

COMPANIA NAȚIONALĂ "LOTERIA ROMÂNĂ" S.A.

# **R E G U L A M E N T**

**PRIVIND ORGANIZAREA ȘI ADMINISTRAREA  
PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ**

## CUPRINS

SECȚIUNEA I	REGULI GENERALE	5
CAPITOLUL I	OBIECTIVUL ORGANIZĂRII ȘI ADMINISTRĂRII PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ	6
CAPITOLUL II	DEFINIȚII	7
CAPITOLUL III	CARACTERISTICILE PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ	9
CAPITOLUL IV	ÎNREGISTRAREA PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ	11
CAPITOLUL V	PARTICIPAREA LA PARIURILE ÎN COTĂ FIXĂ	13
CAPITOLUL VI	ACCEPTAREA PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ	14
CAPITOLUL VII	ANULAREA CHITANȚEI DE PARIU ÎN COTĂ FIXĂ	15
CAPITOLUL VIII	REZULTATELE EVENIMENTELOR	16
CAPITOLUL IX	PLATA CÎȘTIGURILOR ȘI/SAU RAMBURSĂRIILOR	17
CAPITOLUL X	CÎȘTIGURI MAXIME	18
CAPITOLUL XI	CONTESTAȚII	19

CAPITOLUL XII	FORȚA MAJORĂ	20
CAPITOLUL XIII	SECURITATEA DATELOR	21
CAPITOLUL XIV	DISPOZIȚII DIVERSE	22
CAPITOLUL XV	DISPOZIȚII FINALE	24
SECȚIUNEA II	REGULI SPECIFICE DE JOC	25

## **SECȚIUNEA I: REGULI GENERALE**

## **CAPITOLUL I**

### **OBIECTIVUL ORGANIZĂRII ȘI ADMINISTRĂRII PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ**

ART. 1. Compania Națională "LOTERIA ROMÂNĂ" S.A. din România, denumită în continuare, pe scurt, C.N.L.R. organizează, administrează și exploatează în conformitate cu prevederile Ordonanței de Urgență a Guvernului nr. 159/1999, aprobată prin legea 288/2001, ale Ordonanței de Urgență a Guvernului nr. 77/2009 și ale Hotărârii Guvernului nr. 870/2009, pariuri în cotă fixă având ca suport de joc evenimente sportive de orice fel și/sau orice evenimente cu desfășurare și deznodământ incert. Datele fiecărui joc/concurs, tipul și alte amănunte necesare participării sunt date publicității în timp util, atât prin mass-media cât și prin afișare la punctele de vânzare.

Scopul acestei activități îl constituie realizarea de către C.N.L.R. a obiectivelor de interes public național stabilite prin O.U.G. nr. 159/1999, aprobată prin legea 288/2001, respectiv atragerea unei părți din disponibilitățile bănești ale populației, pe baza liberului consimțământ, în vederea creării fondurilor necesare finanțării unor obiective de interes public și atribuirii de câștiguri în numerar și/sau obiecte participanților la pariurile în cotă fixă organizate.

## CAPITOLUL II

### DEFINIȚII

ART. 2. În înțelesul prezentului Regulament, termenii și expresiile de mai jos au următoarele semnificații:

a) **joc de noroc** - activitate comercială care îndeplinește cumulativ următoarele condiții: se atribuie câștiguri materiale, de regulă bănești, ca urmare a oferirii publice de către organizator a unui potențial câștig și a acceptării ofertei de către participant, cu perceperea unei taxe de participare directe sau disimulate, câștigurile fiind atribuite prin selecția aleatorie a rezultatelor evenimentelor care fac obiectul jocului, indiferent de modul de producere a acestora.

b) **pariuri** - joc de noroc unde sunt folosite rezultatele unor evenimente ce se vor produce fără implicarea organizatorilor. Pariul este un joc de noroc în care participantul trebuie să indice rezultatele unor evenimente ce urmează să aibă loc sau care sunt generate aleatoriu de un sistem informatic independent.

**pariuri în cotă fixă** - pariuri în care organizatorul este cel care stabilește pe baza unor criterii proprii și aduce la cunoștința participanților cotele de multiplicare a mizei în cazul în care variantele jucate sunt declarate câștigătoare, în conformitate cu prevederile regulamentului.

c) **jocuri/concursuri de pariuri în cotă fixă** - jocuri de pariuri ce se organizează pe baza rezultatelor evenimentelor sportive sau altor evenimente stabilite de organizator și care urmează să aibă loc la o dată cunoscută.

d) Prin **taxă de participare sau miză** directă se înțelege suma de bani percepută direct de la participant de către organizator în schimbul dreptului de participare la joc.

Prin taxă de participare sau miză disimulată se înțelege orice sumă încasată sau solicitată suplimentar față de contravaloarea percepută de la aceeași persoană de același operator economic pentru vânzarea unor bunuri ori produse sau pentru efectuarea unor servicii similare ori identice, indiferent dacă aceasta este încasată sau solicitată direct de către organizatorul activității ori de către o altă persoană care participă sub orice formă la desfășurarea activității, având ca finalitate permisiunea dreptului de participare la jocul de noroc.

e) Prin **participant** la jocul de noroc se înțelege orice persoană fizică majoră care dorește și are dreptul legal să participe la

jocuri de noroc autorizate. Participarea la joc presupune acceptarea necondiționată a regulamentului respectivului joc de noroc.

f) **regulament** - ansamblul de reguli convenționale ce cuprinde atât regulile jocului, cât și raporturile convenționale dintre părțile implicate în joc;

g) **proba suport** - evenimentele sau probele ale căror rezultate sunt incerte și care sunt utilizate pentru organizarea de pariuri în cotă fixă;

h) **formulă tehnică a unui joc** - ansamblul regulilor de bază ale jocului: structura variantei simple, miza, structura variantei câștigătoare, criteriile de câștig;

i) **variantă simplă** - modul elementar de joc, cu care se poate participa în schimbul depunerii mizei minime stabilite pentru pariul respectiv.

j) Prin **câștig sau premiu** se înțelege sumele în bani, bunurile sau serviciile acordate de organizator participantului la joc declarat câștigător, în conformitate cu prevederile cuprinse în regulament. Răspunderea privind acordarea câștigului sau premiului revine în exclusivitate organizatorului jocului de noroc.

## CAPITOLUL III

### CARACTERISTICILE PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ

ART. 3. Prevederile Regulamentului reglementează problemele cu privire la organizarea și desfășurarea pariurilor în cotă fixă, și de asemenea, reglementează relația dintre C.N.L.R. și participanții la aceste pariuri.

ART. 4. Pariurile în cotă fixă pot fi organizate având ca suport evenimente sportive sau evenimente de orice altă natură alese de C.N.L.R., care pot avea pariuri plasate pe rezultatele lor.

ART. 5. Participarea la jocurile de pariuri în cotă fixă constă în indicarea rezultatelor unor probe suport alese de organizator, înainte ca acestea să aibă loc.

ART. 6. La pariurile în cotă fixă, câștigurile sunt cunoscute în momentul validării pariului, iar cotele inițiale se pot modifica fără a influența, însă, pariurile deja înregistrate.

ART. 7. Participarea la jocurile/concursurile de pariuri în cotă fixă presupune cunoașterea și acceptarea fără rezerve a tuturor prevederilor prezentului Regulament, care stipulează modul de organizare și administrare a acestora.

Prezentul Regulament poate fi consultat la sediul C.N.L.R., la sediile Centrelor de Profit ale C.N.L.R., precum și în toate punctele de vânzare.

Este interzisă participarea minorilor la jocurile de pariuri în cotă fixă

C.N.L.R., în calitate de operator public care desfășoară jocuri de noroc responsabile, recomandă persoanelor cu disabilități să nu participe la jocuri de noroc.

ART. 8. Persoanele având un comportament de natură să tulbure desfășurarea operațiunilor pot fi excluse din localurile în care se înregistrează pariurile în cotă fixă.

ART. 9. Varianta câștigătoare a unui joc/concurs de pariuri în cotă fixă este valabilă pentru toți participanții la respectivul joc/concurs de pariuri.

Pentru pariurile în cotă fixă stabilirea câștigurilor convenite se face în mod centralizat.

În momentul participării la jocul de pariuri în cotă fixă, sistemul central verifică și validează toate biletele introduse. După

validare, terminalul emite participantului un imprimat denumit chitanță de pariu care conține cotele valabile la momentul validării, pronosticurile participantului și alte elemente necesare pentru ca biletul să fie unic determinat.

Imediat după ce toate evenimentele marcate pe chitanța de pariu s-au încheiat, sistemul central determină în mod automat dacă biletul este câștigător și, dacă da, îl marchează astfel. Totodată se calculează valoarea premiului ce urmează a fi încasat de participant. Din acel moment participantul își poate ridica câștigul la prezentarea chitanței de pariu.

Deoarece în sistemul central sunt validate și înregistrate absolut toate biletele jucate, acesta validează și toate biletele câștigătoare împreună cu valoarea premiilor.

La sfârșitul fiecărei perioade de joc se obțin situații detaliate privind încasările și câștigurile acordate.

Toată comunicația și prelucrarea datelor se desfășoară în cadrul unui sistem închis care are elemente de siguranță pe mai multe niveluri împotriva acceselor neautorizate, a alterării datelor, a pierderii acestora, precum și împotriva modificării în orice fel a parametrilor sistemului.

ART. 10. Specificul fiecărui tip de pariu în cotă fixă este descris în Secțiunea II la prezentul Regulament. Câștigurile acordate se stabilesc numai în funcție de rezultatele probei suport ce stă la baza pariurilor respective și conform prevederilor din prezentul Regulament și a celor publicate în prospectele special editate, în revista "Loto-Prono" etc.

Este interzis oricărei persoane fizice sau juridice să accepte și să înregistreze bilete pentru jocurile/concursurile de pariuri în cotă fixă organizate de C.N.L.R. în afara agențiilor și punctelor de vânzare abilitate de C.N.L.R.

ART. 11. C.N.L.R. nu va putea fi făcută răspunzătoare în nicio situație de consecințele rezultând din imposibilitatea de a asigura înregistrarea pariurilor în cotă fixă, indiferent de cauza și natura acestor consecințe.

ART. 12. Procentul de câștiguri din totalul încasărilor brute va fi de minimum 60% calculat pentru perioada de valabilitate a autorizației.

## CAPITOLUL IV

### ÎNREGISTRAREA PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ

ART. 13. Pariurile în cotă fixă pot avea loc după publicarea Programului, care are o perioadă specifică de valabilitate. Acest Program conține informații despre evenimentele pe care se poate paria, cum ar fi: data și ora disputării acestora, cotele de plecare, instrucțiuni de pariere, condiții speciale care pot fi valabile într-un anumit Program, introducerea sau retragerea temporară a unuia sau mai multor tipuri de pariuri. De asemenea, conține detalii cu privire la aceste evenimente, având drept scop informarea participanților asupra evenimentelor oferite spre pariere.

