

Na osnovu Zakona o igrama na sreću Crne Gore "Službeni list Republike Crne Gore", br. 052/04 od 02.08.2004, Službeni list Crne Gore", br. 013/07, 073/10, 040/11, 061/13, 037/17 od 14.06.2017) i Odluke o osnivanju društva „SOCCERBET” d.o.o. Podgorica, sa sjedištem na adresi Radoje Dakić - City kvart podbroj 76 broj zgrade 1 PD 1, sprat P, izvršni direktor društva, Ilija Ašanin, donosi sljedeća:

PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

UVODNE NAPOMENE

- **Priređivač:** pravno lice koje organizuje klađenje na sportske i druge događaje putem sredstava elektronske komunikacije
- **Zvaničan sajt:** Internet sajt putem koga priređivač organizuje igru na sreću - klađenje u ime i za račun društva SOCCERBET.ME
- **Događaj:** događaj je svako buduće neizvjesno dešavanje za koji se unaprijed ne zna ishod
- **Klađenje:** posebna igra na sreću u kojoj se učesnik kladi na ishode sportskih (rezultate utakmica, klađenje na trke konja i pasa i sl.) i drugih stvarnih (plesnih, pjevačkih, muzičkih i sličnih događaja), odnosno virtuelnih događaja, predloženih od strane priređivača, pri čemu okolnost koja odlučuje o dobitku ili gubitku ne smije biti nikome unaprijed poznata i mora biti takva da na ovu okolnost ne mogu uticati ni priređivači ni učesnici. Klađenje se sastoji od prijema uloga od učesnika pod uslovima koje predlaže priređivač
- **Uživo klađenje:** Klađenje na događaj u toku kao i za vrijeme pauza (poluvreme i slično). Za uživo klađenje, uplata se može vršiti u toku trajanja događaja. Za uživo klađenje važe ista pravila kao i za klađenje prije početka meča, izuzev ako nije naznačeno drugačije
- **Ponuda:** lista događaja i njihovih ishoda sa kvotama objavljenim u štampanom izdanju po kolima, koju predlaže priređivač
- **Tip igre:** prognozirani ishod na koji se može izvršiti opklada u okviru događaja
- **Opklada:** je uplata (ulog) novčanog iznosa u domaćoj valuti na izabranu kombinaciju koja može ostvariti pojedinačni dobitak
- **Učesnik/korisnik:** punoljetno fizičko lice koje učestvuje u klađenju i koje ispunjava zakonske uslove za učestvovanje u klađenju. Učesnik momentom uplate prihvata ova Pravila i pristupa klađenju pod uslovima iz istih
- **Ulog:** uplata, uloženi novčani iznos u domaćoj valuti koji učesnik uplaćuje prognozirajući ishod događaja
- **Kombinacija:** niz tipova igara. Broj tipova u nizu koji čini jednu kombinaciju je između minimalnog i maksimalnog broja događaja za klađenje koje je priređivač odredio
- **Sistem:** poseban način formiranja broja kombinacija za klađenje. Formiranjem grupa događaja učesniku se omogućava uvećanje ukupnog broja kombinacija za klađenje
- **Ishod:** rezultat izabranog tipa igre u okviru događaja za koji je priređivač odredio kvotu
- **Obrada podataka:** proglašenje opklada (dobitnim, gubitnim ili nevažećim) u skladu sa postignutim rezultatom

