člana 115b Zakona o igrama na sreću izdaje laboratorija ovlašćena od strane ministra finansija. Uprava je dužna da u roku od 30 dana od dana prijema urednog zahteva donese rešenje o davanju saglasnosti iz stava 1. člana 115b Zakona, odnosno rešenje o odbijanju zahteva za dobijanje saglasnosti. Bliže uslove, dokumentaciju, način i postupak organizovanja džekpot-a, ispitivanja ispunjenosti potrebnih uslova za džekpot sisteme i razmenu podataka sa Upravom propisuje ministar finansija.

Vrednost isplate u igri slotova se određuje množiocem uloga po određenim isplatnim linijama i isplatnim tablicama za svaku igru a po konfiguraciji provajdera igara.

Maksimalna isplata na slot igrama je određena opštim pravilima i ne može biti veća od 12.000.000,00RSD

U slučaju prekida igre usled tehničkih problema, svi dobitci se poništavaju.

Član 40.

Pravila pojedinačne igre uživo putem kanala on line igranja su objavljena na Web sajtu Priređivača. U ovom članu propisani su opšti uslovi za učestvovanje. U ovu vrstu igara spadaju

igre koje predstavljaju simulaciju igara koje igrači igraju protiv Priređivača ili jedan protiv drugoga na stolovima za igru s kuglicama, kartama ili kockicama u skladu s međunarodnim pravilima i ovim Pravilima. Za svaku pojedinačnu igru 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. Odigravanje probne igre ne smatra se učestvovanjem u pojedinačnoj igri. Uz svaku pojedinačnu igru nalaze se informacije koje se odnose na opis igre, uputstva o načinu odigravanja igre, šema dobitaka te ostali detalji vezani uz igru. Raspon cena za učestvovanje u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedinačne igre unutar ponuđenog raspona. Ulog u pojedinačnu igru može se ostvariti prenosom vrednosti novca u bodove, kovanice, linije, kredite i dr. zavisnosti od igre, a prema naznačenim odnosima i denominacijama. U sklopu grafičkog prikaza svake pojedinačne igre ispisana je šema dobitnih kombinacija. Rezultat pojedinačne igre prikazuje se u sklopu grafičkog prikaza iste. Igrač stiče pravo na dobitak onda kada u igri ostvari neku od kombinacija utvrđenih prema šemi dobitnih kombinacija. Dobitak koji igrač ostvari u igri prebacuje se na njegov Korisnički nalog. U slučaju tehničke neispravnosti sistema poništavaju se sve uplate i isplate koje se odnose na igre u toku. U slučaju dobitaka ostvarenih usled tehničke greške, Priređivač zadržava pravo neisplate istih uz povrat uložених sredstava igraču. Priređivač ne odgovara za bilo koji gubitak ili štetu nastalu igraču do koje je došlo kao posledica kvara sistema, komunikacije ili opreme koji je izvan nadzora odnosno kontrole priređivača (viša sila). Priređivač zadržava pravo određivanja postojanja raznih vrsta Džekpot dobitaka (npr. Dnevni, zagarantovani, progresivni, grupni dr.).

RULET - Online kazino igra

Rulet je virtualna igra putem interaktivnih prodajnih kanala on line u kojoj se brojevi izvlače pomoću generatora slučajnosti. Igrač se kladi i ulaže na broj na kome će se zaustaviti kuglica posle okretanja na rulet tačku. Postoji više načina da se stave ulogi na ruletu. Svaki ulog pokriva različit skup brojeva.

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

Ulog cheval (pocepani ulog): Ulog se može staviti na dva broja stavljanjem žetona na liniju koja deli dva broja. Maksimalni ulog za tu opkladu je dvostruko veći od maksimalnog uloga na plain;

Transfersale Pleine (Ulog na ulicu): Ulog na niz od tri broja. Stavlja se postavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda. Maksimalni ulog za tu opkladu trostruko je veći od maksimalnog uloga na plain;

Carre (ulog na ugao): Ulog se može staviti na četiri broja stavljanjem žetona na ugao gde se ta četiri broja susreću. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na plain;

Transfersale de Quatre (ulog na četiri): Ulog na brojeve 0, 1, 2 i 3 stavljanjem žetona na graničnu liniju gde se preseca linija između 0 i prvog reda. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na plain;

Transfersale Simple (Ulog na liniju): Ulog na dve, „ulice“, tj. na 6 raznih brojeva u dva reda od po tri broja, stavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet gde se preseca linija koja deli ta dva reda. Maksimalni ulog za tu opkladu šestostruko je veći od maksimalnog uloga na plain;

Colonne (ulog na kolonu): Na dnu svake kolone nalaze se tri neobeležene kućice, pa se postavljanje uloga postiže stavljanjem žetona na jednu od tih kućica. Ako se pogodi bilo koji broj od brojeva izabrane kolone, isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na plain; Douzaine (ulog na dvanaest) Ulog se može staviti na grupu od 12 brojeva stavljanjem žetona na jednu od tri kućice označene se P12, M12, ili D12. Ako se pogodi jedan od tih 12 brojeva isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain; Rouge/Noir, Pair/Impair, Manque 1-18, Passe 19-36, odnosno crveno-crno/ par-nepar, Mali/veliki brojevi” Ulog se stavlja na jednu od kućica smeštenih duž strane stola koja pokriva polovinu brojeva na stolu za rulet (izuzev 0), pri čemu svaka kućica pokriva 18 brojeva. za sve ove uloge isplata se obavlja u razmeri 1:1, dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu dva desetostruko je veći od maksimalnog uloga na plain;

BLEKDŽEK (BLACKJACK) – Virtuelni kazino

Blekdžek se priređuje putem sredstava elektronske komunikacije a ishod igre određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG).

Za Blekdžek se koristi standardni paket od 52 karte, ali nekoliko špilova karata se može mešati. Najpopularnija je igra sa šest špilova (312 karata). Pored toga, virtuelni diler koristi praznu plastičnu karticu, koja se nikada ne deli, već se stavlja na dno paketa kako bi naznačio kada će doći vreme da se karte ponovo mešaju. Kada se koriste četiri ili više špilova, oni se dele iz cipele (kutija koja omogućava virtuelnom dileru da vadi karte jednu po jednu, licem nadole, a da zapravo ne drži jedan ili više paketa).

Svaki igrač pokušava da pobedi virtuelnog dilera tako što će zbrojiti što je moguće bliže 21, bez prelaska preko 21. Na svakom pojedinačnom igraču je da li as vredi 1 ili 11. Lične karte su 10, a svaka druga karta je njegova vrednost poena. Pre nego što dil počne, svaki igrač stavlja opkladu, u čipovima, ispred sebe u određenom polju.

Virtuelni diler temeljno meša delove paketa dok se sve karte ne pomešaju i kombinuju. Virtuelni diler određuje jednog od igrača da seče, a plastična kartica za umetanje se postavlja tako da se poslednjih 60 do 75 karata ne koristi.

