

Na osnovi članka 54. stavka 1. Zakona o igrama na sreću (NN 87/09) i članka 44. stavka 1. Pravilnika o prostornim i tehničkim uvjetima za priređivanje igara na sreću u kasinima, na automatima i uplatnim mjestima kladionica (NN 38/10), Uprava trgovačkog društva Bolus d.o.o. za klađenje, Zagreb, dana 22.09.2011. godine, donosi

PRAVILA SPORTSKOG KLAĐENJA – IGRE NA SREĆU

članak 1.

Ovim se pravilima uređuju uvjeti za priređivanje kladioničke igre (u daljnjem tekstu: klađenje) koju priređuju Bolus d.o.o., Britanski trg 12, Zagreb (dalje: priređivač)

članak 2.

Pravila koja slijede primjenjuju se od dana dobivanja suglasnosti Ministarstva financija, na sve oklade koje je priređivač zaprimio, bez obzira na to je li igrač upoznat s pravilima ili ne. Slučajevi koji nisu u cijelosti regulirani Pravilima i kod kojih nije moguće postići dogovor rješavaju se pri Općinskome sudu u Zagrebu kao sudu koji je nadležan za rješavanje sporova proisteklih iz sudjelovanja u igri klađenja.

(1) Sudionici koji se klade kod Bolusa trebaju pročitati, razumjeti i prihvatiti Pravila navedena u nastavku. Posjedovanje uplatnog listića kojega je izdao priređivač podrazumijeva sve što je navedeno na listiću, da sudionik prihvaća Pravila koja se nalaze u poslovnicama i s kojima se sudionici tamo mogu upoznati.

članak 3.

(Uvjeti za sudjelovanje u klađenju)

(1) Ova pravila su isključiva zakonska i pravna osnova za zaključivanje ugovora o sudjelovanju u igri (Ugovor o pristupu). Ugovor se zaključuje između priređivača i sudionika (igrača) na temelju prihvaćanja ponude sadržane u ovim pravilima po slobodno izraženoj volji sudionika činom uplate listića za klađenje. Ova pravila (opći uvjeti) obvezuju ugovorne strane.

(2) Sudionik u klađenju je fizička osoba koja je s priređivačem zaključila Ugovor o čemu posjeduje potvrdu o uplaćenom iznosu (dalje: listić). Svi se dokumenti prije ispisa listića za klađenje upisuju na magnetski medij priređivača.

(3) Ova Pravila obvezuju sve subjekte koji stupaju u međusobni odnos u povodu priređivanja igre na sreću - klađenje (priređivača - osobe ovlaštene za primanje uplate, sudionike - igrače, te treće osobe).

(4) Sve oklade koje je priređivač zaprimio važeće su samo ako su poštivana pravila igre.

(5) Od trenutka kad je oklada zaprimljena igrač ima 5 minuta u kojima ima pravo na povrat novca, promjenu odigranog listića ili njegovo poništenje

osim kod klađenja na TRACKSIDE ili klađenja uživo. Nakon isteka tog vremena igrač ne može mijenjati ili otkazati uplaćenu okladu. Ako je neki događaj na listiću započeo prije isteka vremena za poništenje, tada listić ne može biti poništen bez odobrenja priređivača.

(6) U slučajevima kada je ugrožen tijek klađenja, odnosno interes priređivača klađenja, priređivač ima pravo zaustaviti primanje oklada, odnosno može na razne načine ograničiti klađenje.

(7) Priređivač najkasnije u roku od sedam (7) dana nakon završenog događaja objavljuje tip i rezultat događaja. Rezultat završenih događaja priređivač objavljuje javno. Kod isplate dobitaka u obzir se uzimaju oklade (listići) i podatci koji su zapisani na magnetskom mediju priređivača.

(8) Za obveze prema sudionicima priređivač odgovara svim svojim sredstvima ako su ispunjeni uvjeti utvrđeni ovim pravilima.

(9) Za rješavanje sporova koji proisteknu iz sudjelovanja u igri klađenja mjesno i stvarno nadležan je Općinski sud u Zagrebu.

članak 4.

(Područje na kojem se klađenje priređuje)

(1) Uplate klađenja zaprimaju se na teritoriju Republike Hrvatske na uplatnim mjestima priređivača.

članak 5.

(Najmanji iznos uplate, najveći iznos dobitka po jednom uplaćenom listiću i odnos uplata-dobitak)

(1) Najmanji iznos uplate po odigranom uplatnom listiću je 2 HRK, osim u slučaju klađenja uživo, V-SPORTS, TRACKSIDE™ i Milijunaša. Najveći mogući dobitak neovisno o tome je li oklada obična ili sistemska, te neovisno o broju kombinacija i iznosu eventualnih dobitaka po tim kombinacijama je:

- 50.000,00 kuna za klađenje uživo
- 250.000,00 kuna za TRACKSIDE™ i V-SPORTS
- 1.000.000,00 kuna za sve vrste sportskog i loto klađenja
- 5.000.000,00 kuna za klađenje na milijunaša

Kod svake uplate priređivač može obračunati manipulativni trošak. Promjena visine ili ukidanje manipulativnog troška je u nadležnosti priređivača.

članak 6.

(Opis uplatnog listića)

(1) Na svakom uplatnom listiću bit će naznačen skraćeni naziv tvrtke priređivača, podaci o uplatnom mjestu, tjednu, datumu, vremenu, ulogu, manipulativnim troškovima, iznosu istih, ulogu + manipulativnim troškovima, broju i tipu događaja, visina tečaja za svaki tip događaja, konačni tečaj i možebitni dobitak te identifikacijski broj listića.

članak 7.

(Način i rok isplate novčanih dobitaka)

(1) Dobici se isplaćuju na uplatnom mjestu na kojem je nastala oklada drugi dan po objavljivanju službenih rezultata (vidi članak 3. stavak 7), a priređivač se posebno obvezuje isplatiti dobitke najkasnije u roku od 60 dana od objave službenih rezultata.

(2) Pravo na isplatu dobitaka zastarijeva istekom roka od 60 dana od stjecanja prava na isplatu.

(3) Dobitak se isplaćuje na temelju podnesenog neoštećenog listića (vidi članak 6.), a u slučaju oštećenja listića eventualno pravo na isplatu sudionik ima nakon rješenja komisije priređivača.

članak 8.

(Način upoznavanja igrača s pravilima klađenja)

(1) Ova Pravila nalaze se na svim uplatnim mjestima priređivača. Osobama zainteresiranim za sudjelovanje u klađenju priređivač je dužan omogućiti upoznavanje s ovim Pravilima.

članak 9.

(Odredba za mlade od 18 godina)

(1) Osobama mlađim od 18 godina i zaposlenicima priređivača zabranjeno je sudjelovanje u igri.

članak 10.

(Opis i vrijeme trajanja klađenja)

(1) Klađenje je igra u kojoj sudionik pogađa rezultate sportskih natjecanja koje je predložio priređivač i samostalno odlučuje o broju klađenja i visini uloga u kojem odnosu na visinu možebitnog dobitka. Klađenje je igra koja se trajno priređuje.