- **Tiket:** je elektronski obrazac za učešće u igri na sreću koji je izdao priređivač, a koji se sastoji od jedne ili više istih ili različitih kombinacija
- **Multitiket:** je obrazac za učešće u igri, koji se sastoji od više tiketa prikazanih u neprekidnom nizu
- **Dobitak:** pozitivan rezultat opklade, postignut učestvovanjem u klađenju. Uslov za dobitak jeste prethodni odgovarajući novčani ulog učesnika na izabrane kombinacije na osnovu kojeg je dobitak ostvaren
- **Očigledna greška:** svaka greška u ponudi vezana za sam događaj, a vezana za kvote, učesnike, vrijeme i mjesto odigravanja utakmica, nemogućnost provjere tačnosti rezultata, štamparskih grešaka u ponudi ili bilo kog drugog razloga za koji priređivač procijeni da je uticao na ispravnost klađenja
- **Povraćaj:** vraćanje učesniku uloga u slučaju da je, iz bilo kog razloga, klađenje nevažeće
- **Nevažeće klađenje:** situacija kada se umjesto ispisane kvote na tiketu proglašava kvota 1.00 (npr. odložen meč, otkazan meč, pogrešan par itd.)
- **Udruženo klađenje:** serija istih ili sličnih tiketa odigranih u istom kalendarskom danu na internet sajtu od strane više učesnika za koje priređivač posumnja da su se udružili radi izbjegavanja ograničenja postavljenih ovim pravilima
- **Kvota:** cifra kojom se množi ulog da bi se izračunao potencijalni dobitak
- **Domaćin:** Ekipa ili takmičar prvonavedeni na listi ponude (oznaka 1.) – ne mora biti faktički domaćin događaja
- **Gost:** Ekipa ili takmičar drugonavedeni na listi ponude (oznaka 2.) – ne mora biti faktički gost događaja
- **Turnir:** Takmičenje većeg broja učesnika (pojedince, takmičara ili ekipe) koji se bore za što bolji plasman
- **Hendikep:** je prednost koja se daje autsajderu ili oduzima favoritu, kako bi se poravnao mogući ishod događaja i uvećala vrijednost klađenja. Hendikep se prikazuje i dodaje ostvarenom rezultatu prvonavedenog tima/takmičenja.
- **Favorit:** ekipa ili takmičar koji, po mišljenju priređivača, ima veće šanse da ostvari bolji rezultat
- **Autsajder:** ekipa ili takmičar koji, po mišljenju priređivača, ima manje šanse da ostvari bolji rezultat
- **Zvanični izvori informisanja:** 1) zvanični sajt organizatora takmičenja; 2) zvanični sajt domaćina takmičenja; 3) zvanični sajt tima domaćina; 4) zvanični sajt gostujućeg tima. "Livescore" internet sajtovi nijesu zvanični i mjerodavni prilikom obrade podataka. Ukoliko se informacije razlikuju, za zvaničan se uzima rezultat uzet sa izvora koji je najviši u gore navedenoj hijerarhiji (prvo zvanični sajt organizatora takmičenja potom zvanični sajt domaćina takmičenja itd.)
- **Zaključena igra** - pod zaključenom igrom smatra se ona opklada kod koje se krajnji ishod više ne može promijeniti do kraja događaja
- **Promo račun:** je račun koji ima svaki učesnik na sajtu i na koji mu se akumuliraju promo sredstva učešćem u raznim marketinškim ili promo aktivnostima priređivača
- **Promo kod:** je kod (šifra) koji učesnik može da iskoristi kako bi ostvario pogodnosti tokom trajanja marketinških ili promotivnih aktivnosti priređivača. Korišćenje promo koda, na za to predviđenom mjestu, obavezuje učesnika da prihvata uslove korišćenja određene od strane priređivača
- **Virtuelni događaj:** je kompjuterski generisan događaj ili drugi neizvjesni događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva (RNG), na primjer (virtuelni fudbal, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke konja i pasa i sl.)

- **Samoisključenje:** opcija kojom učesnik odlučuje o djelimičnom ili trajnom samoisključenju učestvovanja u klađenju, a na osnovu podnijetog zahtjeva priređivaču
- **Zatvaranje korisničkog naloga:** Predstavlja pravo priređivača da isključi učesnika iz Sistema priređivača na osnovu procjene Priređivača, da je korisnik nalog koristio protivno pravilima korišćenja (nije poštovao pravila o sprečavanju pranja novca i finansiranju terorizma, da nije poštovao ograničenja o visini uplate, da je nalog košćen za udruženo klađenje, da je nalog korišćen za ometanje funkcionisanje sistema priređivača, itd...