ART. 14. Programul este difuzat în rețeaua autorizată a C.N.L.R. și prin orice alte mijloace stabilite de aceasta. În cazul în care, din Program lipsesc anumite date sau informații specifice cu privire la evenimentele oferite spre pariere, sau sunt remarcate greșeli, ori distribuirea Programului în rețeaua C.N.L.R. întârzie din orice motiv, C.N.L.R. are dreptul să facă publice aceste informații în orice fel posibil.

ART. 15. Perioada de acceptare a pariurilor în cotă fixă oferite în Program, începe odată cu activarea acesteia în Sistemul Central și se încheie odată cu începerea ultimului eveniment prevăzut în Program.

ART. 16. Pariurile sunt acceptate numai în perioada de valabilitate a Programului, până la data și ora de începere a primului eveniment ales de participant, așa cum sunt înregistrate acestea (data și ora) în Sistemul Central.

ART. 17. În orice caz, în ceea ce privește validitatea pariurilor, datele înregistrate în Sistemul Central prevalează asupra oricăror alte date.

ART.18. Fiecare joc de pariuri în cotă fixă reprezintă alegerile pe care un participant le poate face cu privire la rezultatul posibil pentru fiecare dintre evenimentele sau grupul de evenimente oferite, precum și numărul evenimentelor pe care un participant le poate alege pentru a crea o variantă. Este responsabilitatea C.N.L.R. să stabilească și să facă publică valoarea unei variante de pariu.

ART. 19. Pariurile în cotă fixă sunt oferite cu cote predeterminate pentru fiecare selecție, în mod separat, sau ca un întreg pentru fiecare combinație aleasă de participant. În cazul cotelor oferite separat pentru fiecare eveniment, cota unei variante este egală cu produsul cotelor tuturor evenimentelor din varianta respectivă. Cotele

sunt prezentate în format zecimal cu două zecimale. C.N.L.R. are dreptul să schimbe cotele în orice moment. Cotele inițiale sunt publicate în Program.

## CAPITOLUL V

### PARTICIPAREA LA PARIURILE ÎN COTĂ FIXĂ

ART.20. Participarea la jocurile de pariuri în cotă fixă este deschisă tuturor, cu condiția ca participantii să accepte în totalitate și în mod necondiționat acest Regulament, și de asemenea, să accepte regulile speciale și condițiile pe care le decide C.N.L.R. la anumite momente și care sunt aduse la cunoștința participanților.

ART. 21. Pentru ca un participant să participe la pariurile în cotă fixă, este necesar să completeze cel puțin o variantă de pariu și să efectueze plata pentru valoarea acestei chitanțe de pariu completate. Pentru multiplicarea valorii pariului se folosește factorul de multiplicare.

Pentru completarea pariurilor, participantul poate marca pronosticurile sale pe un formular special pe care, apoi, îl înmânează agentului pentru a fi introdus în terminalul de joc sau poate dicta agentului pronosticurile sale, iar acesta le introduce direct de la terminalul de joc prin intermediul ecranului (touch screen).

După validare, terminalul de joc emite un imprimat denumit chitanță de pariu.

Aceasta conține: cotele valabile la momentul validării, pronosticurile participantului și alte elemente necesare pentru a fi unic determinat

Participantul trebuie să verifice, imediat după înregistrarea și validarea pariului, dacă chitanța de pariu este complet și corect imprimată. Nicio reclamație ulterioară asupra acestui aspect nu va fi luată în considerare.

ART. 22. Este responsabilitatea C.N.L.R. să stabilească suma maximă admisă pe chitanța de pariu în cotă fixă și să informeze participanții, prin intermediul Programului, asupra acesteia. În cazul în care valoarea pariului depășește suma maximă stabilită de C.N.L.R., pariul nu va fi acceptat.

ART. 23. Există posibilitatea folosirii unor combinații specifice numite sisteme. C.N.L.R. oferă informații, prin orice mijloace posibile, asupra sistemelor care pot fi folosite pentru fiecare pariu în cotă fixă oferit participanților.

## **CAPITOLUL VI**

### **ACCEPTAREA PARIURILOR ÎN COTĂ FIXĂ**

ART. 24. C.N.L.R. are dreptul să accepte sau să respingă orice pariu în cotă fixă, în orice moment, fără obligația de a justifica decizia sa.

ART. 25. Dacă un participant prezintă un bilet de pariu cu o sumă totală de pariere mai mare decât suma maximă admisă pentru pariu, fixată de C.N.L.R., se va aplica o procedură specială, de "Negociere a pariurilor Mari", prin care persoana responsabilă cu acceptarea "Mizelor Mari" are posibilitatea de a modifica, de comun acord cu participantul, pronosticurile inițiale ale acestuia. Acordul final este certificat de validarea pariului de către Sistemul Central.

ART.26. O variantă ce conține un eveniment, care a fost amânat sau anulat, va fi acceptată numai în condițiile stipulate în acest Regulament.

## **CAPITOLUL VII**

### **ANULAREA CHITANȚEI DE PARIU ÎN COTĂ FIXĂ**

ART. 27. O chitanță de pariu în cotă fixă poate fi anulată respectând termenii și condițiile stabilite de C.N.L.R. în "Normele privind organizarea și administrarea pariurilor în cotă fixă". Anularea poate fi realizată numai în cazuri speciale prevăzute de C.N.L.R. într-o anumită limită de timp. Anularea chitanței de pariu în cotă fixă este dovedită prin tipărirea unei chitanțe de anulare.

ART. 28. Dacă, dintr-un motiv oarecare, anularea chitanței de pariu în cotă fixă nu poate fi realizată deoarece Sistemul Central nu poate recunoaște automat pariul ce se dorește a fi anulat, atunci această operație nu va avea loc, iar C.N.L.R. nu este răspunzătoare de acest lucru.

ART. 29. Atunci când o chitanță de pariu în cotă fixă este anulată, toate combinațiile existente pe această chitanță sunt, de asemenea, anulate, iar suma plătită pentru eliberarea acestei chitanțe este rambursată participantului.

## **CAPITOLUL VIII**

### **REZULTATELE EVENIMENTELOR**

ART. 30. Stabilirea pronosticurilor exacte alese de participant se bazează pe rezultatele oficiale anunțate de C.N.L.R. la punctele de vânzare, pentru toate evenimentele din Program care sunt organizate în conformitate cu regulile și regulamentele oficiale ale jocului.

C.N.L.R. este exonerată de orice răspundere și nu va fi obligată la plată, sub niciun motiv, în cazurile în care se constată erori în transmitere, publicare, afișare etc. a rezultatelor probelor suport, rezultate care, potrivit alineatului 1, au stat la baza stabilirii variantelor câștigătoare, fiind considerate rezultate finale.

ART. 31. În cazul amânării sau anulării unuia sau mai multor evenimente pentru care pariurile au fost acceptate înainte ca aceste schimbări să fi fost cunoscute și introduse în Sistemul Central, rezultatele evenimentelor oferite sunt determinate pe baza regulilor conținute în prezentul Regulament.

## CAPITOLUL IX

### PLATA CÂȘTIGURILOR ȘI/SAU RAMBURSĂRILOR

ART. 32. O variantă este câștigătoare atunci când toate pronosticurile pentru evenimentele selectate sunt corecte. În acest caz, participantului îi este plătit un câștig egal cu valoarea variantei înmulțită cu toate cotele pronosticurilor cuprinse în varianta respectivă, valabile în momentul validării pariului.

ART. 33. Plata câștigurilor se poate realiza doar după ce toate evenimentele marcate pe chitanța de pariu s-au încheiat și numai după ce există confirmarea respectivei înregistrări în Sistemul Central. Suma ce trebuie plătită pentru toate evenimentele alese de participant poate fi rotunjită conform hotărârilor C.N.L.R.

ART. 34. Plata câștigurilor se face numai persoanei care prezintă chitanța de pariu în cotă fixă.

ART. 35. Plata câștigurilor se realizează la diferite nivele organizatorice, C.N.L.R. stabilind plafonul maxim al câștigurilor plătite la fiecare nivel.

ART. 36. Dacă, din orice motiv, o chitanță de pariu în cotă fixă nu conține toate informațiile ce dovedesc validitatea acesteia, C.N.L.R. poate aplica proceduri speciale, în cazul în care prin Sistemul Central se pot identifica aceste chitanțe câștigătoare.

ART. 37. În caz de pierdere, distrugere completă sau parțială a chitanței de pariu în cotă fixă sau, în general, când nu este posibil să se recupereze chitanța câștigătoare, C.N.L.R. își declină orice responsabilitate în ceea ce privește plata câștigurilor sau a altor forme de compensare.

ART. 38. Câștigurile și rambursările se efectuează în termen de 60 de zile, începând de la data de sfârșit a concursului, tipărită pe chitanța de pariu în cotă fixă. După expirarea termenului de 60 de zile, participantul câștigător pierde dreptul de a mai obține câștigul.

ART. 39. În cazul în care C.N.L.R. hotărăște că există suspiciuni întemeiate că rezultatul unui eveniment a fost viciat sau au fost încălcate regulile și regulamentele oficiale ce guvernează asemenea evenimente sau în cazul în care există dovezi ce pun la îndoială credibilitatea unui eveniment, C.N.L.R. își rezervă dreptul de a suspenda plata câștigurilor.

## **CAPITOLUL X**

### **CÎȘTIGURI MAXIME**

ART. 40. Suma maximă ce poate fi câștigată cu o chitanță de pariu în cotă fixă, stabilită de C.N.L.R., este anunțată în Program. Dacă un anumit participant sau grup de participanți, plasează pariuri pentru a evita procedura specială de acceptare a pariurilor prevăzută în art. 25 al prezentului Regulament, C.N.L.R. are dreptul să aplice plafonarea câștigurilor la o valoare maximă.

## **CAPITOLUL XI**

### **CONTESTAȚII**

ART. 41. Participanții care consideră că nu au primit câștigurile cuvenite sau au primit altele decât cele la care le dădeau dreptul chitanțele de pariu în cotă fixă aflate în posesia lor, pot face contestații, în scris, la Centrele de Profit sau sediul central al C.N.L.R. în termen de maxim 10 (zece) zile de la data când rezultatele pentru toate evenimentele din Program au fost introduse în Sistemul Central.

Contestațiile vor fi însoțite de chitanțele de pariu în cotă fixă în original. La primirea contestației și chitanțelor de pariu, C.N.L.R. va confirma primirea acestora de la participant.