(2) Priređivač zaprima oklade za slijedeće vrste sportskih natjecanja (u daljnjem tekstu : **DOGAĐAJ**): nogomet, košarka, rukomet, hokej, tenis, golf, borilački sportovi, atletika, biciklističke utrke, bejzbol, automobilske i motorističke utrke, američki nogomet, odbojka, ragbi, skijanje. Priređivač može ponuditi druge događaje koji nisu navedeni, a na koje se primjenjuju opći uvjeti.

(3) Priređivač zaprima oklade na događaje koji su objavljeni na kladioničkoj listi. Svaki događaj na listi ima određeni omjer (u daljnjem tekstu: TEČAJ), koji određuje priređivač. Visinu tečaja za svaki događaj određuje priređivač prosudbom, uzimajući u obzir informacije o momčadi ili pojedincu, koji sudjeluju u pojedinom događaju. Vrijednost dobitka na pojedinom listiću izračunava se množenjem tečajeva događaja na listiću i visine uplate.

(4) Prije svakog početka zaprimanja oklada priređivač javno objavljuje kladioničnu listu. Kladionična lista sadrži najmanje slijedeće podatke: datum

i vrijeme zaprimanja oklada; broj i tip događaja; visinu tečaja za svaki događaj; rezultate i tipove završenih događaja. Podaci na kladioničnoj listi informativnog su karaktera. U slučaju pogreške ili promjene na kladioničnoj listi, iz bilo kojeg razloga, priređivač će odabrane događaje obračunavati sukladno pravilima igre. Ovo pravilo obuhvaća npr. netočni početak / datum događaja, netočnu informaciju ili promjenu informacije.

(5) Uplata za sudjelovanje u klađenju zaprima se po uplatnom listiću (vidi članak 6)

(6) Na pojedinom listiću moguće je kladiti se na jedan ili više događaja koji su objavljeni na kladioničnoj listi. Na listiću se mogu kombinirati različite vrste događaja s kladionične liste. Uplaćenu okladu sudionik može mijenjati ili otkazati u roku od 5 minuta od trenutka kada je oklada zaprimljena, no ukoliko je neki od događaja na listiću započeo prije isteka ovoga roka, oklada se ne može otkazati bez prethodnog odobrenja priređivača.

(7) Sudionik ima pravo na isplatu dobitka, ako je pravilno prognozirao tip svih događaja na listiću. Za okladu koja je ništavna (nevažeca) obračunava se tečaj=1,0. U slučaju da su oklade na listiću za sve događaje ništavne, sudionik ima pravo na povrat uplaćenog iznosa.

(8) Priređivač prestaje s primanjem oklada za pojedine događaje u trenutku koji je određen na kladioničnoj listi. Svi datumi i vremena, koje objavi priređivač, mogu se u trenutku zaprimanja oklada promijeniti. Priređivač pri sastavljanju kladionične liste vodi računa o vremenu koje objavi odgovarajući sportski savez. Nakon obrade rezultata priređivač na kladioničnim mjestima objavljuje rezultate završenih događaja. Za vrijeme primanja oklada priređivač ima pravo na promjenu tečaja. U slučaju pogreške pri ispisu, pogreške na uplatnom listiću ili očite pogreške pri unosu podataka u priređivačevo računalo, priređivač će zaprimljene oklade obračunavati po tečaju 1,0. Primjer pogrešnog unosa u priređivačevo računalo: FC Bayern je izraziti favorit u utakmici protiv Hanover 96 te je realan koeficijent na pobjedu FC Bayernu oko 1,30, međutim greškom je u sustav priređivača ubačen koeficijent 13,00 na pobjedu FC Bayernu. Priređivač se može, prema vlastitoj prosudbi, odlučiti na isplatu takvih oklada po točnom tečaju, čak i ako je pogreška otkrivena nakon završetka događaja. U slučaju da priređivač zaprimi okladu na već započeti ili završeni događaj, odabrani događaji biti će ništavni tj. obračunavat će se tečaj=1,0 za svaki događaj koji je u trenutku uplate oklade započeo ili čak završio, uz izuzetak klađenja uživo (klađenja u igri).

(9) Za pojedine događaje priređivač priređuje različite oklade, koje su ovisne o vrsti događaja:

- oklada na pobjednika događaja (tip 1 pobjeda domaćina ili lijevo navedene momčadi, tip X neodlučen rezultat, tip 2 pobjeda gosta ili desno navedene momčadi ili pak kombinacija tipova 1-X, X-2 ili 1-2)

- oklada na pobjednika događaja s hendikepom (pretpostavljena prednost jedne od momčadi)
- oklada na rezultat prvog poluvremena
- oklada na rezultat drugog poluvremena
- oklada na postizanje/ne postizanje zgoditka
- oklada na broj zgoditaka
- oklada na vrijeme prvog zgoditka
- oklada na prvog/posljednjeg igrača koji je postigao zgoditak
- oklada na odstupanje (manje, odnosno više) od ponuđenog ukupnog zbroja golova (poena) događaja
- oklada na strijelca i dvostrukog strijelca
- oklada na kombinaciju prvog ili posljednjeg strijelca i točnog rezultata (Supergol)
- oklada na kombinaciju momčadi koja prva povede i krajnjeg rezultata (tijek igre)
- oklada na budući događaj/na kvalifikacije za sljedeći krug
- oklada na sve ostale mogućnosti koje priređivač objavi na kladioničkoj listi

(10) Priređivač izdaje tjedno glasilo koje se dostavlja svim uplatnim mjestima, a koje sadrži konačno izvješće o rezultatima natjecanja iz prethodnog tjedna, listu klađenja za sljedeće razdoblje-tjedan, statistike i prikaz liga u natjecanjima koja su predmet klađenja radi pomoći igračima i drugo.

članak 11.

POSEBNA PRAVILA - OPĆE ODREDBE

(1) Pri klađenju na poredak igrač određuje mjesto u poretku pojedinca, odnosno momčadi u granicama navedenima prema službenoj listi rezultata. Ako se više pojedinaca ili momčadi nađe na mjestu u granicama navedenima prema službenoj listi rezultata, tada se tečaj klađenja mijenja tako da se (tečaj) množi s brojem zadovoljavajućih mjesta u navedenim granicama, a dobiveni umnožak se dijeli s brojem pojedinaca odnosno momčadi koji(e) se nalaze u granicama navedenima prema službenoj listi rezultata. U slučaju da je tako dobiveni tečaj manji od 1,0, priznaje se tečaj 1,0. Npr.: klađenje "1-4" znači da igrač predviđa poredak pojedinaca ili momčadi od 1. do 4. mjesta. Oklada je dobitna ukoliko se tipovani pojedinac ili momčad plasira na jedno od prva četiri mjesta. Ako se tri momčadi ili pojedinci plasiraju na diobu 3., 4. i 5. mjesta, tada se primjenjuje korekcija tečaja iz prethodnog stavka, tj. tečaj na plasman 1-4. mjesto se množi s 2 (3. i 4. mjesto) i dijeli s 3 (jer 3 sudionika dijele 3., 4. i 5. mjesto).