- KLAĐENJE NA DOGAĐAJE -

PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

Član 1.

Ovim pravilima uređuje se priređivanje igara na sreću klađenja preko sredstava elektronske komunikacije, kao i ostalih posebnih igara na sreću i ona sadrže odredbe o priređivanju klađenja, uslovima za učešće u klađenju, mjestu priređivanja klađenja, cijeni jedne kombinacije, roku za prijem uplata, fondu dobitaka, objavljivanju rezultata igre, roku isplate dobitaka, obavještanju učesnika o pravilima klađenja, postupku u slučaju otkazivanja ili promjene vremena održavanja događaja, odgovornosti priređivača, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje klađenja.

Član 2.

Ovim Pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću klađenje (u daljem tekstu: Pravila) utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između "SOCCERBET" d.o.o. Podgorica, sa sjedištem na adresi Radoje Dakić - City kvart podbroj 76 broj zgrade 1 PD 1, sprat P, šifra djelatnosti 9200 kockanje i klađenje, Registarski broj 51042209, PIB 03447839, kao priređivača igre (u daljem tekstu: priređivač) i fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igrama na sreću (u daljem tekstu: učesnik).

Član 3.

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

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

Član 4.

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

Član 5.

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

Član 6.

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

Učesnik se na način određen ovim pravilima može kladiti na:

1. 1) ishode pojedinačnih ili grupnih sportskih događaja (rezultate utakmica, klađenje na trke konja i pasa i sl.)

2. 2) određeni događaj u toku sportskog takmičenja (broj postignutih golova, tačan rezultat, broj golova na poluvremenu i na kraju utakmice, ko će prvi dati gol, koji će igrač/tim biti najbolji strijelac, u kom poluvremenu će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova i sl.);
3. 3) druge stvarne događaje (plesne, pjevačke, muzičke i slične događaje), kao i na svaki drugi događaj za koji se unaprijed ne zna ishod, koji je jasno mjerljiv i za koje postoje jasni i jednoznačni rezultati
4. 4) Fantasy sportove
5. 5) Virtuelne događaje (virtuelni fudbal, virtuelno klađenje na brojeve, virtuelne trke konja i pasa i sl.)
6. 6) Elektronske sportove (eSports)
7. Elektronske sportove (eSports)

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

Član 7.

DEFINICIJA TIPOVA IGARA

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

KLAĐENJE FUDBAL	
<i>Končani Ishod</i>	
KI 1	Domaćin pobjeđuje na meču
KI X	Neriješen ishod na meču
KI 2	Gost pobjeđuje na meču
<i>Dupla Šansa</i>	
DS 1X	Domaćin pobjeđuje ili neriješen ishod na meču
DS 12	Domaćin ili gost pobjeđuje na meču
DS X2	Gost pobjeđuje ili neriješen ishod na meču
<i>I Poluvreme</i>	
Ipol 1	Domaćin pobjeđuje u prvom poluvremenu
Ipol X	Neriješen ishod u prvom poluvremenu
Ipol 2	Gost pobjeđuje u prvom poluvremenu
<i>II Poluvreme</i>	
IIpol 1	Domaćin pobjeđuje u drugom poluvremenu
IIpol X	Neriješen ishod u drugom poluvremenu
IIpol 2	Gost pobjeđuje u drugom poluvremenu
<i>Poluvreme/Kraj</i>	
PK 1-1	Domaćin vodi na poluvremenu i pobjeđuje na meču
PK 1-X	Domaćin vodi na poluvremenu i neriješen ishod na meču
PK 1-2	Domaćin vodi na poluvremenu i gost pobjeđuje na meču
PK X-1	Neriješen ishod na poluvremenu i domaćin pobjeđuje na meču
PK X-X	Neriješen ishod na poluvremenu i na meču
PK X-2	Neriješen ishod na poluvremenu i gost pobjeđuje na meču
PK 2-1	Gost vodi na poluvremenu i domaćin pobjeđuje na meču
PK 2-X	Gost vodi na poluvremenu i neriješen ishod na meču
PK 2-2	Gost vodi na poluvremenu i pobjeđuje na meču
PK 1X-1X	Domaćin pobjeđuje ili neriješen ishod na poluvremenu i na meču
PK 1X-12	Domaćin pobjeđuje ili neriješen ishod na poluvremenu i domaćin ili gost pobjeđuje na meču