## **CAPITOLUL XII**

### **FORȚA MAJORĂ**

ART. 42. În situații de forță majoră, care fac imposibilă desfășurarea jocurilor de pariuri în cotă fixă și plata câștigurilor, C.N.L.R. nu are nicio răspundere față de participanți. Excepție sunt cazurile în care este posibilă recunoașterea automată a pariurilor în cotă fixă, și atunci suma plătită de participanți pentru chitanțele de pariu valide este rambursată.

Forța majoră se referă la evenimente care depășesc controlul C.N.L.R., care nu pot fi prevăzute și nu pot fi evitate. Orice planificare sau aplicare a măsurilor de apărare întreprinse de C.N.L.R. nu poate preveni aceste evenimente. Forța majoră se referă la evenimentele următoare, fără a avea caracter limitativ: calamități naturale, incendii, revolte sociale, avarii majore ale echipamentului central de prelucrare a datelor, restricțiile legale și orice eveniment ce este în afara controlului celui ce îl invocă.

În situații de forță majoră, C.N.L.R. își rezervă dreptul de a hotărî, după caz, modificarea orei sau datei efectuării trierii și omologării câștigurilor.

ART. 43. C.N.L.R. este exonerată de orice responsabilitate pentru pagubele cauzate de pierderea, distrugerea totală sau parțială a chitanței de pariu sau de eșecul de restabilire sau de recuperare a datelor unui pariu în cotă fixă.

## **CAPITOLUL XIII**

### **SECURITATEA DATELOR**

ART. 44. Datele tuturor tranzacțiilor introduse în Sistemul Central, sunt păstrate pentru un an de zile de la data de închidere a jocului/concursului.

## **CAPITOLUL XIV**

### **DISPOZIȚII DIVERSE**

ART. 45. Personalul implicat în desfășurarea jocurilor/concursurilor de pariuri în cotă fixă sunt obligați să cunoască și să aplice integral și întocmai Regulamentul și Normele de aplicare a acestuia.

Nerespectarea sau neaplicarea integrală și întocmai a Regulamentului și normelor respective atrage răspunderea disciplinară, materială și/sau penală, după caz. Orice înțelegeri ori neînțelegeri intervenite între participanți și persoanele de mai sus, nu sunt opozabile C.N.L.R., ele privind direct și exclusiv persoanele fizice în cauză, fără niciun fel de responsabilitate din partea C.N.L.R.

ART. 46. În cazul în care asupra unor câștiguri cuvenite unui bilet se formulează pretenții de mai multe părți, din orice motiv, litigiul se va soluționa numai între părțile respective, C.N.L.R. considerându-se descărcată de orice obligație și răspundere prin plata câștigului, în termenul de prescripție prevăzut la art. 38 din prezentul Regulament, în baza prezentării biletului câștigător.

Plata câștigurilor sau rambursarea sumelor pariate poate fi suspendată de C.N.L.R. în baza unei încheieri sau hotărâri judecătorești ori a unei dispoziții, rezoluții sau ordonanțe emisă de organele de cercetare penală.

Încetarea suspendării plății și achitarea câștigurilor se va face numai către persoana îndreptățită să ceară plata în baza unei hotărâri judecătorești rămasă definitivă și irevocabilă, ori a unei ordonanțe de neîncepere a urmăririi penale definitive.

ART. 47. Vor fi trași la răspundere, conform legii:

a) cei ce vor vinde și vor primi spre înregistrare bilete de joc pentru pariuri în cotă fixă organizate de C.N.L.R., fără a fi autorizați de C.N.L.R.;

b) cei care vor falsifica datele tipărite pe chitanța de pariu sau vor deteriora cu intenție chitanțele de pariu pentru pariuri în cotă fixă organizate de C.N.L.R.;

c) cei care vor săvârși orice alte fapte ilicite în legătură cu jocurile/concursurile de pariuri în cotă fixă organizate de C.N.L.R.;

d) cei care vor obține sau vor încerca să obțină, prin orice fel de metode, plata unor câștiguri la care nu au dreptul, sau cei care vor înlesni asemenea fapte.

ART. 48. Când se constată cu probe concrete o tentativă de fraudă (pe circuitul operațional de la participare până la plata câștigurilor) sau orice altă neregulă, biletul în cauză este anulat, iar vinovații de săvârșirea acestor fapte vor fi pedepsiți conform legii și vor suporta eventualele despăgubiri materiale.

ART. 49. Personalul implicat în desfășurarea jocurilor /concursurilor de pariuri în cotă fixă nu are dreptul de a face nicio derogare de la prezentul Regulament sau de la normele de aplicare. Orice derogări sau orice înțelegeri contrare prevederilor prezentului Regulament sau ale normelor de aplicare, intervenite între participanți și persoanele de mai sus, nu angajează C.N.L.R., ele privind direct și exclusiv persoanele fizice în cauză, fără niciun fel de responsabilitate din partea C.N.L.R.

ART. 50. Pentru asigurarea transparenței jocurilor/ concursurilor de pariuri în cotă fixă C.N.L.R. va aduce la cunoștința publică datele privind numele și/sau imaginea câștigătorilor, doar cu acordul scris al acestora.

ART. 51. C.N.L.R. poate face publicitate câștigurilor acordate și câștigătorilor acestora, conform prevederilor art. 50, făcând uz de toate mijloacele și metodele legale de realizare a acestui scop (televiziune, radio, presa scrisă, filme de reclamă, fotografiile, revista "Loto-Prono" etc.).

Eliberarea de atestate sau alte documente prin care se certifică câștigarea de sume de bani sau obiecte la jocurile de noroc organizate de C.N.L.R. se face numai la cererea organelor abilitate de lege, în situațiile în care se justifică un interes legitim.

## **CAPITOLUL XV**

### **DISPOZIȚII FINALE**

ART. 52. Eventualele cazuri neprevăzute în prezentul Regulament, se vor soluționa prin Hotărârea Conducerii C.N.L.R. cu avizul Comisiei de autorizare a jocurilor de noroc, care este obligatorie pentru participanți, în condițiile dreptului comun.

ART. 53. Cumpărarea și depunerea spre participare a unui bilet de joc valid, implică luarea la cunoștință și acceptarea fără rezerve de către participant a tuturor dispozițiilor și prevederilor cuprinse în acest Regulament.

ART. 54. C.N.L.R. își rezervă dreptul ca, în caz de necesitate, să aducă orice modificări sau completări prezentului Regulament, care intră în vigoare și devin opozabile prin publicarea lor în revista "Loto-Prono" și afișare în sediile și agențiile C.N.L.R. sau prin reeditare, astfel încât participanții să cunoască din timp modificările aduse.

ART. 55. Prezentul Regulament a fost întocmit în baza prevederilor Ordonanței de Urgență a Guvernului nr. 159/1999, aprobată prin Legea nr. 288/2001, ale Ordonanței de Urgență a Guvernului nr. 77/2009, ale Hotărârii Guvernului nr. 870/2009 și ale Regulamentului de organizare și funcționare al C.N.L.R.

ART. 56. Prezentul Regulament este difuzat la toate agențiile C.N.L.R. și punctele de vânzare și pus la dispoziția participanților.

ART. 57. Dispozițiile prezentului Regulament sunt aplicabile pentru anul 2010 ca urmare a aprobării de către Adunarea Generală a Acționarilor C.N.L.R. S.A în ședința din data de ....., și a avizului Comisiei de autorizare a jocurilor de noroc.

Prevederile prezentului Regulament se completează cu dispozițiile legale în vigoare.

De la această dată, orice alte dispoziții contrare prezentului Regulament se abrogă.

## **SECȚIUNEA II: REGULI SPECIFICE DE JOC**

Aceste reguli, precum și toți termenii și condițiile de desfășurare a pariurilor în cotă fixă, ca și descrierea din această secțiune, pentru toate tipurile de pariuri în cotă fixă, sunt făcute cunoscute participanților în orice fel posibil (programe tipărite, suport electronic ș.a.), iar din momentul publicării sunt considerate parte integrantă a regulilor de joc oficiale.

### **Pariul pe rezultatul final al unui meci de fotbal**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să facă un pronostic asupra rezultatului final al unui anumit meci de fotbal.

1. Într-un meci de fotbal, prima echipă (echipa din partea stângă, în Program) este echipa gazdă, în timp ce cea de-a doua echipă (echipa din partea dreaptă, în Program) este echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

2. Participantul marchează pronosticurile folosind "1", "X", "2", unde "1" reprezintă victoria echipei gazdă, "X" reprezintă remiza (meciul egal), iar "2" reprezintă victoria echipei aflată în deplasare. De asemenea, se poate folosi "șansă dublă" ca formă de pronosticare a rezultatului unui meci, utilizând "1 sau X" pentru a indica victoria echipei gazdă sau remiza, "1 sau 2" pentru a indica victoria echipei gazdă sau a echipei în deplasare și "X sau 2" pentru a indica remiza sau victoria echipei oaspete.

3. C.N.L.R. poate, prin intermediul Programului, să publice avantajul în goluri pentru una dintre cele două echipe. În acest caz, victoria unei echipe va fi rezultatul care ia în considerare și întrece avantajul de goluri acordat părții adverse. Remiza este considerată orice victorie în care diferența golurilor marcate în favoarea unei echipe este egală cu avantajul echipei adverse.

4. Avantajul poate fi un număr zecimal și în acest caz rezultatul egal nu este posibil. C.N.L.R. își rezervă dreptul să schimbe avantajul în orice moment. Avantajele inițiale sunt publicate în Program. Avantajele luate în considerare pentru a accepta un pariu drept câștigător sunt acelea care sunt valabile în momentul validării de către Sistemul Central.

5. Pentru fiecare rezultat posibil, stipulat în Program, se oferă cote cu care participanții își pot calcula câștigurile. Cotele publicate în Program sunt cote inițiale și C.N.L.R. își rezervă dreptul de a le schimba oricând consideră necesar.

6. O variantă de pariu poate include de la 1 (unu) la 15 (cincisprezece) pronosticuri ale rezultatelor meciurilor. C.N.L.R. decide care este numărul minim de meciuri permise într-o variantă de pariu sau combinațiile posibile ale pronosticurilor meciurilor definite în Program. Aceste hotărâri sunt aduse la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

7. Participantul poate alege să joace două rezultate pentru unul sau mai multe meciuri "dublă selecție". Alegerea unui al doilea rezultat implică o creștere în numărul de variante, deoarece a doua opțiune înseamnă că este jucată o variantă de pariu separată.

8. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme (bazate pe numărul de pronosticuri într-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin orice mijloc posibil.

9. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese unul sau mai multe meciuri cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de meciuri incluse în fiecare variantă produsă de sisteme.

10. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, ținând cont de faptul că acestea nu se pot referi la același meci, sunt publicate în Program.

11. Pentru fiecare variantă de pariu, validată de către Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigul plătit participantului este egal cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor (din momentul în care pariul a fost validat de către Sistemul Central) pentru meciurile alese. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic incorect nu se plătește niciun câștig.

12. Rezultatele anunțate oficial de către C.N.L.R. vor fi considerate rezultatele finale. Acestea se bazează pe rezultatul final realizat în perioada de timp regulamentară a meciului. Există cazuri în care rezultatul final poate fi cel stabilit după prelungiri sau după ce se înscrie un "gol de aur" sau după lovituri de departajare (penalty). Aceste situații vor fi anunțate prin Program.

13. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi, după data oficială de desfășurare menționată în Program (în timp local), sau dacă un meci a fost suspendat înainte de începutul celei de-a doua reprize și timpul rămas de la suspendare până la sfârșitul meciului nu a fost jucat în timpul zilei următoare datei menționate în Program (în timp local), sau dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau echipa oaspete, sau există o schimbare a adversarilor după

ce Programul a fost publicat, în toate aceste situații pariurile participanților asupra rezultatelor finale vor fi acceptate, dar cota acordată pentru meciul respectiv va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au minimum două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pe care participantul a pariat s-au încheiat.

14. Dacă un meci este întrerupt în timpul celei de a doua reprize a meciului și restul meciului nu este jucat în ziua următoare datei oficiale de desfășurare menționate în Program (în timp local), atunci rezultatul din momentul întreruperii va fi considerat rezultatul final.

15. Dacă un meci este întrerupt, apoi este reluat și finalizat în decurs de o zi calendaristică de la data menționată oficial în Program (în timp local), atunci rezultatul valid va fi rezultatul final al meciului.

16. Dacă un meci începe mai devreme, adică înainte de limita de timp programată pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după noua oră de începere a meciului, vor fi acceptate, dar cota pentru acel meci va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri, sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pentru care participantul a plasat pariuri s-au încheiat.

17. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe rezultatul pauză / final al unui meci de fotbal**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să facă un pronostic asupra rezultatului la pauză al unui anumit meci de fotbal în combinație cu rezultatul final al aceluiași meci.

1. Într-un meci de fotbal, prima echipă (echipa din partea stângă, în Program) este echipa gazdă, în timp ce cea de-a doua echipă (echipa din partea dreaptă, în Program) este echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

2. Pronosticurile participanților cu privire la rezultatul la pauză și rezultatul final al meciului sunt marcate folosind combinații de

"1", "X", "2", unde "1" reprezintă victoria echipei gazdă, "X" reprezintă remiza (meciul egal), iar "2" reprezintă victoria echipei aflată în deplasare.

3. Pentru fiecare rezultat posibil se oferă cote cu care participanții își pot calcula câștigurile. Cotele publicate în Program sunt cotele inițiale și C.N.L.R. își rezervă dreptul să le schimbe oricând consideră că este necesar.

4. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 15 (cincisprezece) pronosticuri de rezultate de meci. C.N.L.R. decide care este numărul minim de meciuri pe care un participant le poate alege într-o variantă de pariu, această hotărâre fiind adusă la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

5. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme (pe baza numărului de rezultate de meciuri dintr-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice fel posibil.

6. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese unul sau mai multe meciuri cu opțiunea "standard", pentru a crește numărul total al meciurilor incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

7. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, cu condiția ca aceste pariuri să nu fie pentru același meci, sunt publicate în Program.

8. Pentru fiecare variantă de pariu, validată de către Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigul plătit participantului este egal cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor (din momentul în care pariul a fost validat de către Sistemul Central) pentru meciurile alese. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic incorect nu se plătește niciun câștig.

9. Rezultatele la pauză/final anunțate oficial de către C.N.L.R. vor fi considerate rezultatele finale. Acestea se bazează pe rezultatul la pauză și rezultatul final realizate în timpul regulamentar de joc al meciului. Există cazuri în care rezultatul final poate fi cel stabilit după prelungiri sau după ce se înscrie un "gol de aur" sau după lovituri de departajare (penalty). Aceste situații vor fi menționate în Program.

10. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi, după data oficială de desfășurare menționată în Program (în timp local), sau dacă un meci a fost întrerupt înainte de începutul celei de-a doua reprize și timpul rămas de la întrerupere până la sfârșitul meciului nu a fost jucat în cursul zilei următoare datei menționate în Program (în timp local), sau dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa

gazdă și/sau echipa oaspete, sau există o schimbare a adversarilor după ce Programul a fost publicat, în toate aceste situații pariurile participanților asupra rezultatelor la pauză/final vor fi acceptate, dar cota acordată pentru meciul respectiv va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au minimum două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pe care participantul a pariat s-au încheiat.

11. Dacă un meci este întrerupt în timpul celei de-a doua reprize și restul meciului nu este jucat în cursul zilei următoare datei oficiale menționate în Program (în timp local), atunci rezultatul pauză/final la momentul întreruperii va fi considerat rezultat final.

12. Dacă un meci este întrerupt, apoi reluat și finalizat în decurs de o zi calendaristică de la data oficială menționată în Program (în timp local), atunci rezultatul pauză/final valid va fi rezultatul de la finalul meciului.

13. Dacă un meci începe mai devreme, adică înainte de limita de timp programată pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după noua oră de începere a meciului, vor fi acceptate, dar cota pentru acel meci va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri, sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pentru care participantul a plasat pariuri s-au încheiat.

14. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe rezultatul la pauză al unui meci de fotbal**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să indice rezultatul corect, la pauză, al unui meci de fotbal.

1. Într-un meci de fotbal, prima echipă (echipa din partea stângă, în Program) este echipa gazdă, în timp ce cea de-a doua echipă (echipa din partea dreaptă, în Program) este echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

2. Pronosticurile participanților cu privire la rezultatul la pauză al meciului sunt marcate folosind combinații de "1", "X", "2", unde "1" reprezintă victoria echipei gazdă, "X" reprezintă remiza (meciul egal), iar "2" reprezintă victoria echipei aflată în deplasare.

3. Pentru fiecare rezultat posibil, specificat în Program, sunt oferite cote cu care participanții își pot calcula câștigurile. Cotele publicate în Program sunt cote inițiale și C.N.L.R. își rezervă dreptul să le schimbe oricând consideră că este necesar.

4. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 15 (cincisprezece) pronosticuri de rezultate de meciuri. C.N.L.R. decide care este numărul minim de meciuri pe care un participant le poate alege într-o variantă de pariu, această hotărâre fiind adusă la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

5. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme (pe baza numărului de rezultate de meciuri dintr-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin toate mijloacele posibile.

6. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese unul sau mai multe meciuri standard pentru a crește numărul total al meciurilor incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

7. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, cu condiția ca aceste pariuri să nu fie pentru același meci, sunt publicate în Program.

8. Pentru fiecare variantă de pariu validată de Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigul plătit participanților este egal cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor (din momentul în care pariul a fost validat de către Sistemul Central) pentru meciurile alese. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic greșit, nu se pot plăti câștiguri.

9. Rezultatul oficial, la pauza meciului, este cel pe care C.N.L.R. îl anunță în mod oficial, pe baza rezultatului înregistrat la sfârșitul timpului regulamentar al primei reprize a meciului, incluzând intervalul de prelungiri, regulamentare, al reprizei.

10. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi după data oficială de desfășurare menționată în Program (în timp local), sau dacă un meci a fost întrerupt în timpul primei reprize și timpul rămas de la întrerupere până la sfârșitul meciului nu a fost jucat în interval de o zi de la data menționată în Program (în timp local), sau dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau

echipa oaspete, sau dacă există o schimbare a adversarilor după ce Programul a fost publicat, în toate aceste situații, pariurile participanților pentru rezultatul la pauză vor fi acceptate, dar cota va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valabile. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile la care participanții au plasat pariuri s-au încheiat.

11. Dacă un meci este întrerupt pe durata primei reprize, apoi reluat și încheiat în interval de o zi de la data menționată oficial în Program (în timp local), atunci rezultatul valid la pauză va fi cel anunțat, ca fiind rezultatul la pauză, la sfârșitul meciului respectiv.

12. Dacă un meci este întrerupt după perioada regulamentară de joc a primei reprize a meciului, inclusiv timpul de prelungiri, atunci rezultatul corect la pauză va fi considerat cel stabilit la încheierea acestei prime reprize a meciului.

13. Dacă un meci începe mai devreme, adică înainte de limita de timp programată pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după începerea meciului vor fi acceptate, dar cota pentru acesta va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile la care participantul a plasat pariuri s-au încheiat.

14. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe scorul corect al unui meci de fotbal**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să indice scorul corect al unui meci de fotbal.

1. Într-un meci de fotbal, prima echipă (echipa din partea stângă, în Program) este echipa gazdă, în timp ce cea de-a doua echipă (echipa din partea dreaptă, în Program) este echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

2. Pronosticarea scorului corect al unui meci se face combinând două numere. Un număr reprezintă pronosticul pentru

numărul total de goluri marcate de echipa gazdă, iar celălalt reprezintă pronosticul pentru numărul total de goluri marcate de către echipa aflată în deplasare.

3. Pentru fiecare rezultat posibil, specificat în Program, sunt oferite cote cu care participanții își pot calcula câștigurile. Cotele publicate în Program sunt cote inițiale și C.N.L.R. își rezervă dreptul să le schimbe oricând consideră că este necesar.

4. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 15 (cincisprezece) pronosticuri de rezultate de meciuri. C.N.L.R. decide care este numărul minim de meciuri pe care un participant le poate alege într-o variantă de pariu, această hotărâre fiind adusă la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

5. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme (pe baza numărului de rezultate de meciuri dintr-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin toate mijloacele posibile.

6. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese unul sau mai multe meciuri standard pentru a crește numărul total al meciurilor incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

7. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, cu condiția că aceste pariuri nu sunt pentru același meci, sunt publicate în Program.

8. Pentru fiecare variantă de pariu validată de Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigul plătit participanților este egal cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor (din momentul în care pariul a fost validat de către Sistemul Central) pentru meciurile alese. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic greșit, nu se plătește niciun câștig.

9. Scorul corect este cel pe care C.N.L.R. îl anunță în mod oficial, pe baza rezultatului înregistrat la sfârșitul timpului regulamentar al meciului.

10. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi după data oficială de desfășurare menționată în Program (în timp local), sau dacă un meci a fost întrerupt înainte de începerea celei de a doua reprize și timpul rămas de la întrerupere până la sfârșitul meciului nu a fost jucat în interval de o zi de la data menționată în Program (în timp local), sau dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau echipa oaspete, sau dacă există o schimbare a adversarilor după ce Programul a fost publicat, în toate aceste situații, pariurile

participanților pentru scorul corect vor fi acceptate, dar cota va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile la care participanții au plasat pariuri s-au încheiat.

11. Dacă un meci este întrerupt în timpul celei de a doua reprize și restul meciului nu este jucat în interval de o zi de la data menționată oficial în Program (în timp local), atunci scorul înregistrat la momentul întreruperii va fi considerat ca scor corect final.

12. Dacă un meci este întrerupt, apoi reluat și finalizat în intervalul unei zile calendaristice de la data menționată oficial în Program (în timp local), atunci scorul corect va fi cel de la sfârșitul meciului.

13. Dacă un meci începe mai devreme, adică înainte de limita de timp programată pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după începerea meciului vor fi acceptate, dar cota pentru acest meci va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile la care participantul a plasat pariuri s-au încheiat.

14. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

## **Pariul pe primul marcator al unui meci de fotbal**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să indice numele fotbalistului care va înscrie primul gol în timpul unui meci de fotbal.

1. Fiecare jucător de fotbal care este trecut în Program are un cod numeric din trei cifre. Participanții aleg codul ce corespunde jucătorului de fotbal care, în opinia lor, va marca primul gol. Pentru acest tip de pariu, jucătorii de fotbal sunt plasați împreună, într-un singur grup.

2. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. C.N.L.R. stabilește regulile cu privire la acest tip de pariu, aducându-le la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

3. Pronosticurile alese de către participanți pot fi combinate folosind sisteme (bazate pe numărul de pronosticuri într-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin orice mijloc posibil.

4. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga unul sau mai multe evenimente standard pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă de sisteme.

5. Cotele publicate în Program sunt cote inițiale și C.N.L.R. își rezervă dreptul de a le schimba oricând consideră necesar.

6. Posibilitatea și modurile de combinare, în aceeași variantă de pariu, a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, respectându-se condiția ca aceste pariuri să nu fie pentru același meci, sunt publicate în Program.

7. Pentru fiecare variantă de pariu, validată de către Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigul plătit participantului este egal cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor (din momentul în care pariul a fost validat de către Sistemul Central) pentru evenimentele alese. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic incorect nu se plătește niciun câștig.

8. Primul gol marcat este cel înscris în timpul celor 90 de minute regulamentare de joc, inclusiv timpul adăugat de arbitru datorită întreruperilor meciului. Prelungirile și loviturile de penalty nu contează pentru aceste pariuri.

9. Pariurile pentru marcatorii primului gol care nu au evoluat în meci sau au fost introduși în timpul meciului (ca înlocuitori pentru alți jucători) după ce primul gol a fost marcat li se vor acorda cota 1 (unu).

10. Dacă primul gol este un autogol, acesta nu este luat în considerare ca un prim gol marcat. O excepție există în cazurile când cotele sunt oferite pentru primul autogol marcat. Când există controverse asupra marcatorului primului gol sau dacă acest prim gol este un autogol, va fi considerat drept marcator jucătorul anunțat oficial de către organizatorul meciului.

11. Dacă un meci începe mai devreme, adică înainte de limita de timp programată pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după noua oră de începere a meciului, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri, sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă la joc și suma

plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pentru care participantul a plasat pariuri s-au încheiat.

12. Dacă un meci este suspendat înainte de începerea celei de a doua reprize, dar după ce primul gol a fost deja marcat și restul jocului nu este disputat în decurs de o zi de la data oficială menționată în Program (în timp local), atunci variantele de pariu care includ primul marcator vor fi luate în considerare. Dacă un meci este suspendat înainte de începerea celei de a doua reprize și nu a fost marcat niciun gol, iar restul meciului nu va fi jucat în timp de o zi de la data oficială menționată în Program (în timp local), atunci pronosticurile pentru primul marcator li se vor acorda cota 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate, nu participă la joc și suma plătită pentru acestea va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pentru care aceștia au plasat pariuri s-au terminat.

13. Dacă un meci este suspendat după începutul celei de-a doua reprize, iar restul meciului nu este disputat în decurs de o zi de la data oficială menționată în Program (în timp local), atunci pronosticurile primului marcator se vor baza pe rezultatul din momentul suspendării.

14. Dacă un meci suspendat este reluat și încheiat în decurs de o zi de la data menționată în Program (în timp local), atunci pronosticurile pentru primul marcator se vor baza pe rezultatul de la finalul meciului.

15. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi după data oficială de desfășurare menționată în Program (în timp local), sau dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau echipa oaspete, sau dacă există o schimbare a adversarilor după ce Programul a fost publicat, în toate aceste situații, pariurile vor fi acceptate, iar cotele vor fi de 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri, sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe, nu participă la joc și suma plătită pentru acestea va fi rambursată participanților după ce toate meciurile la care participantul a plasat pariuri, s-au încheiat.

16. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

## **Pariul pe numărul total de goluri marcate într-un meci de fotbal**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să indice numărul total de goluri marcate într-un meci de fotbal.

1. Pentru fiecare rezultat posibil (număr total de goluri marcate într-un meci de fotbal) există un cod numeric unic de 3 cifre. Participanții trebuie să aleagă codul care corespunde pronosticului dorit.

2. Pentru fiecare rezultat posibil, menționat în Program, se oferă cote cu care participanții își pot calcula câștigurile. Cotele publicate în Program sunt cotele inițiale și C.N.L.R. își rezervă dreptul de a le schimba oricând consideră necesar.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri pentru rezultatele meciului. C.N.L.R. decide care este numărul minim de meciuri permise într-o variantă de pariu, această hotărâre fiind adusă la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

4. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme (pe baza numărului de rezultate de meciuri dintr-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin toate mijloacele posibile.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese unul sau mai multe meciuri cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total al meciurilor incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, cu condiția ca aceste pariuri să nu fie pentru același meci, sunt publicate în Program.

7. Pentru fiecare variantă de pariu validată de Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigul plătit participanților este egal cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor (din momentul în care pariul a fost validat de către Sistemul Central) pentru meciurile alese. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic greșit nu se plătește niciun câștig.

8. Numărul total al golurilor înscrise într-un meci de fotbal, este suma golurilor marcate de ambele echipe, oficial anunțate de C.N.L.R. și bazându-se pe rezultatul realizat la sfârșitul timpului regulamentar de joc.

9. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi de la data oficială de desfășurare menționată în Program (în timp local), sau dacă un meci este suspendat înainte de începerea celei de-a doua reprize și timpul rămas de la suspendare până la finalul regulamentar al jocului nu a fost jucat în ziua următoare datei menționate în Program (în timp local), sau dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau echipa oaspete, sau există o schimbare a adversarilor după publicarea Programului, în toate aceste situații pariurile participanților pentru numărul total de goluri marcate vor fi acceptate, dar cotele vor fi de 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două meciuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe nu participă la joc, iar suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce s-au încheiat toate meciurile pentru care acesta a pariat.

10. Dacă un meci este suspendat în timpul celei de a doua reprize și restul meciului nu este jucat în timp de o zi calendaristică de la data oficială menționată în Program (în timp local), atunci numărul total de goluri marcate până la momentul suspendării va fi considerat numărul final de goluri marcate.

11. Dacă un meci suspendat este reluat și încheiat în timp de o zi calendaristică de la data menționată oficial în Program (în timp local), atunci numărul total al golurilor marcate validate va fi numărul de goluri marcate până la sfârșitul meciului.

12. Dacă un meci începe mai devreme decât timpul programat pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după ce meciul a început, vor fi acceptate dar cota acordată va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele solicitate nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce au fost încheiate toate meciurile pentru care ei au pariat.

13. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe rezultatul final al unui meci de baschet**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să indice rezultatul final al unui meci de baschet.

1. Într-un meci de baschet, prima echipă (echipa din partea stângă, în Program) este echipa gazdă, în timp ce cea de-a doua echipă (echipa din partea dreaptă, în Program) este echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

2. Participantul marchează pronosticul său, folosind "1" sau "2" - unde "1" indică victoria echipei gazdă, iar "2" indică victoria echipei oaspete.

3. C.N.L.R. publică, în Program, avantajul (în puncte) acordat uneia dintre cele două echipe. În acest caz, echipa câștigătoare va fi stabilită în urma scorului la care se adună avantajul de puncte acordat echipei respective.

4. Avantajul este un număr zecimal. C.N.L.R. își rezervă dreptul să schimbe avantajul în orice moment. Avantajele inițiale sunt publicate în Program. Avantajele luate în considerare pentru a accepta un pariu drept câștigător sunt cele valabile în momentul validării pariului de către Sistemul Central.

5. Cotele sunt grupate în funcție de numărul de meciuri care formează o variantă. Cotele pentru avantajele publicate în Program sunt cote inițiale și C.N.L.R. are dreptul să le schimbe oricând consideră că este necesar.

6. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri pe rezultate de meci. C.N.L.R. stabilește numărul minim de meciuri diferite permise într-o variantă de pariu, această informație fiind adusă la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

7. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme (bazate pe numărul de pronosticuri într-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin orice mijloc posibil.

8. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese unul sau mai multe meciuri cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de meciuri incluse în fiecare variantă produsă de sisteme.

9. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, cu condiția ca aceste pariuri să nu fie pentru același meci, sunt publicate în Program.

10. Pentru fiecare variantă de pariu validată de Sistemul Central, câștigurile plătite participanților sunt egale cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic greșit nu se plătește niciun câștig.

11. Rezultatele finale sunt cele anunțate oficial de C.N.L.R. Acestea se bazează pe rezultatul final realizat în timpul duratei

regulamentare a meciului. Pot exista meciuri în care rezultatul final va include și eventualele prelungiri, dar acest lucru va fi menționat în Program.

12. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi după data menționată în Program (în timp local), dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau echipa oaspete, dacă există o schimbare a adversarilor după ce Programul a fost publicat, în toate aceste circumstanțe, pariurile participanților vor fi acceptate, dar cota lor va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri, sau unul (dacă acel pronostic poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe, nu participă, și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților, după ce toate meciurile, pentru care aceștia au plasat pariuri, s-au încheiat.

13. Dacă un meci începe mai devreme de timpul programat pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci, și care au fost introduse după ce meciul a început, vor fi acceptate, dar cota pentru acel meci va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri, sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele solicitate, nu participă, și suma plătită pentru acestea va fi rambursată participanților, după ce toate meciurile pentru care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

14. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe rezultatul pauză/final al unui meci de baschet**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să facă un pronostic asupra rezultatului primei reprize și rezultatului final al unui meci de baschet.