(2) Kao službeni rezultat uzima se u obzir rezultat objavljen na sportskom terenu. Sva naknadna preispitivanja od strane mjerodavnih športskih tijela/organizacija uzimaju se u obzir prilikom isplata. Međutim, ne uzimaju se u obzir korekcije rezultata koje su obavljene idući dan ili kasnije. Prema

tome, svaka provjera mora biti pokrenuta na dan završetka događaja da bi imala utjecaja na isplatu. Primjer: na 6. dionici biciklističke utrke Tour De France 1999. godine Steels je prvi došao na cilj, a Cipollini drugi. Odmah je zatražena provjera i Steels je izgubio prvo mjesto radi naguravanja, stoga je Cipolliniju dodijeljeno prvo mjesto, te je tako pobjednik u smislu klađenja bio Cipollini. Da je provjera pokrenuta idući dan, Steels bi se držao pobjednikom u smislu klađenja.

(3) U slučaju promjene mjesta događaja koja nije najavljena ili s kojom priređivač nije upoznat, oklada će biti važeća pod uvjetom da promjena mjesta događaja nije takve naravi da se odigrava na terenu gostujuće momčadi ili igrača, u kojem slučaju se poništavaju odabiri za taj događaj i sudioniku se na njegov zahtjev vraća novac. Ako je riječ o okladi koja se sastoji od takvog i drugih događaja, na događaj kod kojeg je došlo do promjene mjesta obračunava se tečaj=1,0.

(4) Povezani odabiri (odabiri s logičkim vezama) kao što su npr. Italija osvaja skupinu C i Italija osvaja SP2010 ili Njemačka prolazi skupinu B i Australija ne prolazi skupinu B primaju se isključivo pojedinačno i ako se greškom zaprimi uplata s više takvih odabira, ulog će se dijeliti ravnomjerno prema broju odabira. Iznimka od ovog pravila su Supergol oklade Prvi i zadnji strijelac u kombinaciji s točnim rezultatom za koje su ponuđeni kombinirani tečajevi.

članak 12.

POSEBNA SPORTSKA PRAVILA

(1) Posebna sportska pravila obuhvaćaju sve podatke o sportskim događajima koji su uobičajeno sraz između dviju momčadi (1. momčad i 2. momčad) koje se natječu do konačnog rezultata koji se definira kao rezultat ostvaren u regularnom vremenu, a koji može biti izražen dvama brojevima, od kojih prvi predstavlja pogotke koje je ostvarila 1. momčad, a drugi pogotke 2. momčadi. Prva (1.) momčad je na lijevoj strani i uvijek je domaćin. Druga (2.) momčad je na desnoj strani i uvijek je gostujuća. Isto tako, ako se utakmica održava na neutralnom terenu, momčad na lijevoj strani je domaćin, a momčad na desnoj strani je gostujuća. Ako je ponuđen tečaj za neodlučen rezultat, naveden je u sredini kao tip X. Ako je događaj službeno otkazan, odgođen ili prije isteka regularnog vremena prekinut i nije ponovno počeo u roku od 24 sata oklada za taj događaj je ništavna i obračunava se tečaj=1,0, osim u slučaju oklade na prvi pogodak momčadi ili igrača ili bilo koje druge oklade koja je bila odlučena u vrijeme prekida (vrijeme pogotka, strijelac, itd.). Ako je događaj ponovno počeo u roku 24 sata, u obzir se uzimaju igrani tečajevi. Ovo pravilo ne vrijedi za tenis i za eventualne pogreške nastale na kladioničnoj listi (ponuda). Primjer: Barcelona protiv Reala po kladioničnoj listi igra u petak 25.10.2002. Dogodila se pogreška na kladioničnoj listi i ustanovljeno je da se utakmica stvarno odigrava tek u nedjelju 27.10.2002. Sve oklade na tu utakmicu

ostaju važeće. Ako odgođena ili otkazana utakmica uključuje sve odabire, sudioniku se vraća ulog na njegov zahtjev. Ako selekcije koje sudjeluju u odgođenoj ili otkazanoj utakmici čine samo dio oklade, na taj dio oklade obračunava se tečaj=1,0 a oklada je valjana iako kao takva ne udovoljava najmanjem broju selekcija.

(2) Ako sudionik odustane ili bude isključen prije početka događaja, oklade na tog sudionika bit će ništavne tj. obračunavat će se tečaj 1,0.

(3) U slučaju netočno najavljene utakmice ili susreta u bilo kojem sportu, pri čemu je priređivač nepažnjom ponudio događaj koji nije predviđen, sve oklade na taj događaj su ništavne i obračunava se tečaj=1,0. Primjerice, teniski meč je priređivač netočno ponudio kao Sampras protiv Henmana, iako je u pitanju meč između Agassija i Henmana. Navedeni susreti drže se ništavnima, bez obzira na pobjedu ili gubitak točno navedenog igrača. U slučaju manje greške u nazivu momčadi ili pojedinca (npr. Real Madrid umjesto Real Madrid ili sl.) oklada ostaje važeća osim ako takva greška ne mijenja bit oklade (npr. Malmo IFK umjesto Malmo FF) u kojem slučaju se obračunava tečaj=1,0. Kad je riječ o događajima koji nisu sportski, kao što su dodjela Oskara, Miss svijeta, Eurovizijski festival, oklade se primaju samo kao pojedinačne i ne mogu se kombinirati s bilo kojim drugim događajem.

AMERIČKI NOGOMET

Kao konačan rezultat događaja uzima se u obzir rezultat nakon završetka, UKLJUČUJUĆI svaki produžetak, osim oklada na poluvrijeme/kraj utakmice gdje se u obzir uzima krajnji rezultat bez eventualnih produžetaka.

ATLETIKA

U svrhu klađenja, atletičari koji su osvojili zlatne, srebrne i brončane medalje smatrat će se osvajačima prvog, drugog, odnosno trećega mjesta. Ako se ne održi službena dodjela medalja, oklade će se isplaćivati prema službenom rezultatu Međunarodnog atletskog saveza (IAAF) ili drugog nadležnog tijela odmah nakon utrke.

BEJZBOL

Kao konačan rezultat događaja uzima se u obzir rezultat nakon završetka, UKLJUČUJUĆI svaki produžetak, osim ako priređivač ne odredi drugačije na ponudi.

Ukoliko je istoga dana predviđeno odigravanje dviju utakmica istih momčadi u cijelosti, predmet klađenja je utakmica zakazana za raniji termin, no ukoliko je jedna od njih nastavak prethodno započete utakmice, predmet klađenja je utakmica zakazana u cijelosti.

U slučaju prekida ili obustave započete utakmice, pobjednik se utvrđuje prema rezultatu na kraju zadnje pune izmjene (inning) koja je odigrana, osim ako je domaća momčad izjednačila ili povelu u prvoj polovici zadnje izmjene, u tom slučaju se pobjednik utvrđuje prema rezultatu u trenutku obustave tj. prekida. Minimalno 5 izmjena (ili 4,5 ako je nakon njih domaćin

u vodstvu) mora biti odigrano da bi se rezultat utakmice mogao priznati kao služben.