Kada su svi igrači položili svoje opklade, virtuelni diler daje po jednu kartu licem nagore svakom

igraču u rotaciji u smeru kazaljke na satu, a zatim jednu kartu licem prema sebi. Druga runda karata se zatim deli licem nagore svakom igraču, ali delilac uzima drugu kartu licem nadole. Dakle, svaki igrač osim virtuelnog dilera dobija dve karte licem nagore, a virtuelni diler dobija jednu kartu licem nagore i jednu licem nadole.

Naturals - Ako su igračeve prve dve karte as i "desetka" (karta sa slikom ili 10), što daje broj 21 u dve karte, ovo je natural ili "blek džek". Ako bilo koji igrač ima natural, a virtuelni diler nema, virtuelni diler odmah plaća tom igraču jedan i po puta veći iznos njihove opklade. Ako virtuelni diler ima natural, on odmah prikuplja opklade svih igrača koji nemaju natural ali bez dodatnog iznosa. Ako i delitelj i drugi igrač imaju natural, opklada tog igrača je nerešeno (nerešeno), a igrač uzima nazad svoje žetone.

Ako je okrenuta karta virtuelnog dilera desetka ili as, oni gledaju svoju okrenutu kartu da vide da li su dve karte natural. Ako okrenuta karta nije desetka ili as, oni ne gledaju okrenutu kartu dok ne dođe red na virtuelnog dilera da igra.

Igrač sa leve strane ide prvi i mora da odluči da li će „stati“ (ne tražiti drugu kartu) ili „pogoditi“ (zatražiti drugu kartu u pokušaju da se približi broju 21, ili čak pogodi 21 tačno). Dakle, igrač može stajati na dve karte koje su mu prvobitno podeljene ili može tražiti od virtuelnog dilera dodatne karte, jednu po jednu, sve dok ne odluči da stoji na ukupno (ako je 21 ili manje), ili ne padne (ako je preko 21). U poslednjem slučaju, igrač gubi, a virtuelni diler prikuplja uloženu opkladu. Virtuelni diler se zatim okreće sledećem igraču sa svoje leve strane i deli ih na isti način.

Kombinacija asa sa kartom koja nije desetka, poznata je kao "meka ruka", jer igrač može računati asa kao 1 ili 11, i da izvuče karte ili ne. Na primer, sa „mekim 17“ (kec i 6), ukupan broj je 7 ili 17. Dok je brojanje 17 dobra ruka, igrač će možda želeti da izvuče za veći zbir. Ako žreb stvara rupu bez greške računajući asa kao 11, igrač jednostavno broji keca kao 1 i nastavlja da igra stoji ili „udara“ (tražeći od virtuelnog dilera dodatne karte, jednu po jednu).

Igra virtuelnog dilera - Kada je virtuelni diler podelio svakog igrača, karta virtuelnog dilera licem nadole se okreće nagore. Ako je ukupno 17 ili više, mora da stoji. Ako je ukupno 16 ili manje, moraju uzeti kartu. Virtuelni diler mora nastaviti da uzima karte sve dok ukupan broj ne bude 17 ili više, u tom trenutku virtuelni diler mora stati. Ako virtuelni diler ima keca, a računajući ga kao 11 bi ukupan broj bio 17 ili više (ali ne preko 21), virtuelni diler mora računati asa kao 11 i ostati. Odluke virtuelnog dilera su, dakle, automatske u svim igrama, dok igrač uvek ima mogućnost da uzme jednu ili više karata.

Delite parove: Ako su igračeve prve dve karte iste denominacije, kao što su dva žandara ili dve šestice, oni mogu odlučiti da ih tretiraju kao dve odvojene ruke kada dođe njihov red. Iznos prvobitne opklade tada ide na jednu od karata, a jednak iznos se mora staviti kao opklada na drugu kartu. Dve ruke se tako tretiraju odvojeno, a virtuelni diler se namiruje sa svakom po svojoj meri. Sa parom asova, igraču se daje po jednu kartu za svaki as i ne može ponovo da izvuče. Takođe, ako se jednom od ovih asova podeli deset karata, isplata je jednaka opkladi (a ne jedna i po prema jedan, kao kod Blekdžeka u bilo kom drugom trenutku).

Dupliranje - Druga opcija otvorena za igrača je da udvostruči svoju opkladu kada su prvobitne dve karte podeljene ukupno 9, 10 ili 11. Kada dođe red na igrača, oni stavljaju opkladu jednaku prvobitnoj opkladi, a virtuelni diler daje igraču samo jednu kartu, koji se postavlja licem nadole i ne okreće se sve dok se opklade ne izmire na kraju ruke. Sa dve petice, igrač može da podeli par, udvostruči ili samo odigra ruku na uobičajen način. Imajte na umu da virtuelni diler nema opciju da podeli ili udvostruči.

Osiguranje - Kada je prva okrenuta karta virtuelnog dilera keč, bilo koji od igrača može napraviti bočnu opkladu do polovine prvobitne opklade za slučaj da druga okrenuta karta virtuelnog dilera bude 10, J, Q ili K, a samim tim i blek džek za kuću. Kada su sve takve sporedne opklade postavljene, virtuelni diler pogleda svoju drugu kartu pre njenog okretanja. Ako je u pitanju 10, J, Q ili K, ona se okreće, a oni igrači koji su napravili opkladu na osiguranje pobeđuju i dobijaju dupli iznos svog polu-ulaganja – isplata 2 prema 1. Kada se desi blek džek za virtuelnog dilera, ruka je gotova i glavne opklade igrača se prikupljaju – osim ako igrač takođe ima blek džek, u kom slučaju se radi o nerešenom rezultatu.

Poravnanje - Opklada jednom plaćena i prikupljena se nikada ne vraća. Dakle, jedna ključna prednost za virtuelnog dilera je da igrač ide prvi. Ako igrač propadne, on je već izgubio svoju opkladu, čak i ako propadne i virtuelni diler. Ako virtuelni diler pređe 21, virtuelni diler plaća svakom igraču koji nije prešao 21. Ako virtuelni diler ima 21 ili manje, virtuelni diler plaća opkladu bilo kog igrača koji ima veći zbir (ne prelazi 21) i naplaćuje opkladu bilo kog igrača koji ima niži zbir. Ako dođe do nerešenog rezultata (igrač ima isti zbir kao i virtuelni diler), neće se isplaćivati niti sakupljati žetoni.

Reshuffling (mešanje) - Kada je opklada svakog igrača izmirena, virtuelni diler skuplja karte tog igrača i stavlja ih licem nagore sa strane na prozirni plastični štít u obliku slova L. Virtuelni diler nastavlja da vuče karte iz cipele sve dok ne dođe do plastične kartice, što ukazuje da je vreme za mešanje karata. Kada se ta runda igre završi, virtuelni diler meša sve karte, priprema ih za rez, stavlja karte u cipelu i igra se nastavlja.

BACCARAT (BAKARA) – Virtuelni kazino

Baccarat (Bakara) je igra koja se priređuje putem sredstava elektronske komunikacije a čiji ishod određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG).

U pitanju je igra gde se upoređuju karte između dve ruke, odigrane između "igrača" i "virtuelnog bankara". Svaki Baccarat kup (krug igre) ima tri moguća ishoda: "igrač (player)" (igrač ima najviši rezultat), "Virtuelni bankar (banker)" i "nerešeno (tie)".