1. Într-un meci de baschet, prima echipă (echipa din partea stângă, în Program) este echipa gazdă, în timp ce cea de-a doua echipă (echipa din partea dreaptă, în Program) este echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

2. Participantul marchează pronosticul său folosind "1", "2", unde "1" indică victoria echipei gazdă și "2" indică victoria echipei aflate în deplasare.

3. C.N.L.R. publică în Program avantajul (în puncte), în favoarea uneia dintre cele două echipe, pentru rezultatele primei reprize

și rezultatele finale ale meciului. În acest caz, echipa câștigătoare va fi stabilită luând în considerare rezultatul final, stabilit pe teren, la care se adaugă avantajul acordat echipei stabilite.

4. Avantajul este un număr zecimal. C.N.L.R. își rezervă dreptul de a schimba avantajul în orice moment. Avantajele inițiale sunt publicate în Program. Avantajele luate în considerare pentru a accepta un pariu drept câștigător sunt acelea care sunt valabile în momentul validării pariului de către Sistemul Central.

5. Cotele sunt grupate, depinzând de numărul de meciuri care alcătuiesc o variantă de pariu. Cotele pentru avantajele publicate în Program sunt cote inițiale și C.N.L.R. are dreptul să le schimbe oricând consideră că este necesar.

6. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri pentru meciuri diferite. C.N.L.R. decide și publică în Program numărul minim de meciuri permise într-o variantă de pariu.

7. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme (bazate pe numărul de pronosticuri într-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin orice mijloc posibil.

8. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese unul sau mai multe meciuri cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de meciuri incluse în fiecare variantă produsă de sisteme.

9. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, cu condiția ca aceste pariuri să nu fie pentru același meci, sunt publicate în Program.

10. Pentru fiecare variantă de pariu, validată de Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigurile plătite participanților sunt egale cu valoarea variantei, înmulțită cu produsul cotelor pentru meciurile alese, în momentul în care pariul a fost validat de Sistemul Central. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic greșit, nu se plătește niciun câștig.

11. Rezultatele pentru prima repriză și pentru întregul meci anunțate în mod oficial de C.N.L.R. vor fi considerate rezultate finale ale meciului. Acestea se bazează pe rezultatul final înregistrat în timpul duratei regulamentare de joc. Pot exista meciuri unde rezultatul final va fi cel stabilit în urma prelungirilor, acest lucru fiind specificat în Program.

12. Dacă un meci este amânat sau anulat pentru mai mult de o zi de la ziua menționată în Program (în timp local), dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau echipa oaspete,

dacă există o schimbare a adversarilor după ce Programul a fost publicat, în toate aceste circumstanțe pariurile participanților vor fi acceptate, dar cotele acordate vor fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe, nu participă, și suma plătită pentru acestea va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pentru care s-a pariat au fost încheiate.

13. Dacă un meci începe mai devreme, decât timpul programat pentru acceptarea pariului, variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după ce meciul a început, vor fi acceptate, dar cota pentru acel meci va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc aceste cerințe nu participă și suma plătită pentru acestea va fi rambursată participanților după ce toate meciurile pe care aceștia au pariat au fost încheiate.

14. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe rezultatul final al unui meci de hochei**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să facă un pronostic asupra rezultatului final al unui anumit meci de hochei.

1. Într-un meci de hochei, prima echipă (echipa din partea stângă, în Program) este echipa gazdă, în timp ce cea de-a doua echipă (echipa din partea dreaptă, în Program) este echipa care joacă în deplasare (echipa oaspete).

2. Participantul marchează pronosticul său, folosind "1", "X" sau "2" - unde "1" indică victoria echipei gazdă, "X" indică remiza (meciul egal), iar "2" indică victoria echipei oaspete. De asemenea, se poate folosi "șansa dublă" ca modalitate de pronostic a rezultatului unui joc. Astfel, "1 sau X" reprezintă victoria echipei gazdă sau remiza, "1 sau 2" reprezintă victoria echipei gazdă sau victoria echipei oaspete, iar "X sau 2" indică remiza sau victoria echipei oaspete.

3. C.N.L.R. publică, în Program, avantajul (în goluri) acordat uneia dintre cele două echipe. În acest caz, echipa câștigătoare va fi stabilită în urma scorului la care se adună avantajul de puncte acordat

echipei respective. Remiza apare atunci când diferența golurilor marcate în favoarea unei echipe este egală cu avantajul acordat adversarului.

4. Avantajul poate fi un număr zecimal, iar în acest caz nu este posibilă remiza. C.N.L.R. își rezervă dreptul de a schimba avantajul în orice moment. Avantajele inițiale sunt publicate în Program. Avantajele luate în considerare pentru a accepta un pariu drept câștigător sunt acelea care sunt valabile în momentul validării pariului de către Sistemul Central.

5. Pentru fiecare rezultat posibil, menționat în Program, sunt oferite cotele astfel încât participanții să-și poată calcula singuri câștigul. Cotele publicate în Program sunt cotele inițiale și C.N.L.R. își rezervă dreptul să le schimbe oricând consideră că este necesar.

6. O variantă de pariu poate include de la 1 (unu) la 15 (cincisprezece) pronosticuri ale rezultatelor meciurilor. C.N.L.R. decide care este numărul minim de meciuri permise într-o variantă de pariu sau combinațiile posibile ale pronosticurilor meciurilor definite în Program. Aceste hotărâri sunt aduse la cunoștința participanților prin intermediul Programului.

7. Participantul poate alege să joace două rezultate pentru unul sau mai multe meciuri. Alegerea unui al doilea rezultat implică o creștere în număr de variante, deoarece a doua opțiune înseamnă că este jucată o variantă de pariu separată.

8. Meciurile alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme de joc (bazate pe numărul de pronosticuri într-o variantă). Sistemele oferite participanților sunt anunțate prin orice mijloc posibil.

9. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese, unul sau mai multe meciuri cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de meciuri incluse în fiecare variantă produsă de sisteme.

10. Posibilitatea și modurile de combinare în aceeași variantă de pariu, a acestui tip de pariu cu alte tipuri de pariuri, ținând cont de faptul că acestea nu se pot referi la același meci, sunt publicate în Program.

11. Pentru fiecare variantă de pariu, validată de Sistemul Central, care are pronosticuri corecte, câștigul plătit participantului este egal cu valoarea variantei înmulțită cu produsul cotelor (din momentul în care pariul a fost validat de către Sistemul Central) pentru meciurile alese. Pentru variantele care au cel puțin un pronostic incorect, nu se plătește niciun câștig.

12. Rezultatele anunțate oficial de C.N.L.R. vor fi considerate rezultatele finale. Acestea se bazează pe rezultatul final realizat în timpul regulamentar de joc. Există cazuri în care rezultatul final poate fi cel stabilit după prelungiri sau după ce se înscrie un "gol de aur". Aceste situații vor fi anunțate prin Program.

13. Dacă un meci este anulat sau amânat pentru mai mult de o zi după data menționată în Program (în timp local), sau dacă un joc a fost suspendat înainte de sfârșitul timpului regulamentar și nu a mai fost continuat, iar timpul rămas de la suspendare până la sfârșitul regulamentar al meciului nu a fost jucat în timpul zilei următoare datei menționate în Program (în timp local), sau dacă există schimbări sau înlocuiri cu privire la echipa gazdă și/sau echipa oaspete, sau dacă există o schimbare a adversarilor după ce Programul a fost publicat, în toate aceste situații, pariurile participanților asupra rezultatului final vor fi acceptate, dar cota acordată pentru meciul respectiv va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au minim două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe, nu participă și sumele plătite pentru acestea vor fi rambursate participanților după ce toate meciurile pe care ei au pariat s-au încheiat.

14. Dacă un meci începe mai devreme (adică înainte de limita de timp programată pentru acceptarea pariului) variantele de pariu care conțin acest meci și care au fost introduse după începerea meciului, vor fi acceptate, dar cota pentru acest meci va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au minim două pronosticuri sau unul (dacă acel pronostic poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe, nu participă și sumele plătite pentru acestea vor fi rambursate participanților după ce toate meciurile pe care ei au pariat s-au încheiat.

15. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe câștigătorul unei competiții fotbalistice**

### **Pariul pe câștigătorul semifinalei unei competiții fotbalistice**

### **Pariul pe câștigătorii grupelor unor competiții fotbalistice**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să facă un pronostic asupra echipei care va ocupa primul loc într-o

anumită competiție fotbalistică sau care va fi câștigătoare în semifinalele unei competiții fotbalistice sau care va fi câștigătoare a grupei într-o fază de calificare a unei competiții fotbalistice.

1. Participanții trebuie să aleagă un cod numeric unic de trei cifre reprezentând fiecare echipă, pentru a face un pronostic. Echipele asupra cărora pot fi plasate pariuri sunt împărțite în grupe.

2. Participantul marchează codurile echipelor pe care vrea să parieze. Este posibil să se combine pronosticuri din grupuri diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Echipele alese de participanți pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la meciurile alese, unul sau mai multe meciuri cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de meciuri incluse în fiecare variantă produsă de sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale echipelor și care au fost introduse după începutul jocului, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă la joc și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele pe care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Determinarea câștigătorului competiției sau a câștigătorului semifinalei sau a câștigătorului unei anumite runde a unei competiții este în conformitate cu regulile de organizare ale competiției.

9. Pariurile primite pentru o echipă care, dintr-un motiv oarecare, este descalificată sau retrasă din competiție, nu pot fi pariuri câștigătoare, dacă în Program nu se menționează altfel.

10. Pariurilor primite pentru o echipă care, dintr-un motiv oarecare, nu a participat în competiție, li se va acorda cota 1 (unu).

11. În cazul în care competiția este anulată dintr-un motiv oarecare, toate pariurile vor primi cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe participanții în finala unei competiții fotbalistice**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să facă un pronostic asupra echipelor care vor ajunge în finala unei anumite competiții fotbalistice.

1. Fiecare pereche de echipe menționată în Program, are un cod numeric unic, din trei cifre, pe care participantul îl poate marca drept pronosticul său asupra echipelor care vor participa în finală. Perechile de echipe sunt împărțite în grupe.

2. Participantul marchează codurile echipelor pe care vrea să parieze. Este posibil să se combine pronosticuri din grupuri diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Echipele alese de participanți pot fi combinate folosind sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese, unul sau mai multe

evenimente cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă de sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale echipelor și care au fost introduse după începutul evenimentului, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele la care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Pentru determinarea perechii de echipe din finală, decizia este în conformitate cu regulile stabilite de organizatorul competiției. Nu se ține seamă de modul cum aceste echipe ajung în finală; ele se pot califica și după lovituri de departajare.