U slučaju odgođene ili otkazane utakmice, događaj koji nije odigran ili je odgođen je ništavan kod obračuna oklada (tečaj = 1,0), osim ako se igra sljedeći dan.

KOŠARKA

Kao konačan rezultat događaja, kod 1x2 koeficijenata, uzimaju se u obzir koševi ostvareni u regularnom vremenu, BEZ produžetaka. Kao rezultat oklade na događaj s hendikepom, broj koševa (više/manje) ili pobjedu s razlikom poena uzima se u obzir konačni rezultat nakon završetka susreta UKLJUČUJUĆI sve produžetke.

BOKS

Odgođene borbe – oklade vrijede 30 dana. Ako umjesto prvotnog boksača nastupi zamjena, sve oklade na takvu borbu su ništavne.

Klađenje po rundama – Ako bilo koji od boksača ne pristupi sljedećoj rundi nakon što je zvono oglasilo njezin početak, protivnik se drži pobjednikom prethodne runde. Ako je iz bilo kojeg razloga donesena odluka o pobjedi na temelju ostvarenih bodova prije završetka svih zakazanih rundi, za potrebe klađenja uzima se u obzir runda u kojoj je borba prekinuta. Oklade na pobjedu bodovima uzimaju se u obzir samo ako su završene sve zakazane runde. Bit će ponuđen i tečaj za neodlučen ishod, te u tom slučaju sve oklade na pobjedu bilo kojeg boksača gube.

NOGOMET

Kod klađenja na nogomet kao konačan rezultat se uzimaju golovi ostvareni u regularnom vremenu, bez produžetaka, osim ako priređivač ne odredi drugačije na ponudi. Ponekad utakmice traju manje od 90 minuta i u tom se slučaju oklade zaprimaju za navedeno vrijeme igranja, npr. utakmice ženskih klubova traju 80 minuta, pa će se oklade isplaćivati za rezultat nakon 80 minuta.

Ako igrač sudjeluje u bilo kojem trenutku tijekom 90 minuta, za njega vrijede sve oklade za zadnjeg strijelca, strijelca i dvostrukog strijelca, bez obzira koliko vremena provede na terenu. Kod oklada na igrača koji postiže prvi zgoditak, a igrač ne sudjeluje u utakmici ili je ušao u igru nakon što je postignut prvi zgoditak, sudioniku se na njegov zahtjev vraća uplaćeni iznos. Kod oklada na igrača koji postiže zadnji zgoditak, a igrač ne sudjeluje u utakmici, sudioniku se na njegov zahtjev vraća uplaćeni iznos.

Auto golovi se ne priznaju (kao da nisu ni postignuti) za oklade Prvi/zadnji strijelac. U slučaju da je kod oklade Supergol, tip na igrača koji će postići prvi/zadnji zgoditak nevažeći i obračunava se tečaj=1,0, oklada ostaje važeća kao oklada na točan rezultat s odgovarajućim tečajem. U slučaju da je kod oklade Supergol jedini gol koji je postignut auto gol, oklada ostaje važeća kao oklada na točan rezultat s odgovarajućim tečajem. Ako utakmica završi rezultatom 0-0, sve oklade na tijek igre i momčad koja postiže prvi

pogodak obračunavat će se po tečaju = 1,0, a za sve oklade na parni ili neparni broj golova dobitni tip će biti parni broj golova.

U slučaju službeno odgođene, otkazane ili prije kraja regularnog vremena prekinute utakmice, na oklade na događaj koji nije odigran ili koji je službeno odgođen obračunava se tečaj=1,0, osim ako se utakmica ne odigra sljedeći dan. Ovo pravilo ne vrijedi za eventualne pogreške nastale na kladioničkoj listi (ponuda). Primjer: Barcelona protiv Reala po kladioničkoj listi igra u petak 25.10.2002. Dogodila se pogreška na kladioničkoj listi i ustanovljeno je da se utakmica stvarno odigrava tek u nedjelju 27.10.2002. Sve oklade na tu utakmicu ostaju važeće. Ako odgođena ili otkazana utakmica uključuje sve odabire, sudioniku se vraća ulog na njegov zahtjev. Ako odabiri koji sudjeluju u odgođenoj ili otkazanoj utakmici čine samo dio oklade, na taj dio oklade obračunava se tečaj=1,0, a oklada je valjana iako kao takva ne udovoljava najmanjem broju selekcija. U slučaju napuštanja utakmice, načelno se primjenjuju ista pravila kao i u slučaju odgođenih ili otkazanih utakmica, ali oklada je i dalje valjana ako predmet uloga omogućuje da se takva oklada prizna kao valjana na temelju neosporive prosudbe priređivača. Primjerice, ako je do napuštanja utakmice došlo u drugom poluvremenu, sve oklade na prvo poluvrijeme su valjane i bit će isplaćene, ili da je utakmica prekinuta kad je već bio postignut prvi zgoditak, sve oklade na prvog strijelca ostale bi važeće. Ako se utakmica prekine nakon što je postignut jedan ili više pogodaka, sve oklade na prvog strijelca, strijelca i dvostrukog strijelca se isplaćuju kao pojedine oklade na izabranog strijelca po odgovarajućim koeficijentima. Sve druge oklade na strijelca i dvostrukog strijelca su nevažeće i obračunava se tečaj =1,0. Sve oklade na zadnjeg strijelca postaju nevažeće i obračunava se tečaj = 1,0.

Kod kombinirane oklade na zadnjeg strijelca/točan rezultat, ako igrač ne sudjeluje u utakmici, oklada ostaje važeća kao pojedinačna oklada na točan rezultat i obračunava se po odgovarajućem tečaju. Ako je jedini pogodak na utakmici autogol, sve oklade ostaju važeće kao pojedinačne oklade na točan rezultat i obračunavaju se po odgovarajućem tečaju. Ako se utakmica prekine, a preostali dio utakmice u trenutku prekida (umjesto punih 90 minuta) se odigra na kasniji datum, neće se nuditi tečajevi na preostali dio utakmice, a ako se greškom ponude, oklade će biti nevažeće i obračunavat će se po tečaju = 1,0.

Kod oklada na zbroj bodova kartona bodovi se računaju za svaki dodijeljeni karton na sljedeći način: 10 bodova za žuti karton, 25 bodova za crveni karton. Maksimalan broj bodova koji može biti dodijeljen jednom igraču je 35. Ukupan broj kartona dodijeljen igračima obiju momčadi se zbraja kako bi se izračunao zbroj bodova.

Kod oklade na zbroj kornera u obzir se uzimaju samo izvedeni korneri.

Kod klađenja na ispadanje iz lige, sve utakmice lige moraju biti odigrane kako bi oklade bile važeće. Ekipa koja završi na poziciji za ispadanje po

kriterijima lige prije početka natjecanja, smatrat će se pobjednikom oklade. Ekipe koje ispadnu iz lige zbog drugih razloga kao što su oduzimanje bodova nakon završetka sezone, neće se smatrati pobjednikom oklade te će takve oklade biti ništavne.