PRAVILA KLAĐENJA

Član 8.

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

Član 9.

Zabranjeno je učestvovanje u klađenju licima mlađim od 18 godina. Organizator može zatražiti lična dokumenta radi provjere starosti učesnika.

Član 10.

Prilikom uplate učesnik mora da ispuni slijedeća pravila:

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

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

Član 10. Tačka a)

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

Član 11.

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

Član 12.

Minimalni pojedinačni ulog po kombinaciji za klađenje iznosi 0.02€ (evra). Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 0.20€ (evra). Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 100.000€ (sto hiljada evra). Priređivač zadržava pravo promjene iznosa minimalnog pojedinačnog uloga po kombinaciji, minimalnog iznosa za klađenje i maksimalnog iznosa za isplatu dobitka

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

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

Član 12. Tačka a)

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

Član 13.

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

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

Član 13. Tačka a)

Ukoliko priređivač ocijeni da postoji osnovana sumnja da je bilo ko djelovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju ovakvih događaja, ili čak ukoliko postoje elementi na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja, priređivač zadržava pravo da takve opklade proglasi nevažećim.

Član 14.

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

Član 15.

Priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, djelimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati kladenje učesnika u kladenju.

Član 16.

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

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

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

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

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

Izuzetak:

1. Kada su u pitanju fudbalski mečevi koji se igraju u trajanju od dva poluvremena po 40 minuta, ponuda kvota je prilagođena dužini trajanja meča i sve opklade za taj meč su važeće. Za ostale mečeve koji se igraju suprotno od navedenog kao i od propisanih poluvremena u trajanju od po 45 minuta (npr. dva poluvremena u trajanju od po 35 minuta, jedno poluvreme u trajanju od 35 minuta, a drugo u trajanju od 45 minuta itd) biće proglašeno nevažeće kladenje, osim ako se vrijeme trajanja meča drugačije ne naglasi u ponudi Priređivača.
2. Za obradu rezultata i proglašenja opklada na fudbalere u okviru sporta "Igrači Specijal" u obzir se uzima ostvareni rezultat fudbalera koji su počeli meč. Za opklade na fudbalere koji nijesu počeli meč (nijesu odigrali meč, ili su ušli u daljem nastavku igre) biće proglašeno nevažeće kladenje.
3. Za obradu rezultata i proglašenja opklada na fudbalere u okviru sporta "Igrači Specijal" u obzir se uzima ostvareni rezultat fudbalera koji su počeli meč. Za opklade na fudbalere koji nijesu

počeli meč (nijesu odigrali meč, ili su ušli u daljem nastavku igre) biće proglašeno nevažeće kladenje.

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

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

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

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

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

Napomena:

- U slučajevima kada se produžeci ne igraju nakon neriješenog ishoda u regularnom dijelu igre postignuti rezultat je važeći za sve opklade.

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

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

Član 16. Tačka a)

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

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

Član 17.

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

Član 18.

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

Član 19.

Dobici se isplaćuju prebacivanjem sredstava na račun učesnika.

Član 20.

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

Član 21.

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

Član 22.

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

Član 23.

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

PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA I ODLAGANJA DOGAĐAJA

Član 24.

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

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

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

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

Primjer: Fudbal

Ako je događaj prekinut pri rezultatu 2:1, tip igre "UG 3+" je dobitan, tip igre "UG 0-2" je gubitan, a tipovi igre "UG4+", "K11", "1&3+", "DS X2" su dobitni sa kvotom 1.00.