Kvota za dobitak su u korist banke, pri čemu prag Priređivača nije niži od otprilike 1 procenta. Karte imaju sledeće vrednosti poena: karte od 2 do 9 imaju vrednost kolika je na njima (u poenima); karte 10, žandar, dama i kralj nemaju vrednost (odnosno, njihova vrednost je nula); asovi vrede 1 poen; džokeri se ne koriste. Ruke (kupovi) se vrednuju na osnovu jedinične vrednosti

cifre zbira karata. Na primer, ruka koja se sastoji od dvojke (2) i trojke (3) vredi pet (5), ali ruka koja se sastoji od šestice (6) i sedmice (7) vredi 3 (tj. 3 je jedinična cifra u kombinovanom zbiru poena od 13). Zbog toga, najviša moguća vrednost je devet (9).

Bakara se deli iz cipele (slot) za deljenje, koja sadrži 6 ili 8 dekovu međusobno promešanih karata; presečena karta se postavlja ispred sedme i poslednje karte, i povlačenje presečene karte pokazuje poslednji kup cipele. Virtuelni bankar deli prvu kartu sa licem prema gore i zatim, u zavisnosti od odgovarajuće brojčane vrednosti, sa asovima koji vrede 1 i kartama u vrednosti 10, virtuelni bankar deli odgovarajući broj karata sa licem prema dole. Za svaki kup (ruku), dve karte se dele sa licem prema gore, počev od "igrača" i naizmenično između ruku. Ukoliko bilo igrač, bilo virtuelni bankar ili obojica postignu ukupno 8 ili 9, kup (ruka) je završena i proglašava se rezultat: igrač pobeđuje, virtuelni bankar pobeđuje, ili je nerešeno. Ako nijedna ruka nema osam ili devet, primenjuju se pravila izvlačenja, kako bi se utvrdilo da li Učesnik treba da dobije treću kartu. Tada se na osnovu vrednosti bilo koje karte izvučene od strane Učesnika, primenjuju pravila izvlačenja, kako bi se utvrdilo treba li virtuelni bankar da dobije treću kartu. Kup (ruka) je tada završen, objavljuje se ishod i poredničke opklade se isplaćuju.

Tabela pravila izvlačenja

Ukoliko niti igraču niti bankaru nije podeljeno ukupno 8 ili 9 u prve dve karte (što se zove "prirodno"), konsultuje se tabela, prvo pravila za igrača, a zatim pravila za virtuelnog bankara.

Pravilo igrača

Ako igrač ima početnih ukupno 0–5, on vuče treću kartu. Ako igrač ima početnih 6 ili 7, oni ostaju gde su.

Pravilo virtuelnog bankara

Ako igrač ostaje na pat poziciji (tj., ima samo dve karte), bankar gleda samo svoju ruku i ponaša se po istom pravilu kao i igrač, to jest, virtuelni bankar vuče treću kartu kod ruke koja vredi 0–5 i ostaje na istoj poziciji kada ruka vredi 6 ili 7.

Ako je igrač izvukao treću kartu, virtuelni bankar postupa po sledećim složenijim pravilima:

- Ukoliko je zbir virtuelnog bankara ukupno 2 ili manje, onda virtuelni bankar vuče kartu, bez obzira na treću kartu igrača.
- Ukoliko je zbir virtuelnog bankara ukupno 3, onda virtuelni bankar vuče treću kartu, osim ako je treća karta igrača bila 8.
- Ukoliko je zbir virtuelnog bankara ukupno 4, onda virtuelni bankar vuče treću kartu, ukoliko je treća karta igrača bila 2, 3, 4, 5, 6, 7.
- Ukoliko je zbir virtuelnog bankara ukupno 5, onda virtuelni bankar vuče treću kartu, ukoliko je treća karta igrača bila 4, 5, 6 ili 7.
- Ukoliko je zbir virtuelnog bankara ukupno 6, onda virtuelni bankar vuče treću kartu, ukoliko je treća karta igrača bila 6 ili 7.
- Ukoliko je zbir bankara ukupno 7, onda virtuelni bankar ostaje na istoj poziciji.

Virtuelni bankar će deliti karte u skladu sa tabelom i virtuelni bankar će objaviti poredničku ruku, bilo igrača bilo virtuelnog bankara. Izgubljeni ulogi se prikupljaju, a dobitne opklade se isplaćuju prema pravilima kuće. Obično će se 1-na-1 parni novac isplatiti na opklade igrača, a 19 -20 na opklade virtuelnog bankara (parni novac sa "5% provizije kuće na dobitak").

Ukoliko i Učesnik i virtuelni bankar imaju istu vrednost na kraju deljenja, virtuelni bankar objavljuje "égalité — tie bets win" (jednako – nerešene opklade dobijaju). Sve opklade će se isplaćivati po kvoti 8 na 1, a sve opklade na Učesnika ili virtuelnog bankara ostaju na mestu i aktivne su za sledeću igru (Učesnik može ili ne može povući te opklade, zavisno od pravila Priređivača).

POKER IGRE – On-lajn kazino

Zajedničke odredbe

Sve poker igre se priređuje putem sredstava elektronske komunikacije, a čiji ishod određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG).

Poker se igra sa standardnim špilom od 52 karte, ponekad uz dodatak jednog ili dva džokera. Poker je igra sa jednim špilom, ali danas se virtuelno, u gotovo svim igrama koje se igraju u klubovima i između najboljih igrača koriste dva špila kontrastnih boja, kako bi se igra ubrzala. Dok se jedan špil deli, drugi se meša i priprema za sledeće deljenje.

Postupak za dva špila je sledeći: Dok je deljenje u toku, prethodni delilac skuplja sve karte iz špila koji je podeljen, meša ih i stavlja ih na levu stranu. Kad dođe vreme za sledeće deljenje, pomešani špil se daje sledećem deliocu. U mnogim igrama u kojima se koriste dva špila, protivnik sa leve strane delioca umesto protivnika sa desne strane, seče špil.

Vrednosti karata / bodovanje - osim u nekoliko verzija igre, Poker ruka se sastoji od pet karata. Različite kombinacije Poker ruku se kreću od pet istih karata (najviše) do bez para ili ništa (najniže):

Pet karata iste vrste – ovo je najviša moguća vrednost ruke i može se pojaviti samo u igrama u kojima je barem jedna karta zamena, kao što su džoker, dva jednooka žandara ili četiri znaka. Primeri pet istih karata bi bile četiri desetke i zamenska karta, ili dve dame i tri zamenske karte.

Ravni fleš – Ovo je najviša moguća ruka, kada se koristi samo standardni špil, a nema zamenskih karata. Ravni fleš se sastoji od pet karata istog znaka u nizu, kao na primer 10, 9, 8, 7, 6 herc. Najjači ravni fleš je A, K, Q, J i 10 u jednom znaku, a ova kombinacija ima posebno ime: fleš rojal

ili ravni fleš rojal. Verovatnoća za deljenje ove ruke su 1 na skoro 650.000.

Četiri iste (Four of a Kind) – Ovo je sledeća najjača ruka, a nalazi se odmah ispod jačine ravnog fleša. Primer su četiri asa ili četiri trojke (3). Nije važno što je peta, ne uparena karta.