9. Pariurile primite pentru o echipă care, dintr-un motiv oarecare, a fost descalificată sau a părăsit competiția, nu pot fi pariuri câștigătoare, dacă în Program nu se menționează altfel.

10. Pariurilor primite pentru o echipă care, dintr-un motiv oarecare, nu a participat în competiție, li se va acorda cota 1 (unu).

11. În cazul în care competiția este anulată dintr-un motiv oarecare, toate pariurile vor primi cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

## **Pariul pe golgeterul unei competiții fotbalistice**

Pentru a participa la acest tip de pariu participantul trebuie să indice fotbalistul care, în opinia sa, va marca cele mai multe goluri într-o anumită competiție fotbalistică (va fi golgeterul acelei competiții).

1. Fiecare jucător de fotbal menționat în Program, are un cod numeric unic de trei cifre, pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Jucătorii de fotbal pe care se pot plasa pariuri sunt împărțiți în grupe.

2. Participantul marchează codul care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Golgeterii aleși de participanți pot fi combinați în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. O variantă de pariu care conține pronosticuri ale golgeterilor și care au fost introduse după ce evenimentul a început, vor fi acceptate dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele la care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acel pronostic poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Determinarea golgeterului unei competiții este realizată în conformitate cu regulile stabilite de către organizatorul competiției, iar rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate în cadrul competiției respective, dacă în Program nu se menționează altfel.

9. Când se determină golgeterul unei competiții, golurile marcate în prelungirile meciurilor sunt luate în considerare, în vreme ce golurile marcate prin lovituri de departajare nu sunt luate în considerare.

10. Pariurile primite pentru jucătorii de fotbal care nu au participat la competiție nu sunt luate în considerare ca fiind câștigătoare.

11. Pariurile primite pentru jucătorii de fotbal a căror echipă a fost descalificată din competiție, vor primi cota 1 (unu).

12. Dacă competiția a fost anulată, toate pronosticurile pentru golgeteri vor primi cota 1 (unu).

13. Dacă există doi sau mai mulți jucători care au marcat același număr de goluri și sunt considerați golgeteri ai competiției respective, cotele aferente lor sunt ajustate prin împărțire la numărul total al golgeterilor.

14. Golurile marcate într-un meci care a fost suspendat vor fi luate în considerare pentru stabilirea golgeterilor competiției numai dacă meciul este încheiat în aceeași zi sau în oricare altă zi de la data programării, fiind continuat de la momentul suspendării lui (nu rejucat). Golurile marcate în continuarea acestui meci vor fi luate în considerare pentru stabilirea golgeterilor competiției respective.

15. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe câștigătorul unei competiții de baschet**

### **Pariul pe câștigătorul semifinalei unei competiții de baschet**

### **Pariul pe câștigătorul unei grupe într-o competiție de baschet**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să facă un pronostic asupra echipei câștigătoare a unei competiții de baschet sau a echipei câștigătoare în semifinalele competiției sau a câștigătoarei din grupe în fazele de calificări a competiției respective.

1. Participantul trebuie să aleagă pronosticul dorit sub forma unui cod numeric unic de trei cifre ce reprezintă fiecare echipă. Echipele pentru care se pot plasa pariuri sunt împărțite în grupe.

2. Participantul marchează codurile echipelor pe care vrea să parieze. Este posibil să combine pronosticuri pentru grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program, ceea ce implică legături între grupe și opțiunile de pariere valabile.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Într-o variantă de pariu, participantul poate include cel mult o echipă dintr-o grupă.

4. Echipele alese de participanți pot fi combinate în sisteme de pariuri. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale echipelor și care au fost introduse după începerea evenimentului, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au minim două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe, nu participă și sumele plătite pentru acestea vor fi rambursate participanților după ce toate evenimentele pe care ei au pariat s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Determinarea câștigătorului competiției, a câștigătorului semifinalei sau a câștigătorului unei anumite grupe din fazele de calificări ale competiției este în conformitate cu regulile stabilite de către organizatorul competiției.

9. Pariurile primite pentru o echipă, care dintr-un motiv oarecare este descalificată sau părăsește competiția, nu pot fi pariuri câștigătoare, cu excepția situațiilor menționate în Program.

10. Pariurilor permise pentru o echipă, care dintr-un motiv oarecare nu a participat la competiție, li se va acorda cota 1 (unu).

11. În cazul în care competiția este anulată din orice motiv, tuturor pariurilor li se va acorda cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe participanții în finala unei competiții de baschet**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să facă un pronostic asupra echipelor care vor juca în finala unei competiții de baschet.

1. Fiecare pereche de echipe, menționată în Program, are un cod unic de trei cifre cu care participantul își poate exprima pronosticul său privind echipele ce vor juca în finala competiției. Perechile de echipe sunt împărțite în grupe.

2. Participantul marchează codurile echipelor pe care dorește să parieze. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program, ceea ce implică legături între grupe și opțiunile de pariere valabile.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul poate include, într-o variantă de pariu, cel mult o pereche de echipe dintr-o grupă.

4. Echipele alese de participanți pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente standard pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale echipelor și care au fost introduse după începerea evenimentului, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri, variantele care au minim două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele de pariu care nu îndeplinesc aceste cerințe, nu participă și sumele plătite pentru acestea vor fi rambursate

participanților după ce toate evenimentele pe care ei au pariat s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Pentru determinarea celor două echipe care vor juca în finală, decizia este în conformitate cu regulile stabilite de către organizatorul competiției. Acest lucru nu depinde de modul în care aceste echipe ajung în finală, ceea ce presupune chiar și prelungiri.

9. Pariurile primite pe o echipă, care dintr-un anumit motiv este descalificată sau părăsește competiția, nu pot fi pariuri câștigătoare, cu excepția situațiilor menționate în Program.

10. Pariurile primite pe o echipă, care dintr-un anumit motiv nu a participat la competiție, vor primi cota 1 (unu).

11. În cazul în care competiția este anulată din orice motiv, tuturor pariurilor li se va acorda cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

## **Pariul pe coșgeterul unei competiții de baschet**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să indice baschetbalistul care, în opinia sa, va marca cele mai multe puncte într-o competiție de baschet (va fi coșgeterul acelei competiții).

1. Fiecare jucător de baschet menționat în Program, are un cod numeric unic de trei cifre, pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Jucătorii de baschet pe care se pot plasa pariuri sunt împărțiți în grupe.

2. Participantul marchează codul care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Coșgeterii aleși de participanți pot fi combinați în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. O variantă de pariu care conține pronosticuri ale coșgeterilor și care au fost introduse după ce evenimentul a început, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele la care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Determinarea coșgeterului unei competiții este realizată în conformitate cu regulile stabilite de către organizatorul competiției, iar rezultatele luate în considerare sunt cele înregistrate în cadrul competiției respective, dacă în Program nu se menționează altfel.

9. Când se determină coșgeterul unei competiții, sunt luate în considerare și punctele marcate în prelungirile meciurilor.

10. Pariurile primite pentru jucătorii de baschet care nu au participat la competiție nu sunt luate în considerare ca fiind câștigătoare.

11. Pariurile primite pentru jucătorii de baschet a căror echipă nu s-a calificat pentru competiție, vor primi cota 1 (unu).

12. Dacă competiția a fost anulată, toate pronosticurile pentru coșgeteri vor primi cota 1 (unu).

13. Dacă există doi sau mai mulți jucători care au marcat același număr de puncte și sunt considerați coșgeteri ai competiției respective, cotele aferente lor sunt împărțite la numărul total al coșgeterilor.

14. Punctele marcate într-un meci care a fost suspendat vor fi luate în considerare pentru stabilirea coșgeterilor competiției numai dacă meciul este încheiat în aceeași zi sau în oricare altă zi de la data programării, fiind continuat de la momentul suspendării lui (nu rejuțat). Punctele marcate în continuarea acestui meci vor fi luate în considerare pentru stabilirea coșgeterilor competiției respective.

15. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe pilotul câștigător în cursa de Grand Prix a Formulei Unu**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să indice pilotul care, în opinia sa, va câștiga primul loc într-o cursă de Grand Prix a Formulei Unu.

1. Fiecare pilot de Formula Unu menționat în Program, are un cod unic de trei cifre, pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Piloții pe care se pot plasa pariuri sunt toți într-o grupă.

2. Participantul marchează codul care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Piloții aleși de participanți pot fi combinați în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale piloților câștigători și care au fost introduse după ce cursa a început, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantelor care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele la care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Pozițiile de final ale piloților sunt pozițiile care sunt valabile în timpul ceremoniei de acordare a premiilor sau, dacă dintr-un anumit motiv ceremonia de premiere nu are loc, clasamentul oficial va fi stabilit pe baza raportului anunțat de către organizatori. În cazul în care există mai mulți piloți care ocupă primul loc (mai mulți câștigători), atunci cotele aferente acestora vor fi împărțite la numărul de câștigători. După ceremonia de acordare a premiilor sau anunțarea clasamentului oficial final, orice schimbare care poate apărea nu se va lua în considerare. Un exemplu, fără a ne limita doar la acesta, este decizia de descalificare a unui pilot, care poate schimba clasamentul final.

9. Pariurile primite pe un pilot care, dintr-un anumit motiv nu a participat la sesiunea de calificări (care stabilește locul în grila de start), vor primi cota 1 (unu).

10. Pariurile primite pentru orice pilot care a participat la sesiunea de calificări (care stabilește locul în grila de start) dar, dintr-un motiv oarecare nu a participat la cursă, nu vor fi considerate câștigătoare.

11. În cazul în care cursa este anulată, amânată sau suspendată și nu are loc în timp de 36 de ore, tuturor pronosticurilor participanților cu privire la acest pariu li se vor acorda cota 1 (unu), dacă nu este menționat altfel în Program.

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

## **Pariul pe primul și al doilea loc în cursa de Grand Prix a Formulei Unu**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să indice piloții care, în opinia sa, se vor clasa pe primul și pe cel de-al doilea loc într-o cursă de Grand Prix a Formulei Unu.

1. Fiecare pereche de piloți menționată în Program are un cod numeric unic de trei cifre pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Perechile de piloți pe care se pot plasa pariuri sunt toate într-o grupă.