Izuzetak: TENIS

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

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

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

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

Primjer: Tenis (meč na dva dobijena seta)

Ako je Drugonavedeni takmičar predao meč pri rezultatu 7:5, 3:3, tipovi igara "K11" i "K12" su dobitni sa kvotom 1.00, tip igre "+|" uz granicu 20.5 poena je dobitan, tip igre "-|" uz granicu 20.5 poena je gubitan, dok je tip igre 1&|+| dobitan sa kvotom 1.00, a 1&|-| gubitan.

Izuzetak: BEJZBOL

U slučajevima odlaganja nekog meča i njegovog neodigravanja u periodu od 12 časova od predviđenog početka meča, biće proglašeno nevažeće kladenje

U slučaju prekida događaja u bilo kom momentu odigravanja i njegovog nenastavljanja do isteka 12 časova od predviđenog početka meča svi tipovi igara kojima bi se ishod mogao promijeniti odigravanjem događaja do kraja biće proglašeni nevažećim kladenjem, odnosno biće proglašeni dobitnim sa kvotom 1.00. Za tipove igara kojima se ishod ne može promijeniti odigravanjem događaja do kraja (zaključene igre) za obradu podataka u obzir se uzima postignuti rezultat u trenutku prekida događaja.

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

Izuzetak: STONI TENIS

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

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

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

Izuzetak: FORMULA 1

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

Izuzetak: UKUPNO GOLOVA U LIGI

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

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

Član 25.

Organizator nije odgovoran za prekid ili odlaganje događaja/predmeta opklade do koga je došlo usljed nepredviđenih okolnosti čije se posljedice ne mogu ispraviti.

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

U slučaju nepredviđenih okolnosti organizator zadržava pravo da onemogućući kladenje na tipove igara u ponudi.

Član 26.

OPIS I DEFINICIJA VIRTUELNIH IGARA

VIRTUELNI DOGAĐAJI

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

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

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

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 0.20 € (evra). Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 30.000€ (evra).

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

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

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

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

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 0.20€. Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 30.000€ (evra).

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

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

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

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

„Greeko“

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

klađenja učesnicima nudi 80 brojeva, od 1 do 80, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 20.

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

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

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

Objašnjenje:

- Fiksne kvote i sve predigre klađenja na brojeve se nalaze u ponudi Sportske kladionice SOCCERBET

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

- Minimalna uplata po tiketu iznosi 0.20€ (evra).

- Minimalna uplata po kombinaciji je 0.02€ (evra).

- Maksimalna isplata po tiketu iznosi 30.000€ (evra).

- Na jednom tiketu je moguće klađenje samo na brojeve iz jednog izvlačenja. Izvlači se 20 od 80 kuglica sa brojevima od 1 do 80.

- Na tiketu je moguće izabrati maksimalno 15 brojeva.

- Klađenje podrazumijeva da će biti izvučen od jednog do maksimalnih osam (podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica) od 15 odabranih brojeva.

- Iznos eventualnog dobitka zavisi od uloga pomnoženog kvotom.

- Kvote za pogođen određeni broj izvučenih kuglica - podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica su:

1 - 3,75

2 - 14

3 - 65

4 - 275

5 - 1.350

6 - 6.500

7 - 25.000

8 - 125.000

- Dopunske kuglice koje se izvlače nijesu predmet klađenja.

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

- Tiket je dobitan ukoliko učesnik pogodi sve brojeve koje je odabrao, odnosno koji se nalaze na tiketu.

- Dobitne kombinacije koje imaju osam pogođenih brojeva ne sadrže sedmice, šestice, petice...

„Kinto“

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

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

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

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

Objašnjenje:

- Fiksne kvote i sve podigre klađenja na brojeve se nalaze u ponudi Sportske kladionice SOCCERBET

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

- Minimalna uplata po tiketu iznosi 0.20€ (evra).