Full House – ovu ruku čine tri karte jednog ranga i dve karte drugog ranga, kao što su tri osmice (8) i dve četvorke (4), ili tri asa i dve šestice (6).

Fleš – Pet karata, sve u istom znaku, ali ne sve u nizu, predstavljaju fleš. Primer su Q, 10, 7, 6 i 2 u piku.

Strejt – Pet karata u nizu, ali nisu sve u istom znaku.

Tri iste karte – Ova kombinacija sadrži tri karte istog ranga, a ostale dve karte različitog ranga, kao na primer tri žandara, sedam i četiri.

Dva para – Ova ruka sadrži par jednog ranga i drugi par različitog ranga, plus bilo koju petu kartu različitog ranga, kao na primer Q, Q, 7, 7, 4.

Jedan par – Ova česta kombinacija sadrži samo jedan par, a ostale tri karte su različitog ranga. Primer je 10, 10, K, 4, 3.

Bez para – Nijedna od pet karata se ne može spojiti, niti je svih pet karata istog znaka ili je uzastopno rangirano.

Kada više od jednog igrača nema par, ruke se ocenjuju po najvišoj karti koju svaka ruka sadrži, tako da će ruka sa asom pobediti ruku sa kraljem i tako dalje.

Dve ruke koje su identične, karta za kartu, izjednačene su jer znakovi nemaju relativni rang u Pokeru. U takvom slučaju, izjednačeni igrači će podeliti ulog. Ako dve ruke sadrže isti najviši par, tada rangiranje sledeće karte u ruci određuje koja pobeđuje. Na primer: ruka 9, 9, 7, 4, 2 pobeđuje ruku 9, 9, 5, 3, 2. Isto tako, od dve ruke koje imaju identične parove, pobeđuje ona u zavisnosti jačine pete karte. Na primer: ruka Q, Q, 6, 6, J pobeđuje ruku Q, Q, 6, 6, 10.

Ulog - Tokom svakog Poker deljenja, postojaće jedan ili više intervala polaganja uloga. Pre nego što se karte čak i podele, pravila igranja pokera mogu zahtevati da svaki Učesnik stavi

svoj ulog, nazvan "ante", koji se sastoji od jednog ili više čipova, kako bi se igra pokrenula. Svaki interval polaganja uloga ili krug započinje kada Učesnik sa svoje strane stavi ulog od jednog ili više žetona. Svaki igrač sa leve strane zauzvrat mora ili "pozvati" tu opkladu, tako što će na pot staviti isti broj žetona, ili "povisiti", što znači da Učesnik uloži više nego dovoljno čipova za pozivanje, ili "odustati", što znači da Učesnik ne stavlja čipove u pot, odbaci njihovu ruku i ne učestvuje do sledećeg deljenja.

Kada igrač odustane, gubi sve čipove koji je stavio u taj pot. Ukoliko igrač nije spreman da ubaci najmanje toliko čipova koliko i prethodni igrač, on mora da odustane.

Interval polaganja uloga se završava kada su ulozi izjednačeni – to jest kada je svaki igrač ili uložio tačno toliko žetona koliko i njegovi prethodnici ili je odustao. Obično postoje dva ili više intervala polaganja uloga za svako Poker deljenje. Nakon finalnog intervala sledi „prikazivanje“, što znači da svaki igrač koji ostane, pokazuje svoju ruku sa kartama sa licem prema gore na stolu. Najbolja poker ruka tada uzima pot.

Ako igrač napravi opkladu ili poveća ulog, za koji nijedan drugi igrač ne "pozove", on osvaja pot bez obaveze da pokaže svoju ruku.

Ako igrač želi da ostane u igri bez polaganja uloga, on klikne na polje "provera". To znači, da igrač pravi "opkladu za ništa". Igrač može kliknuti na polje "provera" pod uslovom da niko pre njega u tom intervalu polaganja uloga nije napravio opkladu. Ako se drugi igrač kladi, on ne može kliknuti na polje "provera", već mora barem "pozvati" opkladu ili odustati. Igrač koji klikne na polje "provera", može podići opkladu koju je podigao drugi igrač. To se naziva "sandbagging," što je dopušteno, osim ako prethodno nije odlučeno da je takva praksa zabranjena. Ako svi igrači kliknu na polje "provera" tokom runde igre, interval polaganja uloga je gotov, a svi igrači koji su još uvek u potu, ostaju u igri.

U svakom krugu polaganja uloga, jedan igrač je označen kao prvi igrač, u skladu sa pravilima igre. Krug za polaganje uloga uvek se pomera ulevo, od igrača do igrača, i niko ne može kliknuti polje "provera", kladiti se ili odustati, osim kada je red na njima.

Ograničenje polaganja uloga - Jednom utvrđeno, ograničenje bi trebalo da bude nepromenljivo tokom cele igre, osim ako igrači jednoglasno ne pristanu na promenu uloga. Slede neki popularni sistemi ograničavanja:

Fiksno ograničenje - Niko se ne može kladiti ili podići za više od određenog broja čipova, na primer, dva, pet ili deset. Obično ovo ograničenje varira u zavisnosti od faze igre: U Draw Poker-u, ako je ograničenje pet pre izvlačenja, to bi moglo biti deset nakon izvlačenja. U Stud Poker-u, ako je ograničenje pet u prva četiri intervala polaganja uloga, to je 10 u finalnom intervalu polaganja uloga (a često je i deset kad god igrač ima par ili bolje prikaze karata).

Ograničenja čipa (POT) - Svako polaganje uloga ili povećanje je ograničeno na broj žetona u potu u tom trenutku. To znači da igrač koji je podigao ulog, može kao deo pota da računa broj čipova potrebnih da bi igrač pozvao. Ako je u potu šest čipova, a napravljena je opklada od četiri, ukupno

ima 10 žetona; potrebna su četiri čipa da bi sledeći igrač mogao pozvati, i onda igrač može da poveća za 14. Čak i kada se igra limit pota, treba da postoji maksimalni limit, kao što je 50 čipova.

Ulozi na stolu - Ograničenje za svakog igrača je broj žetona koje igrač ima ispred sebe. Ako igrač ima samo 10 žetona, može se kladiti na ne više od 10 i može zatražiti opkladu drugog igrača u toj meri. U ulozima na stolu, nijedan igrač ne može povući žetone sa stola ili vratiti žetone bankaru, dok ne napuste igru. Igrač može dodati svoj ulog, ali samo između upravo zaključenog deljenja i početka sledećeg deljenja karata.

Vangdudls ili rudls - U igri sa fiksnim limitom, često je dogovoreno, da će posle svake dobre ruke – full house ili bolje, biti dogovoreno jedno deljenje Džekpota od strane svakog igrača, u kojem svi udvostručavaju svoje uloge, a takođe se udvostručava i limit polaganja uloga za ova deljenja karata.

TEXAS HOLD’EM POKER – On-lajn kazino

Texas Hold’em Poker je igra a čiji ishod određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG).

Igra se igra sa standardnim špilom od 52 karte. Postoji dugme za podelu, predmet koji se okreće u smeru kazaljke na satu i pokazuje ko bi u toj ruci trebalo da deli (osim ako postoji osoba koja je zadužena za to) i ko treba da postavi potreban ulog.