2. Participantul marchează codul care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Perechile de piloți alese de participanți pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale piloților clasati pe primul și al doilea loc și care au fost introduse după ce cursa a început, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele la care aceștia au plasat pariuri, s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea

primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Pozițiile de final ale piloților sunt pozițiile care sunt valabile în timpul ceremoniei de acordare a premiilor sau, dacă dintr-un anumit motiv ceremonia de premiere nu are loc, clasamentul oficial va fi stabilit pe baza raportului anunțat de către organizatori. În cazul în care există mai mulți piloți care ocupă același loc, acest lucru având ca rezultat mai multe perechi pentru piloții care ocupă primul și al doilea loc în cursă, cotele pentru fiecare pereche vor fi împărțite la numărul total de perechi. După ceremonia de acordare a premiilor sau anunțarea clasamentului oficial final, orice schimbare care poate apărea nu se va lua în considerare. Un exemplu, fără a ne limita doar la acest exemplu, este decizia de descalificare a unui pilot, care poate schimba clasamentul final.

9. Pariurile permise pe un pilot care, dintr-un anumit motiv nu a participat la sesiunea de calificări (care stabilește locul în grila de start), vor primi cota 1 (unu).

10. Pariurile permise pentru orice pilot care a participat la sesiunea de calificări (care stabilește locul în grila de start) dar, dintr-un motiv oarecare, nu a participat la cursă, nu vor fi considerate câștigătoare.

11. În cazul în care cursa este anulată, amânată sau suspendată și nu are loc în timp de 36 de ore, tuturor pronosticurilor participanților cu privire la acest pariu li se vor acorda cota 1 (unu), dacă nu este menționat altfel în Program.

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe pilotul câștigător al Campionatului Mondial de Formula Unu**

### **Pariul pe echipa câștigătoare a Campionatului Mondial de Formula Unu**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să indice pilotul sau echipa care, în opinia sa, se vor clasa pe primul loc în Campionatul Mondial de Formula Unu.

1. Fiecare pilot sau echipă de Formula Unu, menționați în Program, au un cod numeric unic din trei cifre, pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Piloții și echipele pe care se pot plasa pariuri, sunt toate repartizate în grupe.

2. Participantul marchează codul numeric care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Piloții sau echipele de Formula Unu alese de participanți pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale piloților câștigători și care au fost introduse după ce cursa a început, vor fi acceptate dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele la care aceștia au plasat pariuri, s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată jucătorului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Piloții sau echipele de Formula Unu câștigătoare sunt cele anunțate oficial de către organizatori indiferent de modul de determinare a poziției câștigătoare.

9. Pariurile plasate pe un pilot sau echipă care, dintr-un anumit motiv, a fost descalificat sau retras din competiție, nu sunt pariuri câștigătoare, dacă nu este menționat altfel în Program.

10. Pariurile plasate pentru oricare pilot sau echipă care dintr-un motiv oarecare nu a participat la competiție, vor primi cota 1 (unu).

11. În cazul în care Campionatul este anulat, toate pariurile vor primi cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe numărul de curse câștigate de un pilot sau o echipă în Campionatul Mondial de Formula Unu**

Participarea la acest tip de pariu presupune ca participantul să facă un pronostic asupra numărului de curse câștigate de un pilot sau o echipă în timpul Campionatului Mondial de Formula Unu.

1. Fiecare pilot sau echipă are, în Program, un număr care indică numărul de curse câștigate și un cod unic din trei cifre pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Piloții și echipele de Formula Unu pe care se pot plasa pariuri sunt repartizați într-o grupă.

2. Participantul marchează codul numeric care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Piloții sau echipele de Formula Unu alese de participanți pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale curselor câștigate de piloți și echipe și care au fost introduse după ce cursa a început, vor fi acceptate dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate evenimentele la care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Numărul de curse câștigate de un pilot sau o echipă de Formula Unu este determinat de clasamentul valabil în timpul ceremoniei de acordare a premiilor sau, dacă dintr-un anumit motiv ceremonia de premiere nu are loc, de clasamentul oficial stabilit pe baza raportului anunțat de către organizatori. După ceremonia de acordare a premiilor sau anunțarea clasamentului oficial final, orice schimbare care poate apărea nu se va lua în considerare.

9. Pariurile plasate pe un pilot sau echipă care, dintr-un anumit motiv, a fost descalificat sau retras din competiție, nu sunt pariuri câștigătoare, dacă nu este menționat altfel în Program.

10. Pariurile plasate pentru oricare pilot sau echipă care dintr-un anumit motiv nu a participat la competiție, vor primi cota 1 (unu).

11. În cazul în care Campionatul este anulat, toate pariurile vor primi cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

## **Pariul pe rezultatul exact sau rezultatul final al unor jocuri sportive (altele decât fotbal)**

Participarea la aceste tipuri de pariuri presupune ca participantul să indice rezultatul exact sau rezultatul final al unui joc sportiv (altul decât fotbalul). Aceste jocuri sportive pot include tenis, volei, handbal, polo pe apă sau orice alt sport al cărui rezultat este în goluri sau în seturi.

1. Fiecare rezultat are un cod numeric unic, de trei cifre, pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Pariurile de tip rezultat exact sunt repartizate într-o grupă.

2. Participantul marchează codul numeric care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe, dar în aceeași variantă nu pot fi combinate tipuri diferite de pariuri pentru același eveniment (meci).

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Pronosticurile participanților pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale rezultatelor și care au fost introduse după ce jocurile au început vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate jocurile la care aceștia au plasat pariuri, s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată

participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Rezultatul exact al jocului este rezultatul obținut prin goluri sau seturi la sfârșitul timpului regulamentar de joc, dacă timpul regulamentar este definit. Rezultatul final al jocului este rezultatul obținut la sfârșitul timpului regulamentar de joc, dacă timpul regulamentar este definit. Prelungirile sau orice altă formă de declarare a câștigătorului după prelungiri nu vor fi luate în considerare.

9. În cazul anulării, amânării sau suspendării definitive a unui joc înainte de sfârșitul regulamentar al acestuia sau dacă există o schimbare în ceea ce privește locul de disputare a jocului sau o schimbarea în ceea ce privește adversarii, iar acest lucru se întâmplă după publicarea Programului oficial, atunci tuturor pariurilor plasate li se vor acorda cota 1 (unu).

10. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

### **Pariul pe jucătorul sau echipa câștigătoare într-o competiție**

Se aplică pariurilor în care participanții pot face un pronostic asupra jucătorului câștigător sau echipei câștigătoare într-o competiție ca: tenis, handbal, volei, polo pe apă etc., fără a ne limita doar la acestea.

1. Fiecare eveniment are un cod numeric unic de trei cifre pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Pariurile pentru jucători sau echipe sunt repartizate într-o grupă.

2. Participantul marchează codul numeric care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Pronosticurile participanților pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total

de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale rezultatelor și care au fost introduse după ce jocurile au început vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1 (unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate jocurile la care aceștia au plasat pariuri s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Jucătorul sau echipa câștigătoare a competiției sau a unei părți din aceasta, este determinată în conformitate cu regulamentele organizatorului competiției, iar rezultatele sunt cele înregistrate în cadrul competiției.

9. Pariurile plasate pe o echipă care dintr-un anumit motiv a fost descalificată sau retrasă din competiție nu sunt pariuri câștigătoare, dacă nu este menționat altfel în Program.

10. Pariurile plasate pentru o echipă care dintr-un anumit motiv nu a participat la competiție, vor primi cota 1 (unu).

11. În cazul în care competiția este anulată, toate pariurile vor primi cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.

## **Pariul pe atleți sau echipe participante într-o competiție**

Pentru tipul de pariu în care participanții fac un pronostic asupra atleților sau echipelor care vor participa într-o competiție specifică precum: tenis, handbal, volei, polo pe apă etc., fără a ne limita doar la acestea.

1. Fiecare eveniment are un cod numeric unic, de trei cifre, pe care participanții îl pot marca drept pronostic al lor. Pariurile pentru atleți sau echipe sunt repartizate într-o grupă.

2. Participantul marchează codul numeric care indică pronosticul său. Este posibil să combine pronosticuri din grupe diferite, în conformitate cu regulile menționate în Program și legătura acestora cu diferite grupe.

3. O variantă de pariu poate avea de la 1 (unu) la 10 (zece) pronosticuri. Participantul nu poate include într-o variantă mai mult de un pronostic din aceeași grupă.

4. Pronosticurile participanților pot fi combinate în sisteme. Numărul variantelor de pariu create prin sisteme este dat de numărul total de pronosticuri în combinație cu numărul de pronosticuri dintr-o variantă. Sistemele oferite participanților sunt anunțate în orice mod posibil.

5. Când participanții optează pentru sisteme, ei au posibilitatea de a adăuga la evenimentele alese unul sau mai multe evenimente cu opțiunea "standard" pentru a crește numărul total de evenimente incluse în fiecare variantă produsă prin sisteme.

6. Variantele de pariu care conțin pronosticuri ale rezultatelor și care au fost introduse după ce jocurile au început, vor fi acceptate, dar cota pentru acel eveniment va fi 1(unu). În aceste cazuri variantele care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur") rămân valide. Variantele care nu îndeplinesc cerințele menționate nu participă și suma plătită pentru ele va fi rambursată participanților după ce toate jocurile la care aceștia au plasat pariuri, s-au încheiat.

7. Variantele de pariu care conțin pronosticuri unde nu este posibil să se verifice rezultatul, vor putea fi luate în considerare pentru celelalte pronosticuri în cazul în care au cel puțin două pronosticuri sau unul (dacă acesta poate fi jucat ca "singur"). În toate celelalte cazuri, varianta nu poate fi acceptată ca pariu și suma plătită este rambursată participantului de îndată ce toate pronosticurile sunt verificate. Dacă o variantă conține numai pronosticuri care nu pot fi verificate, acestea

primesc cota 1 (unu), iar valoarea variantei este rambursată participanților.

8. Calificarea atleților sau echipei la o anumită competiție sau parte a unei competiții este determinată în conformitate cu regulamentele organizatorului competiției, iar rezultatele sunt cele înregistrate în cadrul competiției, independent de modul în care acești atleți sau echipe s-au calificat, ceea ce poate include prelungiri sau lovituri de penalty.

9. Pariurile plasate pe atleți sau pe echipe care dintr-un anumit motiv au fost descalificați sau retrași din competiție, nu sunt pariuri câștigătoare decât dacă se menționează în Program.

10. Pariurile plasate pe atleți sau pe echipe care dintr-un motiv oarecare nu au participat la competiție, vor primi cota 1 (unu).

11. În cazul în care competiția este anulată, toate pariurile vor primi cota 1 (unu).

12. În anumite situații particulare, când C.N.L.R. consideră că există motive speciale pentru aceasta, anumitor pariuri prezente în ofertă li se poate acorda cota 1 (unu). Acest lucru face parte din drepturile exclusive ale C.N.L.R.