- Minimalna uplata po kombinaciji je 0.02€ (evra).

- Maksimalna isplata po tiketu iznosi 30.000€ (evra).

- Na jednom tiketu je moguće klađenje samo na brojeve iz jednog izvlačenja. U optičaju je 80 kuglica od kojih se izvlači 20.

- Na tiketu je moguće izabrati maksimalno 15 brojeva.

- Klađenje podrazumijeva da će biti izvučen od jednog do maksimalnih osam (podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica) od 15 odabranih brojeva.

- Iznos eventualnog dobitka zavisi od uloga pomnoženog kvotom.

- Kvote za pogođen određeni broj izvučenih kuglica - podigre jedinica, dvojka, trojka, četvorka, petica, šestica, sedmica i osmica su:

1 - 3,75

2 - 14

3 - 65

4 - 275

5 - 1.350

6 - 6.500

7 - 25.000

8 - 125.000

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

- Dobitna je isključivo ona kombinacija na kojoj su pogođeni svi brojevi.

- Tiket je dobitan ukoliko učesnik pogodi sve brojeve koje je odabrao, odnosno koji se nalaze na tiketu.

- Dobitne kombinacije koje imaju osam pogođenih brojeva ne sadrže sedmice, šestice, petice...

DODATNE IGRE :

- Najveći izvučen broj ili najmanji izvučen broj:

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

Najveći broj - Koeficijent (kvota) Najmanji broj - Koeficijent (kvota)

manje - granica - više

2.22 - 77.5 - 1.23

1.7 - 78.5 - 2.16

1.23 - 79.5 - 3.75

manje - granica - više

3.75 - 1.5 - 1.23

2.16 - 2.5 - 1.7

1.59 - 3.5 - 2.22

Najveći izvučen broj Najmanji izvučen broj

Par - 1.72 Nepar – 2.28 Par – 2.28 Nepar – 1.72

Zbir najmanjih pet ili zbir najvećih pet:

Zbir najmanjih pet - Koeficijent (kvota) Zbir najvećih pet - Koeficijent (kvota)

51.5 – 2.02 346,5 – 2.03

52.5 – 1.98 347.5 – 1.99

53.5 – 1.95 348.5 – 1.97

54.5 – 1.93 349.5 – 1.94

55.5 – 1.86 350,5 – 1.87

56.5 – 1.75 351.5 – 1.76

57.5 – 1.64 352.5 – 1.87

Zbir najmanjih tri ili zbir najvećih tri:

Zbir najmanjih tri - Koeficijent (kvota) Zbir najvećih tri - Koeficijent (kvota)

17.5 – 2.43 218.5 – 2.32

18.5 – 2.23 219.5 – 2.18

19.5 – 2.09 220.5 – 2.07

20.5 – 1.98 221.5 – 1.97

21.5 – 1.83 222.5 – 1.83

22.5 – 1.67 223.5 – 1.66

23.5 – 1.53 222.4 – 1.51

Zbir svih 20:

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

Zbir svih - Koeficijent (kvota)

780.5 – 2.37

790.5 – 2.17

800.5 – 2.04

810.5 – 1.9

820.5 – 1.69

830.5 – 1.54

840,5 – 1.4

Broj parnih ukupno:

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

Broj parnih - Koeficijent (kvota)

7.5 - 9-18

8.5 – 4.21

9.5 - 2.38

10.5 - 1.58

11.5 - 1.19

12.5 - 9.18

„Lucky Balls“

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

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

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

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

Objašnjenje:

- Fiksne kvote i sve predigre klađenja na brojeve se nalaze u ponudi Sportske kladionice SOCCERBET.ME

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

- Minimalna uplata po tiketu iznosi 0.30€ (evra)

- Maksimalna isplata po izvlačenju iznosi 30.000€ (evra).