U Texas Hold’em postoje dva obavezna uloga i zovu se blind-ovi. Igra počinje sa dva igrača koji sede levo od tastera onoga koji deli karte, koji postavljaju potrebne uloge takozvanih malih i velikih blind-ova, pre nego što se karte podele. Veliki blind je dvostruko veći od malog.

Nakon polaganja uloga, svakom igraču se dele dve karte, licem okrenutim prema dole, tako da samo igrač kome su podeljene ima uvid u njih. Smisao igre je da svaki igrač vuče najbolju kombinaciju dve podeljene karte i još pet karata koje delilac vuče tokom igre. Ovo se, kao u regularnom pokeru, odnosi na najbolju kombinaciju sa pet karata, ukupno sedam karata (2 u ruci i 5 koje je izvukao virtuelni diler). Svaki igrač nastoji da napravi svoju najbolju ruku sa pet karata, zanemarujući ostale karte van ruke. To znači da se na kraju, vaša ruka se može sastojati od:

- Vaše 2 karte i 3 karte koje je izvukao delilac
- Vaše 1 karte i 4 karte koje je izvukao delilac
- 5 karti koje je izvukao delilac

Igrač koji dobije najbolju kombinaciju je pobednik pota. Pot predstavlja zbir svih uloga koji su postavljeni tokom jedne ruke.

Kada svi igrači dobiju dve karte, započinje prvi krug polaganja uloga. Prvi igrač pita igrača sa leve strane velikog blind-a. Postoje tri mogućnosti za njega i za sve ostale nakon njega:

1. Da prihvati ulog (u ovom slučaju, veliki blind) – Zove
2. Da podigne ulog iznad postavljenog velikog blind -a – Podiže
3. Da odustane i vrati karte deliocu – Odustaje

Kad se karte vrate deliocu, one se odbacuju i više ih nije moguće koristiti u toj ruci.

Svaki sledeći igrač takođe ima ove tri mogućnosti, ali ako igrač pre njega podigne ulog iznad velikog blind-a, tada ima mogućnost ponovnog podizanja, što znači da može da podigne ulog tako da bude veći od uloga koji igra igrač pre njega.

Takođe, ako je igrač koji je prethodno položio ulog povećao svoj ulog, tada, da bi mogao da nastavi da igra mora staviti istu vrednost uloga i/ili ga povećati.

Nakon završetka prvog kruga polaganja uloga, delilac stavlja prvu kartu licem prema dole, koju stavlja sa strane i više ne koristi u toj ruci, a tri karte stavlja u sredinu stola licem prema gore. Ove karte čine FLOP.

Drugi krug polaganja uloga, kao i svaki naredni krug, započinje sa igračem sa leve strane tastera delioca. Ako on odustane pre nego što se otvori flop, on pita sledećeg igrača da ga dostigne i tako dalje. Igrači pored tri opisane opcije sada imaju i četvrtu mogućnost, a to je Check (provera). To znači da igrač ostaje u ruci bez ikakvih dodatnih ulaganja, naravno to je moguće samo ako niko pre njega nije podigao ulog u drugom krugu ulaganja.

Jednom kada jedan igrač podigne ulog, drugi mogu odgovoriti (prihvatiti taj ulog), ponovo podići ulog (podići više od svog prethodnika), ili ako misle da nemaju kombinaciju sa dve karte u ruci i 3 na flop-u (ili ne misle da se isplati čekati još dve karte, kako bi se izbacio delilac) da se povuku (fold) (odustaje dalje u tom deljenju).

Na kraju svakog kruga, svi igrači moraju uložiti istu količinu novca u pot, uz izuzetak ako igrač ode ALL-IN (tada se kladi na sve čipove koji ima), tada delilac pravi Side Pot koji ograničava pot, da igrač, koji nije imao dovoljno, može osvojiti žetone unapred za regularno produženje ruke. Pored Side Pot-a, ostaje glavni Main Pot, za koji se igrači, koji nastavljaju igru, dalje bore.

Nakon završetka drugog kruga polaganja uloga, delilac premešta drugu kartu i povlači četvrtu kartu na stolu, koju postavlja pored flop karata, tako da na stolu sada postoje 4 karte pomoću kojih igrači prave svoje kombinacije.

Treći krug polaganja uloga počinje nakon izvlačenja ruke, gde se igrači upoznaju sa četvrtom kartom i započinje novi krug polaganja uloga. Ovaj krug ulaganja je jednak prethodnom.

Nakon trećeg kruga polaganja uloga se postavlja druga karta sa strane, a peta karta se postavlja pored ruke, tako da sada na stolu imamo 5 karata sa kojima igrači mogu da kombinuju i da naprave najjaču kombinaciju (plus po dve karte u svakoj ruci).

Pravila su ista kao u prethodna dva kruga. Na kraju ovog kruga svi igrači koji su preostali u igri otvaraju svoje karte i igrač sa najjačom rukom kombinuje pot.

Redosled snage kombinacija ruke je sledeći:

1. Fleš rojal – 5 povezanih najjačih karata istog karaktera (A do 10)
2. Strejt fleš – takođe 5 povezanih karata istog karaktera, ne sve najjače
3. Poker – 4 iste karte
4. Ful – 2 iste (par) i 3 iste (triling)
5. Fleš – 5 bilo kojih karata istog karaktera
6. Strejt – 5 povezanih karata bilo kojeg znaka

7. Triling – 3 iste karte

8. Dva para

DRAW POKER i STUD POKER – On-lajn kazino

Draw Poker i Stud Poker su igre čiji ishod određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG).

U Draw Poker-u, sve se karte se dele igračima sa licem prema dole. U Stud Poker-u se neke karte dele okrenute sa licem prema gore kako podela karata napreduje, tako da će svi ostali igrači videti deo ruke svakog igrača.

Osim ukoliko domaćin ili pravilo kluba već nije uspostavilo igru, igrači bi prvo trebali da odluče u kojem će obliku pokera igrati. Dva faktora bi trebala da utiču na njihovu odluku: broj igrača, kao i činjenica da li grupa ima samo iskusne igrače ili ima i neke neiskusne igrače. Preporučuju se sledeći izbori:

2, 3 ili 4 igrača: Stud Poker u bilo kojem obliku. Obično, sa tako malo igrača, samo vrlo iskusni igrači igraju Draw Poker i oni će često koristiti raspakovani špil, koji predstavlja špil sa uklonjenim kartama, kao što su 2 (dvojke) i 3 (trojke).

5—8 igrača: Bilo koji oblik pokera, bilo Draw ili Stud.

9 ili 10 igrača: Stud Poker sa 5 karata.

Više od 10 igrača: Jedna od igara u kojoj se deli manje od pet karata, kao što su Three-Card Monte ili Spit-in-the-Ocean. Sve Poker varijacije su opisane u ovom Članu kasnije. Druga alternativa sa toliko igrača je da jednostavno formirate dva stola i da organizujete dve odvojene igre.