Kod klađenja na boljeg strijelca pojedinog susreta oba igrača moraju biti u početnoj jedanaestorici, u suprotnom su oklade ništavne. U ponudi će biti i tečajevi za neriješeno.

Kod klađenja na "ishod bez neriješenog" u slučaju neriješenog rezultata na sve oklade se obračunava tečaj=1,0.

MILIJUNAŠ

(1) "Stanleybet milijunaš" sastoji se od četiri neovisne oklade – 1×5 utakmica, 1×10 utakmica, 1×15 utakmica i 1×20 utakmica.

(2) Svaki 10-kunski ulog dijeli se na sljedeći način: utakmice 1-5 = 2kn, utakmice 1-10 = 5kn, utakmice 1-15 = 1kn, utakmice 1-20 = 2kn.

(3) Okladiti se može samo na 20 događaja iz ponude za milijunaša.

(4) Svih 20 događaja se moraju označiti sa 1, X ili 2. Ako je oklada greškom primljena na manje ili više od 20 događaja, svaka oklada bit će obračunata prema pravilu br.2 u skladu s tečajevima koji su vrijedili u trenutku zaprimanja oklade. Zagarantirani minimalni dobitci u tom slučaju više ne vrijede.

(5) Obračun dobitka vršit će se prema tečajevima koji su bili važeći u trenutku zaprimanja oklade. Pojedini tečajevi na događaje iz ponude mogu se mijenjati, međutim to ne utječe na zagarantirani minimalni dobitak.

(6) Isplata dobitka može se ostvariti nakon što su poznati rezultati svih događaja na okladi.

(7) Maksimalna isplata je 5.000.000,00 (5 milijuna) kuna i to neovisno o tečajevima i njihovu izračunu.

(8) Minimalna visina uplate po kombinaciji na milijunaša je 10 kuna.

(9) Ako se greškom zaprimi uplata manja od 10 kuna, bez obzira radi li se o običnoj ili sistemskoj okladi, obračun dobitka izvršit će se shodno visini uplate ali u tom slučaju neće vrijediti zagarantirani minimumi dobitka.

(10) Ako se greškom zaprimi uplata veća od 10 kuna po kombinaciji, višak uplaćenog iznosa bit će vraćen igraču bez obzira je li oklada dobitna ili gubitna.

(11) Uplata od 10 kuna po kombinaciji pretpostavlja jednu selekciju (tip) po događaju. Međutim, dozvoljene su i sistemske oklade u kojima je moguće odabrati više selekcija (tipova) po događaju. Da bi se izračunao ukupni ulog na sistemsku okladu dovoljno je međusobno pomnožiti broj selekcija za svaki događaj te na kraju taj umnožak (broj kombinacija) pomnožiti s ulogom od 10 kuna. Na primjer, ako ste odabrali 2 selekcije za prvi događaj iz ponude, te po dvije selekcije za zadnja 3 događaja iz ponude, izračun uloga se radi na sljedeći način:

$2*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*1*2*2*2=16*10kn= 160$ kuna.

(12) Zagarantirani minimumi isplate ne vrijede u slučajevima kada se jedan ili više događaja iz ponude ne odigraju (odgoda, prekid itd.). Takvi događaji će se obračunavati po tečaju=1,0. U tom slučaju izračun dobitka izvršit će se na osnovu svih preostalih događaja na listiću i u skladu s pravilom br.2.

(13) Za sve eventualne okolnosti koje nisu obuhvaćene ovim pravilima, primjenjuju se Opća pravila klađenja na sportske događaje priređivača.

AUTO-MOTO UTRKE

Rezultat utrke - Prva vožnja (krug za zagrijavanje) označava početak trke. Prvo, drugo i treće mjesto određuje se u svrhu klađenja prema poziciji na pobjedničkom postolju.

Prva startna pozicija - Pobjednik je vozač koji je odvezio najbrži krug određenog dana. Naknadna diskvalifikacija ili osporavanje prve startne pozicije ne uzimaju se u obzir.

Najbrži krug - Vozač koji je odvezio najbrži krug na određeni dan. Naknadna diskvalifikacija ili osporavanje ne uzimaju se u obzir.

Klađenje na rezultate dvoboja (Match bets) - Oklade se isplaćuju prema službeno objavljenim kvalifikacijama. U slučaju da ni jedan vozač nije završio utrku, isplate se obavljaju prema broju odvoženih krugova. Ako oba vozača odvoze isti broj krugova, a ne završe utrku, oklade su ništavne.

Klasificiran/neklasificiran - Vozač mora odvoziti minimalno 90% utrke da bi bio klasificiran. Kao rezultat u svrhu klađenja uzima se službena klasifikacija koju objavljuje FIA.

Krug za zagrijavanje se ne računa za tip klađenja Klasificiran/neklasificiran (Classify/ Not Classify).

Za svako vozilo koje nakon kruga za zagrijavanje ne počne utrku na odgovarajući način se smatra da nije započelo utrku i obračunava se po tečaju = 1,0.

Rezultat je onaj koji FIA službeno objavi osim u gore navedenim slučajevima, kad se primjenjuju pravila Bolusa.

Prvi vozač koji odustaje (First Driver to Retire) - Kao rezultat u svrhu klađenja uzima se službena klasifikacija. Ako u istom incidentu odustane više od jednog vozača, primjenjuje se pravilo mrtve utrke.

Povezana okolnost - Isti vozač ne može biti uključen u kombinacije ni u kojoj okladi Formule 1. *Primjer:* Oklada na pobjedu, mjesto, pobjedu u dvoboju i najbrži krug na M. Schumachera. U slučaju da se greškom zaprimi oklada na povezanu okolnost, ulog će se dijeliti ravnomjerno prema svakom odabiru. (vidi članak 11. stavak 4.)

Oklada na bilo kojeg vozača koji odustane prije početka službene kvalifikacije za utrku dan prije utrke drži se ništavnom. Oklada na vozača koji je pristupio kvalifikacijama, ali nije startao drži se izgubljenom.

Ako je utrka za Veliku nagradu (Grand Prix) prekinuta ili odgođena i nije nastavljena, odnosno završena u roku od 72 sata, sve oklade na tu utrku su ništavne, a ulozi se vraćaju na zahtjev sudionika.

GOLF

Oklada na pobjednika (Outright Betting) – Za rezultat događaja u obzir se uzima konačan rezultat određen prvim službenim objavljivanjem. Ako na turnir utječu nepovoljne vremenske prilike i uslijed toga bude smanjen ukupni broj odigranih rupa, sve oklade na takav turnir koje su sklopljene nakon posljednje završene runde su ništavne. Drži se da je igrač igrao nakon što je izveo početni udarac. Ukoliko igrač odustane prije početka natjecanja, sve oklade vezane uz njega su ništavne i na njih se obračunava tečaj 1,0.