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

R. br. izv. kuglice Kvota R. br. izv. kuglice Kvota R. br. izv. kuglice Kvota

6 10000 16 90 26 10

7 7500 17 80 27 9

8 5000 18 70 28 8

9 2500 19 60 29 7
10 1000 20 50 30 6
11 500 21 40 31 5
12 300 22 30 32 4
13 200 23 25 33 3
14 150 24 20 34 2
15 100 25 15 35 1

Bonus znakovi

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

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

Sistemska kladjenje

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

Naziv Broj kombinacija

Sistem 6/7 7 Sistem 6 od 7:7 kombinacija

Sistem 6/8 28 Sistem 6 od 8:28 kombinacija

Sistem 6/9 84 Sistem 6 od 9:84 kombinacija

Sistem 6/10 210 Sistem 6 od 10:210 kombinacija

Ostale standardne igre

Kladjenje unaprijed – učesnik može da uplati isti tiket za više kola unaprijed. Maksimalan broj kola za kladjenje unaprijed je 10.

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

CRVENA boja 1,9,17,25,33,41

ZELENA boja 2,10,18,26,34,42

PLAVA boja 3,11,19,27,35,43

LJUBIČASTA boja 4,12,20,28,36,44

BRAON boja 5,13,21,29,37,45

ŽUTA boja 6,14,22,30,38,46

NARANDŽASTA boja 7,15,23,31,39,47

CRNA boja 8,16,24,32,40,48

Dodatne igre:

Naziv igre Tiket dobitan

Kuglica u prvih 5 izvučenih Broj izvučen u prvih 5 izvučenih kuglica

Suma prvih 5 kuglica MANJA od 122.5 Suma prvih 5 izvučenih brojeva manja od 122.5

Suma prvih 5 kuglica VEĆA od 122.5 Suma prvih 5 izvučenih brojeva veća od 122.6

Prva kuglica NEPAR Prvi izvučen broj je neparan

Prva kuglica PAR Prvi izvučen broj je paran

Boja prve kuglice: CRVENA Prvi izvučen broj jedan od 1,9,17,25,33,41

Boja prve kuglice ZELENA Prvi izvučen broj jedan od 2,10,18,26,34,42

Boja prve kuglice PLAVA Prvi izvučen broj jedan od 3,11,19,27,35,43

Boja prve kuglice LJUBIČASTA Prvi izvučen broj jedan od 4,12,20,28,36,44

Boja prve kuglice BRAON Prvi izvučen broj jedan od 5,13,21,29,37,45

Boja prve kuglice ŽUTA Prvi izvučen broj jedan od 6,14,22,30,38,46

Boja prve kuglice NARANDŽASTA Prvi izvučen broj jedan od 7,15,23,31,39,47

Boja prve kuglice CRNA Prvi izvučen broj jedan od 8,16,24,32,40,48

Prva kuglica MANJA od 24.5 Prvi izvučen broj manji od 24.5

Prva kuglica VEĆA od 24.5 Prvi izvučen broj veći od 24.5

Više PARNIH kuglica u prvih 5 izv. U prvih 5 izv. kuglica više izvučeno parnih brojeva

Više NEPARNIH kuglica u prvih 5 izv. U prvih 5 izv. kuglica više izvučeno neparnih brojeva

„My Lucky 6“

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

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

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

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

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

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

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

Objašnjenje:

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

Šest brojeva jedna boja

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

Par/Nepar u prvih pet

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

Par/Nepar

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

Zbir prvih 5 brojeva

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

Prvi/poslijednji broj

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

Boja prvog/poslijednjeg broja

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

Zbir prve i poslijednje

U opkladi Zbir prve i poslijednje, učesnik može pogađati hoće li zbir prvog i poslijednje generisanog broja biti veći ili manji od 49,5.

Sistemska klađenje

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

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

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

„Future“ klađenje

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

Bonus pravila „My Lucky 6“

1. Bonus

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

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

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

2. Promaši sve

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

3. Džekpot

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

„Lyno 6“

„Lyno6“ je igra klađenja na kompjuterski generisane događaje, u kojoj se za izbor događaja koristi generator slučajnih brojeva (RNG – Random Number Generator).