Izbor delioca - Kada je Poker sesija po izboru delioca, svaki delilac ima privilegiju da imenuje oblik Pokera koji će se igrati i odrediti ante, wild (zamenske) karte (ako ih ima) i maksimalni limit žetona koji se može uložiti tokom svakog kruga. Međutim, delilac ne može tražiti da jedan igrač ante više od drugog. Ako se odabere igra kao što je Džekpot (Džekpot) i niko ne otvori polaganje uloga, isti delilac ponovno deli i svi ponovo čine ante.

Zamenske (wild) karte - U mnogim igrama, posebno Dealer's Choice, razne karte se mogu označiti kao zamenske. Zamenska karta se označava od strane nosioca, koja će biti karta bilo kojeg ranga ili znaka, kao na primer peta dama, ili karta koja je potrebna za kombinovanje sa ostale četiri u ruci igrača, kako bi se formirao straight ili flush. Zamenske (wild) karte u Poker igri dodaju raznolikost, i uveliko povećavaju šanse za dobijanje retke kombinacije, kao što je full house ili ravni fleš. Uobičajeni izbori za zamenske (wild) karte su sledeći:

Džoker

Većina špilova karata uključuju dva džokera, za upotrebu u igrama kao što je Kanasta. Poker igrači sve više dodaju jednog ili oba džokera kao zamenske karte.

Buba

Ovo je džoker, ali njegova zamenljivost je ograničena: Broji se kao as; ili kao karta bilo kojeg znaka za sastavljanje fleša; ili kao karta bilo kog ranga i znaka za sastavljanje ravnog fleša.

Dvojke

"Zamenske dvojke" je popularna forma Draw Poker-a. Svaka dvojka je zamena. Ponekad se džoker

uključuje kao peta karta. Imajte na umu da se broj zamenskih karata u ruci ni na koji način ne smanjuje; tako, sa zamenskim dvojkama, pet iste vrste od 10, 10, 2, 2, 2 (pet desetki) pobeđuje 8, 8, 8, 8, 2 (pet osmica).

Jednooke karte - Kralj karo i žandar pik pokazuju samo jedno oko, dok ostale karte sa licem imaju dva oka. Žandari sa jednim okom ponekad se označavaju kao zamenske karte, ali kralj herc se retko bira da bude zamena.

Low hole karta - U Stud Poker-u, najniža "rupa (hole)" karta svakog igrača (to jest, najniža karta koja se deli licem prema dole, a ne vide je drugi igrači) je zamena. U Draw Poker-u, zamenska karta bi bila najniža karta u igračevoj ruci. Kada je takva karta označena, to znači da je svaka karta tog ranga u ruci tog igrača zamena, ali činjenica da je određena karta zamena u ruci jednog igrača, ne čini taj isti rang karte zamenom u rukama drugih igrača.

Vremensko ograničenje - Pre nego što igra počne, igrači treba da odrede vremensko ograničenje, do kada se igra završava i da ga se pridržavaju. Često kada se bliži vreme završetka, domaćin ili jedan od igrača će reći „još tri deljenja“ ili „preko Zaneovog deljenja“, tako da će igrači znati koliko je još deljenja ostalo i mogu prema tome proceniti svoje strategije.

CARRIBEAN 7 STUD POKER – On-lajn kazino

Caribbean 7 Stud Poker je igra čiji ishod određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG).

Da bi igrali, svaki igrač postavlja svoj ante na obeleženo mesto na površini stola („layout“); svi ante ulozi moraju biti postavljeni pre nego što delilac najavi „nema više uloga“. Svaki igrač takođe ima mogućnost učestvovanja u progresivnoj džekpot funkciji u igri. To se radi pre nego što delilac najavi „nema više uloga“, obično u zasebnom označenom području. Svaki igrač i delilac će dobiti pet karata sa licem prema dole. Delilac će okrenuti jednu od svojih karata, nakon čega igrači mogu pregledati svoje karte.

Igrači imaju mogućnost ili da igraju ili da odustanu. Bilo koji igrač koji odluči da igra igru, ubacuje dodatni ulog koji je jednak dvostrukom iznosu od ante-a, u polje označeno kao Bet. Svaki igrač koji odluči da odustane, gubi svoj ante. Nakon što svi igrači donesu svoje odluke, delilac otkriva svoje četiri karte koje su bile okrenute licem prema dole. Delilac se kvalifikuje (igra), samo ako njegova ruka ili sadrži asa i kralja, ili formiran par, ili bilo koju ruku višeg ranga u pokeru. Delilac zatim upoređuje svoju ruku sa pet karata, sa onim od ostalih igrača, pojedinačno, a ante i uvećanja svih igrača, čije su ruke pobedile ruku delioca, odnose pobedu. Ako ne pobeđu ruku delioca, gube i ante i uvećanje uloga. Ako igrač odigra nerešeno sa deliocem, i ante i uvećanja uloga se vraćaju (vraćaju se odgovarajućim igračima bez dodatnog osvojenog novca). Ako se ruka delioca ne kvalifikuje, ante ulozi se igračima isplaćuju novcem, dok se odgovarajuća uvećanja uloga sva vraćaju.

Ako karte igrača pobeđu karte delioca, igrač će dobiti (1-1) na ante, a sledeće iznose na njegov ulog:

Fleš rojal (Royal flush)

100 na 1

Ravni fleš (Straight flush)

50 na 1

Četiri iste karte

20 na 1

Full house

7 na 1

Fleš (Flush)

5 na 1

Strejt (Straight)

4 na 1

Tri iste karte

3 na 1

Dva para

2 na 1

Jedan par ili manje

1 na 1

TRIPLE POCKET HOLD"EM – On-lajn kazino

Triple Pocket Hold"em je varijacija igre Texas Hold"em, u kojoj igrač igra protiv delioca. To je igra čiji ishod određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG).

Pravila i igra

Naziv Triple Pocket Hold"em se odnosi na tri džepne ruke – jedan džep ruka igrača i dve džep ruke protivničkih delilaca. Poput tipičnih Hold"em igara, postoji pet zajedničkih karata koje se dele između igrača i protivnika. Igrač mora da pobedi obe ruke protivničkih delilaca, da bi pobedio. Na početku ruke, sve zajedničke karte i sve džep karte delilaca su nepoznate. Znajući samo svoju džep ruku sa dve karte, igrač mora da odluči, da li da zadrži svoju džep ruku ili da je zameni nekom od nepoznatih ruku delilaca. Ako zadrži ruku, otkrivaju se sve karte i boduju se ruke. Ako zameni ruku, igrač može pregledati karte koje je dobio od delioca i ima još jednu odluku o zameni. On može ili da zadrži svoju drugu ruku, ili da je zameni sa drugom rukom delioca. Ne može je zameniti sa prvom rukom delioca. Nakon druge odluke o zameni, ruke se boduju u skladu sa standardnim Texas hold"em poker pravilima. Ako igračeva ruka pobedi obe ruke delioca, igračeva opklada se isplaćuje na osnovu dole navedene tabele. Ako bilo koja od deliočevih ruku pobedi ruku igrača, on gubi opkladu. Nema mogućnosti podizanja uloga ili dodatnih opcija za polaganje uloga.