Oklada na tim/najboljeg igrača itd. - Primjenjuju se pravila mrtve utrke osim u slučajevima u kojima se pobjednik utvrđuje doigravanjem.

Oklada na dvije, tri i četiri loptice. U slučaju napuštanja kruga, oklade na napušteni krug su ništavne.

HOKEJ NA LEDU

Kod klađenja na hokej na ledu kao rezultat se uzimaju u obzir golovi ostvareni u regularnom vremenu, BEZ produžetaka, osim ako priređivač ne odredi drugačije na ponudi.

RAGBI

Za rezultat događaja uzima se u obzir konačni rezultat nakon završetka, BEZ produžetaka, osim ako priređivač ne odredi drugačije na ponudi.

RUKOMET

Za rezultat događaja uzima se u obzir konačni rezultat nakon završetka, BEZ produžetaka, osim ako priređivač ne odredi drugačije na ponudi.

SNOOKER

Oklada na pobjednika događaja (Outright Betting)

Oklada na meč/okvir – U slučaju da je meč započeo, ali nije dovršen, sve oklade na takav meč/okvir su ništavne.

TENIS

Oklada na meč/set – Ne vrijedi pravilo odgode od 24 sata. Oklade su važeće sve dok se službeno ne utvrdi da meč neće biti završen ili odigran. U obzir se uzima isključivo službeni rezultat. Ako meč/set započne, ali ne završi, sve oklade na taj meč/set su ništavne. Međutim, kod oklada na prvi set, oklade vrijede ako je prvi set odigran do kraja. Ako jedan od igrača odustane nakon početka meča, oklade na meč/set su ništavne. Ako je odigran prvi set, oklade na rezultat prvoga seta su valjane.

Zbroj gemova meč/set - Ukupan zbroj gemova odigranih u prvom setu/meču. Set/meč mora biti odigran do kraja u suprotnom su oklade na taj set/meč ništavne.

KRIKET

Klađenje na susret – Oklade se obračunavaju prema službenom rezultatu. Ako se službeno objavi da je susret 'bez rezultata', sve oklade na taj susret bit će ništavne tj. obračunavati će se po tečaju 1,0. Ako na susret utječu vanjski faktori (kao što su loše vremenske prilike), oklade se obračunavaju na temelju službenih pravila natjecanja (to obuhvaća susrete na koje utječe

matematički obračun kao što je metoda Duckworth-Lewis (DL) ili Jayadevan sustav (VJD)).

Ako testni susret završi neriješeno (susret je završio tako da su oba tima ostvarila isti broj bodova), vrijede pravila mrtve utrke i sve oklade na neriješeno smatrat će se gubitnima. Za jednodnevne susrete (domaće i međunarodne), ako nije naveden tečaj za neriješeni rezultat, a službenim pravilima natjecanja nije objavljen pobjednik, primjenjuju se pravila mrtve utrke.

U slučajevima turnirskog natjecanja na ispadanje, momčad koja prođe u drugu rundu smatrat će se pobjednikom, uključujući opciju da je susret zaključen izbacivanjem („bowl-out“).

Ako se susret prekine zbog vanjskog utjecaja, sve oklade na tu igru su ništavne tj. obračunavat će se tečaj 1,0.

Oklade na igrača koji ostvari najveći broj bodova („top runscorer“) za pojedini susret vrijede isključivo za prvu izmjenu („inning“). Ako se udarač („batsman“) povuče i ne nastavi svoje izmjene, njegov rezultat će vrijediti.

Oklade na bilo kojeg igrača koji nije u početnih jedanaest su ništavne.

Oklade na igrača koji je među početnih jedanaest vrijede, bez obzira udara li on ili ne. Ako se dva igrača izjednače kao najbolji udarači, vrijede pravila mrtve utrke.

Sve oklade koje se odnose na jednu izmjenu su ništavne ako je manje od 20 „overa“ završeno (10 „overa“ u slučaju igara 20/20) zbog vanjskih faktora (kao što su loše vremenske prilike). Ovo vrijedi osim ako je cjelokupna momčad vani, ili ako pobijedi u igri u manje od polovice planiranih „overa“.

Serijske oklade – Ako se serija odgodi iz bilo kojeg razloga prije planiranoga broja igara, momčad koja je u vodstvu u tom trenutku smatra se pobjednikom u svrhu obračuna oklade. Ovo pravilo vrijedi za oklade na najboljeg serijskog udarača i najboljeg hvatača. Ako serija završi neriješeno a nije naveden tečaj za neriješeno, vrijede pravila mrtve utrke. Oklade na točan ishod serije računaju se ništavnima ako nije završen određeni broj igara.

BICIKLIZAM

Oklada na pobjednika – Biciklisti moraju prijeći početnu crtu pojedine utrke/etape da bi se smatralo da su sudjelovali, u suprotnom oklade su ništavne tj. obračunavat će se tečaj 1,0.

PIKADO

Oklada na igru – Igrač koji dođe do sljedeće runde smatra se pobjednikom, osim ako je došlo do *igre samo jednog igrača* („walkover“), u tom slučaju su sve oklade ništavne tj. obračunavat će se po tečaju 1,0.

Oklada na set/točan rezultat – Ako nije odigran traženi broj setova ili dijelova, sve oklade na set/točan rezultat bit će ništavne tj. obračunavat će se tečaj 1,0.

ODBOJKA

Oklada na susret - Za konačni rezultat događaja uzima se u obzir rezultat nakon završetka regularnog vremena. Susret mora biti odigran do kraja, u suprotnom su sve oklade ništavne.

Oklada na set - Susret mora završiti, u suprotnom su sve oklade ništavne, osim ako je ishod oklade već odlučen, npr. ako je susret prekinut nakon što je 1. set već odigran, sve oklade na 1. set će biti važeće. Ako je oklada na set greškom postavljena na pogrešan broj setova sve oklade će biti ništavne.

Hendikep – Jednoj ekipi odrediti ćemo hendikep koji će biti uračunat u ukupan broj osvojenih setova. Susret mora završiti, u suprotnom su sve oklade ništavne.

Pobjednik 1. seta – Koja će ekipa biti u vodstvu nakon završetka 1. seta? U slučaju da set nije odigran do kraja, sve oklade će biti ništavne.

Rezultat nakon prva 2 seta – Koji je rezultat nakon prva 2 odigrana seta? U slučaju da prva 2 seta nisu odigrana do kraja, sve oklade će biti ništavne.

Zbroj poena susreta/seta – Ukupan zbroj poena osvojen od strane obje ekipe u susretu/setu. U slučaju da susret/set nije odigran do kraja, sve oklade će biti ništavne. Hoće li meč biti odlučen u 5. setu – Rezultat mora biti neriješen nakon 4 odigrana seta, da bi tip 1 (DA) bio dobitan. U slučaju da je susret prekinut prije nego što su 4 seta odigrana do kraja, sve oklade će biti ništavne. Ako oklada greškom bude ponuđena na susrete koji se igraju na 2 osvojena seta, sve oklade će biti ništavne.