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

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

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

Standardne opklade

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

DOBITAK = KOEFICIJENT (KVOTA) X ULOG

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

- svi pogodjeni na 6. izvučenom broju, koeficijent 25.000

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

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

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

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

Specijalne opklade

Klađenje na brojeve iste boje

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

Par/nepar u prvih 5

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

Prvi broj par/nepar

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

Zbir prvih 5 (-122,5+)

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

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

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

Boja prvog broja

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

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

Sistemska kladnja

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

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

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

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

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

Bonus runde

Extra bonus simboli

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

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

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

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

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

Svi dobici duplirani

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

+5 loptica

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

Džekpot karte

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

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

Minimalni i maksimalni iznosi

-Minimalni iznos uloga po jednoj opkladi, za standardne i specijalne opklade je 0.5€.

-Maksimalna isplata po izvlačenju iznosi 30.000€.

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

„Lovator“

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

Objašnjenje:

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

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

- Minimalna uplata po polju iznosi 0.20€

- Maksimalna isplata po tiketu iznosi 30.000€/p>

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

- Na tiketu je moguće izabrati maksimalno 6 polja.

- Kladenje podrazumevija da će biti izvučeno jedno od maksimalnih šest polja.
- Iznos eventualnog dobitka zavisi od uloga pomnoženog kvotom polja.
- Koeficijent (kvota) za svako polje nalazi se u nastavku:

Broj Koeficijent (kvota)

2 2x

3 3x

5 5x

13 13x

25 25x

50 50x

- Tiket je dobitan ukoliko sadrži polje koje je proglašeno dobitnim u toj rundi.
- Postoje 2 bonus polja 2x i 7x. U slučaju da tokom runde bude izvučeno jedno bonus polje, opklade će biti uvećane za vrijednost polja, a runda ponovljena. Polje izvučeno tokom ponovljene runde se računa kao dobitno.

ZAVRŠNE ODREDBE

Član 27.

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

Član 28.

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

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

Priređivač se obavezuje da u priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije obezbijedi sprovođenje svih pravila društvene odgovornosti i odgovorne igre u skladu sa zakonom, posebno u dijelu zaštite maloljetnika, prevencije bolesti zavisnosti kod učesnika u igri, zaštite podataka o ličnosti učesnika, sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

Član 28a

Samoisključenje

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

Zatvaranje korisničkog naloga

Korisnički nalog se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja korisničkog naloga, učesniku se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u

skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren korisnički nalog učesnik može uz odobrenje Priređivača ponovo otvoriti isključivo zahtjevom kroz definisanu formu. Priređivač zadržava pravo zatvoriti korisnički nalog učesnika ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima posebnih igara, a posebno ukoliko postoji sumnja u kršenje odredbi Zakona o igrama na sreću i Zakona o sprečavanju pranja novca i finansiranja terorizma.

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

Odricanje od odgovornosti

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

Član 29.

Smatra se da su učesnici činom uplate prihvatili sve gore navedene Članove iz pravila igre koje je propisalo društvo „SOCCERBET” d.o.o. Podgorica, ul. Radoje Dakić - City kvart podbroj 76 broj zgrade 1 PD 1, sprat P.

Uplata sredstava na nalog može se izvršiti neporedno na uplatnom mjestu. Osim toga uplata sredstava na nalog može se izvršiti posredno preko ostalih platih institucija i instrumenta: direktno na predodređeni tekući račun priređivača, platnim karticama ili preko platnih kanala (npr trafike).

Isplata sredstava sa naloga može se izvršiti neposredno na uplatnom mjestu. Osim toga isplata sredstava sa naloga može se izvršiti na tekući račun korisnika.

Član 30.

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

U Podgorici

06.11.2022. godine

SOCCERBET DOO PODGORICA

ILIJA AŠANIN, Izvršni direktor