Ruka	Isplata
Fleš rojal	50:1
Ravni fleš	20:1
4 iste karte	10:1
Full House	4:1
Fleš	2:1
Strejt ili manje	1:1

Prag kuće i varijante

Prema standardnim pravilima, prag kuće Triple Pocket Hold'em pokera iznosi 2,27%. Standardna devijacija Triple Pocket Hold'em pokera je 1,37. Nema povećanja uloga, tako da je prag kuće i varijanta kuće, nakon početnog ulaganja, isti kao i prag kuće i varijanta kuće nakon postavljanja opklade.

CARIBBEAN 7 STUD POKER – Oasis Variant – On-lajn kazino

Caribbean 7 Stud Poker – oasis variant je igra čiji ishod određuje Generator Slučajnih Brojeva (RNG) i koja se igra protiv delioca. Učesnik ima mogućnost da razmeni karte pre nego što odluči da li da podigne ulog ili zadrži karte u ruci.

Ciljevi

Cilj Oasis Poker-a je pobediti ruku delioca. I igrač i delilac dobijaju po pet karata prilikom prvog deljenja karata. Sve karte igrača su okrenute licem prema gore. Jedna karta delioca je takođe okrenuta prema gore i igrač je mogu videti. Ne postoje zajedničke karte. Pre nego što podigne ulog, igrač može razmeniti karte. Igrač može promeniti jednu ili nekoliko karata (takođe, zamena svih pet karata je opcija). Razmena karata košta nešto novca. Osoba sa najvišom vrednošću ruke osvaja igru. Poker ruka je standardna i sastoji se od vlastitih igračevih karata. Upoređivanje ruku igrača i delioca, radi utvrđivanja pobjednika, vrši se na kraju igre.

Karte

Oasis Poker igra se sa standardnim špilom od 52 karte, koji se meša posle svake igre. Jačina karata ide od najviše do najniže u ovom poretku: As (A), Kralj (K), Dama (Q), Žandar (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. U nekim specifičnim slučajevima, As bi mogao postati najniža karta, manje od broja 2. Svi znakovi – herc, pik, karo i tref – su jednaki.

Igra

Oasis Poker započinje utvrđivanjem Ante uloga. Igrač ulazi u igru sa ovim ulogom. Kad bude spreman za Ante ulog, igrač pritisne taster Deal, da bi promešao karte. Pet karata sa licem prema gore se deli igraču i pet – deliocu. Samo je jedna karta delioca otkrivena, ostale su skrivene.

Nakon dobijanja karata u ruke, trebalo bi da je igrač proceni i da odabere sledeće:

– Zamena karata – igrač može odabrati jednu do pet karata koje će zameniti. Igrač klikne na kartu

da bi je označio kao zamenjivu. Nakon što klikne na sve kartice koje želi promeniti, klikne taster Change. Naknada za razmenu karte iznosi iznos od Ante uloga. Ako želi zameniti 1 kartu, to će igrača koštati 1 Ante ulog. Ako želi zameniti 2 karte, to će igrača koštati 2 puta Ante ulog. Zamena svih 5 karata će igrača koštati 5 puta Ante ulog. Klikom na taster Change, uklanjaju se odabrane karte sa stola, a nove će se podeliti igraču.

– Zadrži – klikom na taster Hold, igrač gubi Ante ulog i igra je gotova.

– Podigni – klikom na dugme Raise igrač nastavlja igru dodatno povećanim ulogom, jednakom Ante ulogu. Karte delioca se otvaraju i ruke se upoređuju.

Rezultati igre

– Delilac se kvalifikuje sa rukom koja sadrži Asa i Kralja ili sa višom rukom.

– Ako se virtuelni diler ne kvalifikuje, igrač pobeđuje. U tom slučaju Ante opklada se isplaćuje u odnosu 1:1, a povećanje uloga se vraća igraču u početnom iznosu.

– Ako se Delilac kvalifikovao i igračeva ruka pobedi ruku delioca, Ante opklada se isplaćuje u odnosu 1: 1, a povećanje uloga – u skladu sa tabelom dole.

– Ako se Delilac kvalifikovao rukom koja pobedi igračevu, igrač gubi sve opklade (Ante i povećanje).

– Ako se Delilac kvalifikovao i igračeva i njegova ruke budu jednake, sve opklade se vraćaju igraču.

Isplata povećanja uloga:

Fleš rojal (Royal Flush)	100:1
Strejt fleš (Streight Flush)	50:1
Četiri iste karte	20:1
Full house	7:1
Fleš (Flush)	5:1
Strejt (Straight)	4:1
Tri iste karte	3:1
Dva para	2:1
Jedan par	1:1
As i kralj	1:1

Poker ruke

Poker ruka se sastoji od pet karata. Svaka ruka više kategorije pobeđuje one niže kategorije: tri karte jedne denominacije pobeđuju dve grupe po dve karte; dva seta od dve karte pobeđuju dve karte, itd. Ako su ruke jednake i u istoj kategoriji, pojedinačne karte postavljaju porednika. Ako su najveće karte u rukama igrača jednake, treba upoređivati druge najviše karte i tako dalje.

Šesta i sedma karta se ne uzimaju u obzir pri utvrđivanju jačine ruke. Igračeva najbolja ruka se može sastojati od samo jedne igračeve od dve karte i četiri zajedničke karte, čak i najbolja ruka igrača se može sastojati samo od zajedničkih karata.

U slučaju jednakih pojedinačnih karata, ruke takođe postaju jednake. U ovom slučaju nije postavljen nijedan porednik i sve opklade se vraćaju igračima.

DŽEKPOT

Član 41.

Priredivač može da organizuje džekpot samo uz prethodnu saglasnost Uprave, a na osnovu uverenja o ispunjenosti uslova džekpot sistema i druge dokumentacije propisane od strane ministra finansija.

ISPLATA DOBITAKA

Član 42.

Službeni rezultati su oni rezultati zapisani na magnetskom mediju Priredivača, a objavljeni javno i to u poslovnici Priredivača, na samouslužnom terminalu i na Web sajtu Priredivača.

U slučaju nepodudaranja službenog rezultata objavljenog u poslovnici, na samouslužnom terminalu i Web sajtu Priredivača s rezultatom zapisanim na magnetskom mediju Priredivača, kod isplate dobitka u obzir se uzima rezultat zapisan na magnetskom mediju Priredivača.

Sitnije greške u ispisu imena takmičenja ili takmičara (npr.: Liverpool - Liverpool), ako ne utiču na ishod opklade, ne uzimaju se u obzir.

Ukoliko je greška takva da utiče na ishod opklade onda je opklada nevažeća i obračunava se koeficijent 1,00 (npr. umesto MANCHESTER CITY napisano MANCHESTER UTD. i sl.)

Član 43.

Dobici ostvareni u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije

Priredivač može, prema sopstvenoj odluci isplatiti samo sredstva raspoloživa za isplatu. Isplata se obavlja na zahtev igrača sa njegovog korisničkog naloga gotovinski na blagajni uplatno/isplatnog mesta Priredivača, na tekući račun igrača ili na drugi odgovarajući način isplate definisan ovim Pravilima.