U slučajevima sudačkog oduzimanja bodova, oklade se obračunavaju prema službenom rezultatu, osim onih oklada koje su već bile odlučene u trenutku sudačkog oduzimanja bodova.

ZIMSKI SPORTOVI

Oklada na pobjednika – Oklade se obračunavaju prema službenim rezultatima koje objavljuju službena tijela za pojedini sport (npr. Međunarodni biatlonski savez). Međutim, u slučaju diskvalifikacije, za obračun oklade se računa predstavljanje na podiju (vidjeti Posebna pravila).

Oklade na pobjednika (dueli) – rezultati će se računati prema službenim klasifikacijama.

Spust i Super G: Oba skijaša moraju krenuti sa startnog mjesta i najmanje jedan natjecatelj mora završiti utrku da bi oklade vrijedile. Ako nijedan skijaš ne dođe do cilja, sve oklade će biti ništavne.

Slalom i veleslalom: Oba skijaša moraju krenuti sa startnog mjesta i najmanje jedan natjecatelj mora završiti obje utrke da bi oklade vrijedile.

Nordijska kombinacija: Oba skakača/skijaša moraju započeti i prvi i drugi dio utrke da bi vrijedile oklade na suparnike. Ako nijedan od upisanih skakača/skijaša ne završi drugi dio utrke, sve oklade na suparnike su ništavne.

Skijaški skokovi: Oba skakača moraju skočiti barem prvu utrku da bi oklade vrijedile.

Oklade na duele za sve ostale zimske sportove: Oba skijaša, tima, skakača moraju krenuti sa startne crte i najmanje jedan natjecatelj mora završiti da bi oklade vrijedile.

U slučaju odgode bilo kojeg događaja (npr. zbog loših vremenskih prilika) sve oklade vrijede do održavanja događaja. Ako se događaj prebaci na drugo mjesto, svi odabiri za taj događaj su ništavni i obračunat će se po tečaju 1,0.

SPEEDWAY

Timski događaji – Oklade na pobjednika i hendikep rješavaju se prema službenim pravilima natjecanja. Mora se završiti najmanje 12 utrka da bi vrijedile oklade na hendikep, a ako se događaj prekine prije završetka 12 utrka, tada su ništavne sve oklade na hendikep.

Utrke za veliku nagradu/pojedinačnog vozača – Za utrke pojedinog vozača, predstavljanje na podiju po završetku događaja je odlučujuće za obračun oklada.

FUTSAL

Oklada na susret – Za konačni rezultat događaja uzima se u obzir rezultat nakon završetka, BEZ produžetaka, osim ako priređivač ne odredi drugačije na ponudi.

PRAVILA ZA LOTO KLAĐENJE

(1) Maksimalni iznos dobitka za isplatu bilo kojem sudioniku ili skupini sudionika, uključujući oklade iz istog izvora je 1.000.000,00 kn.

(2) Priređivač može ponuditi oklade na izvlačenje brojeva lota lutrija u svijetu, prema objavi u kladioničkoj listi, osim oklada na rezultate izvlačenja lota državne lutrije na području Republike Hrvatske.

(3) Oklade se zaprimaju do najkasnije 15 minuta prije početka izvlačenja. Svaka oklada za određeno izvlačenje nakon isteka navedenog vremena je ništavna, osim ako se ne uvjerimo da je oklada sklopljena prije početka izvlačenja.

(4) Za oklade uplaćene nakon vremena izvlačenja, ali prije sljedećeg izvlačenja uzima se u obzir iduće utvrđeno izvlačenje lutrije, osim ako nema drugih uputa. Povremeno, kad se u istome danu odvijaju dva izvlačenja, oklade se primaju na glavno (prvo) izvlačenje (A izvlačenje), osim ako su ponuđena i druga (B, C, itd.) izvlačenja.

(5) Ako se izvlačenje ne održi ili nije određeno iz bilo kojeg razloga, oklade vrijede za iduće izvlačenje/izvlačenja lutrije, osim ako oklade nisu sporazumno otkazane prije izvlačenja.

(6) Lutrija se ne može kombinirati ni s kojim drugim događajem na koji se inače moguće kladiti.

(7) Maksimalan broj kuglica s brojevima na koje priređivač može primiti okladu je uvijek jedna kuglica manje od izvlačenja pojedinog lota, osim ako se izvlači pet ili manje kuglica.

(8) Priređivačeva Pravila igre primjenjuju se na sve situacije predviđene u pravilima lutrije.

PRAVILA ZA TRACKSIDE™ (VIRTUALNE UTRKE) KLAĐENJE

(1) Minimalni ulog po okladi za bilo koju utrku je 5 Kn, a minimalna uplata po kombinaciji na sistemskom listiću je 1 Kn.

(2) Priređivač zaprima uplate na pojedinačnu utrku ili na više utrka unaprijed.

(3) Oklade se prihvaćaju samo ukoliko su dopuštene najvišim iznosom isplate.

(4) Oklada uplaćena tijekom zatvaranja ili nakon početka utrke ulaže se na sljedeći broj utrke u slučaju jednog uloga ili u slučaju višestrukih uloga, uložiti će se u potreban broj utrka počevši od sljedeće utrke. To se bilježi u bazi podataka o okladi i na listiću. Oklade se mogu odbiti ako se radi o zadnjoj utrci u danu.

(5) Objavljeni tečaj vrijedi za ulog jedne temeljne jedinice (1 HRK) za pojedini broj utrke u skladu s uputama priređivača.

(6) Vrste oklada:

a) **Plasman** - je oklada za koju je potreban izbor broja s popisa koji će završiti na jednom od tri (3) prva mjesta za tu utrku.

b) **Quinella** - je oklada za koju je potreban izbor 2 broja s popisa koji će završiti na prvom i drugom mjestu (neovisno o redoslijedu) za tu utrku.

c) **Trifecta** - je oklada za koju je potreban izbor 3 broja s popisa koji će završiti na prvom, drugom i trećem mjestu (tim redoslijedom) za tu utrku.

d) **Pobjednik** - je oklada za koju je potreban izbor broja s popisa koji će završiti na prvom mjestu (pobjednik) za tu utrku.

e) **Pobjednik/Plasman** - je oklada koja slijedi gore utvrđena pravila za okladu tipa **Pobjednik** i/ili **Plasman** za tu utrku. Oklada (uplata) se dijeli na 2 kombinacije.

(7) Priređivač ne odgovara za bilo koji gubitak ili štetu nastalu igraču, iz sljedećih razloga:

a) Svaki kvar sustava, komunikacije ili opreme koji je izvan razumnog nadzora priređivača (viša sila).

b) Gubitak potvrde (oklade) o sudjelovanju u utrci.

c) Nečitljivi, netočni, pogrešno ispisani ili prazni listići za utrku.

(8) Prestanak primanja oklada za utrku vrši se na početku utrke.