Igrač je dužan da na zahtev Priredivača dostavi dokaz o vlasništvu na tekućem računu, a Priredivač je ovlašćen i na drugi način da izvrši proveru tekućeg računa i identiteta igrača. U slučaju neispunjenja obaveze igrača iz prethodnog stava ovog člana, Priredivač ima pravo da odbije zahtev za prenos sredstava. Priredivač 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 korisničkog naloga. Igrač može imati svakog trenutka samo jedan aktivan tekući račun na koji će se vršiti prenos sredstava.

Od trenutka podnošenja zahteva učesnika za isplatu na njegov tekući račun, zahtevana sredstva za isplatu se rezervišu na evidencionom računu igrača, i tim sredstvima igrač ne može raspolagati do trenutka izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa Korisničkog

naloga 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 učesnika 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 i eventualne provizije banke igrača.

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

Prilikom isplate dobitka, Priređivač ima pravo da od igrača zatraži da pokaže lična dokumenta. Ukoliko igrač to ne učini Priređivač ima pravo da zadrži isplatu dobitka sve do ispunjenja tog uslova.

Priređivač će, na zahtev igrača, izdati potvrdu na njegovo ime o njegovim ostvarenim dobitcima.

Priređivač vodi evidenciju o izdatim potvrdama o dobitcima i čuva je pet godina nakon godine od datuma izdavanja potvrde.

U slučaju da igrač ili grupa različitih igrača uplati više puta istu opkladu sa istim ili vrlo sličnim događajima koje su vremenski i sadržajno vezane Priređivač zadržava pravo da može sve osim prvo uplaćene opklade poništiti (obračunati sa koeficijentom 1.), čak i nakon sto su opklade zaključene ili utvrđene.

Priređivač takođe zadržava pravo da u bilo koje vreme uključujući i vreme posle zaključivanja opklade odbije ili poništi i proglasi nevažećom bilo koju opkladu ukoliko postoji osnovana i opravdana sumnja ili je nedvosmisleno utvrđeno da postoji dogovor između različitih učesnika ili sprega između njihovih korisničkih naloga.

Priređivač zadržava pravo da u bilo koje vreme čak i nakon sto su opklade utvrđene, ukoliko je narušen integritet događaja tj. da okolnost koja odlučuje o dobitku ili gubitku ne smeju biti nikom poznata unapred, poništi i suspenduje isplatu dobitka (obračuna sa koeficijentom 1.). Ukoliko Priređivač proceni da postoji osnovana sumnja, da je bilo ko delovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i članove zvaničnih pravila o održavanju ovakvih događaja ili u koliko postoje dokazi, na osnovu kojih se osporava regularnost ovakvih događaja.

Igrač ne može više puta plasirati istu opkladu, opkladu sa istim pojedinačnim događajima ili opkladu koju čini više neizvesnih događaja sa istim ishodom događaja, a u slučaju da to učini, Priređivač može takve opklade naknadno proglasiti nevažećim i obračunati sa koeficijentom 1.

Učesniku je strogo zabranjeno da koristi bilo koji oblik veštačke inteligencije u korišćenju korisničkog naloga na interaktivnim komunikacijskim kanalima.

U slučaju postojanja sumnje da je korišćena veštačka inteligencija Priređivač ima pravo zadržavanja sredstava na Korisničkom nalogu igrača do utvrđivanja identiteta igrača i validnosti podataka.

Član 44.

Igrač ima pravo podneti reklamaciju u roku od 7 dana od dana objave službenih rezultata Priređivača. U navedeni rok uračunava se i dan objave rezultata.

Reklamacija se podnosi preporučenom pošiljkom na adresu Priređivača, na e-mail adresu Priređivača ili neposrednom predajom u sedištu Priređivača. Reklamacije uložene nakon navedenog roka neće se uzimati u obzir.

O reklamaciji odlučuje komisija Priređivača u roku od 15 dana od dana njenog prihvatanja, a odluku će u navedenom roku javiti podnosiocu reklamacije u pismenom obliku.

Ukoliko komisija Priređivača u roku iz prethodnog stava ne obavesti igrača pisanim putem o svojoj odluci, smatraće se da reklamacija nije uvažena.

Uplatom listića podrazumeva se da igrač daje saglasnost da Priređivač u medijima javno objavi njegovu opkladu, bez navođenja njegovog identiteta, odnosno činjenica kojim bi se lice moglo identifikovati.

ZAVRŠNE ODREDBE

Član 45.

U slučaju da je igra prekinuta usled kvara na internet sistemu Priređivača i sprečava igrača u nastavku igre Priređivač će preduzeti sve neophodne mere da bi osigurao da njegov internet sistem omogući igraču koji učestvuje u igri da igru nastavi, odnosno da se nakon obnove sistema omogući nastavak njegovog učestvovanja u igri od trenutka neposredno pre prekida igre.

Bude li usled vanrednih okolnosti (viša sila i slične nepredvidive okolnosti van kontrole Priređivača) priređivanje igre prekinuto ili na bilo koji način poremećeno, igrač ne stiče pravo na naknadu štete, ni drugo pravo, ako to ovim Pravilima nije definisano.

Član 46.

Za obaveze prema igračima Priređivač odgovara svim svojim sredstvima ako su ispunjeni uslovi utvrđeni ovim Pravilima.

Član 47.

Priređivač ne snosi odgovornost u sledećim slučajevima:

- Za štetu koja je nastala tzv. višom silom i drugim nepredvidivim okolnostima van kontrole Priređivača (na koje se direktno ne može uticati);
- Za ostale propuste i sve druge greške u sadržaju objavljenom na Web sajtu/teletekst i sl. Priređivača.

Član 48.

Priređivač zadržava pravo izmena i dopuna ovih Pravila na koja saglasnost daje Uprava za igre na

sreću. Svaka izmena ili dopuna će biti objavljena na Web sajtu Priređivača.

Član 49.

Za sve što izričito nije regulisano ovim Pravilima primenjivaće se Zakon o igrama na sreću, podzakonski akti doneseni na osnovu predmetnog zakona, kao i ostali pozitivni propisi.

Član 50.

U slučaju spora između Priređivača i igrača vezano za primenu ovih Pravila nadležan je sud prema mestu registrovanog sedišta Priređivača.

Dodatne informacije

Član 51.

Sastavni deo ovih pravila čine liste igara koje su razvrstane u kategorije - virtuelne igre, virtuelni kazino, virtuelni slot i on line kazino za čije priredjivanje Priredjivač poseduje odobrenje ovlašćene laboratorije.

Član 52.

Ova Pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti nadležnog organa - Uprave za igre na sreću, a primenjuju se od dana objavljivanja na Web sajtu Priređivača - www.volcanobet.rs, odnosno na portalu priređivača preko koga učesnik učestvuje u igrama na sreću, na očiglednom mestu i na takav način da mogu biti lako dostupna za čitanje, preuzimanje i pohranjivanje (čuvanje) posetiocima internet adrese, odnosno portala priređivača.

Stupanjem na snagu ovih Pravila stavljaju se van snage prethodna Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od 13.02.2024. godine na koja je Ministar finansija dao Saglasnost br. 424-01-00044/2019-02 od 22.03.2024. godine.

Direktor

Uroš Jaranović