- a) Priređivač može po vlastitoj odluci prestati primati oklade za utrku prije početka utrke. Može to isto učiniti u slučaju kvara sustava, komunikacije ili opreme.
 - b) Igrač je odgovoran osigurati si dovoljno vremena za ulog prije prestanka primanja oklada za pojedinu utrku.
- (9) Igrač može otkazati okladu i dobiti povrat uloga do najkasnije pet minuta nakon prihvata oklade, pod uvjetom da se ista otkazuje prije prestanka primanja oklada za taj događaj (sukladno članku 10. stavku 8).
- (10) Za sve eventualne okolnosti koje nisu obuhvaćene ovim pravilima, primjenjuju se Opća pravila klađenja na sportske događaje priređivača.

PRAVILA ZA V-SPORTS (VIRTUALNE IGRE)

- (1) V-Sports se odvija na neovisnom računalu (serveru) na koje Stanleybet kladionica ili bilo koja treća strana nema utjecaja. Igre se prikazuju u svim poslovnicama istovremeno.
- (2) Oklade se primaju za sljedeću „igru“ od trenutka uplate. Oklade za sljedeću „igru“ se mogu uplatiti do trenutka audio i vizualne objave da je igra zaključena. Oklade primljene nakon zaključenja, tijekom ili nakon završetka „igre“ bit će važeće za sljedeću „igru“ kao što je označeno na listiću, a višestruke uzastopne oklade bit će važeće za potreban broj „igara“ koje počinju sa sljedećom „igrom“. Priređivač može odbiti primiti okladu ako je „igra“ posljednja toga dana.
- (3) „Igra“ se odvija otprilike svakih 5 minuta.
- (4) Minimalni ulog po okladi je 5 kuna, a minimalna uplata po kombinaciji je 1 kuna. Maksimalni mogući dobitak po listiću je 250.000 kuna.
- (5) Kada se rezultat „igre“ objavi na ekranu u poslovnici, eventualni dobitci se mogu odmah preuzeti. Dnevni rezultati svih „igara“ su prikazani na ekranima u poslovnici, a rezultati posljednjih 30 dana su dostupni na upit.
- (6) Tečajevi za pojedine mogućnosti svih „igara“ su prikazani na ekranima u poslovnici.
- (7) Stanleybet nije niti u kojim okolnostima odgovoran za bilo kakav gubitak ili pretrpjelu štetu ili za tvrdnju klijenta da je pretrpio štetu koja je rezultat, potječe ili je posljedica bilo čega od sljedećega:
- a) Rani ili kasni prestanak primanja uplata na trenutnu „igru“ prouzročen od strane bilo koje osobe. Uplate zaprimljene tijekom „zaključenja igre“ bit će uložene na sljedeću „igru“, a uplate na višestruke uzastopne igre bit će uložene na potreban broj „igara“ počevši sa sljedećom „igrom“.
 - b) Bilo koji kvar sustava, komunikacija ili opreme koji je izvan razumne kontrole priređivača V-Sports.
 - c) Gubitak kladišnog listića.
 - d) Nečitke, netočne, loše tiskane ili prazne kladišne listiće.
 - e) Isplata dobitaka koji su već isplaćeni.

(8) U slučaju kvara sustava, komunikacija ili opreme u pojedinoj poslovnici, uplate ostaju važeće ako su prikazane u drugim poslovnicama. Npr. u poslovnici je došlo do prekida komunikacijske veze neposredno prije prikazivanja "igre" i ista se ne prikaže na ekranima. Ako je „igra“ prikazana u ostalim poslovnicama uplate ostaju važeće i to neovisno o tome što utrka u pojedinoj poslovnici nije prikazana.

(9) Oklade za pojedinu „igru“ se mogu poništiti i to samo do trenutka „zaključenja igre“.

(10) Vrste oklada:

a) Konji, Bicikli, Formula

Pobjeda – je oklada za koju je potreban izbor broja s popisa koji će završiti na prvom mjestu (pobjednik) za tu utrku.

Prva dva – je oklada za koju je potreban izbor 2 broja s popisa koji će završiti na prvom i drugom mjestu (po točnom redoslijedu) za tu utrku.

Niže navedena tablica prikazuje broj kombinacija prognoza koji je moguć u bilo kojem nizu odabira.

Prva tri – je oklada za koju je potreban izbor 3 broja s popisa koji će završiti na prvom, drugom i trećem mjestu (po točnom redoslijedu) za tu utrku.

Niže navedena tablica prikazuje broj kombinacija za trostruku prognozu koje su moguće u bilo kojem nizu odabira.

Plasman – je oklada za koju je potreban izbor broja koji će završiti na jednom od prva tri (3) mjesta u toj utrci.

b) Psi

Pobjeda – je oklada za koju je potreban izbor broja s popisa koji će završiti na prvom mjestu (pobjednik) za tu utrku.

Prva dva – je oklada za koju je potreban izbor 2 broja s popisa koji će završiti na prvom i drugom mjestu (po točnom redoslijedu) za tu utrku.

Niže navedena tablica prikazuje broj kombinacija prognoza koji je moguć u bilo kojem nizu odabira.

Prva tri – je oklada za koju je potreban izbor 3 broja s popisa koji će završiti na prvom, drugom i trećem mjestu (po točnom redoslijedu) za tu utrku.

Niže navedena tablica prikazuje broj kombinacija za trostruku prognozu koje su moguće u bilo kojem nizu odabira.

Plasman – je oklada za koju je potreban izbor broja koji će završiti na jednom od prva dva (2) mjesta u toj utrci.

c) Speedway

Pobjeda - je oklada za koju je potreban izbor broja s popisa koji će završiti na prvom mjestu (pobjednik) za tu utrku.

Prva dva - je oklada za koju je potreban izbor 2 broja s popisa koji će završiti na prvom i drugom mjestu (po točnom redosljedu) za tu utrku.

Niže navedena tablica prikazuje broj kombinacija prognoza koji je moguć u bilo kojem nizu odabira.

TABLICA KOMBINACIJA

| | kombinacije prognoza | kombinacije trostrukih prognoza |
|---------|----------------------|---------------------------------|
| odabiri | broj oklada | broj oklada |
| 3 | 6 | 6 |
| 4 | 12 | 24 |
| 5 | 20 | 60 |
| 6 | 30 | 120 |
| 7 | 42 | 210 |
| 8 | 56 | 336 |
| 9 | 72 | 504 |
| 10 | 90 | 720 |

c) Nogomet

Pobjeda domaćina (1) - je oklada koja zahtjeva pobjedu prvo navedene momčadi (domaća momčad).

Pobjeda gosta (2) - je oklada koja zahtjeva pobjedu drugo navedene momčadi (gostujuća momčad).

Neriješeno (x) - je oklada koja zahtjeva da obje momčadi postignu isti broj golova tj. da rezultat bude neriješen.

Dupla šansa - je oklada kod koje utakmica mora završiti na jedan od 2 moguća načina:

1X - ili pobjeda domaćina ili neriješeno

X2 - ili neriješeno ili pobjeda gosta

12 - ili pobjeda domaćina ili pobjeda gosta

Točan rezultat - je oklada koja zahtjeva da odabrani rezultat bude ostvareni rezultat u utakmici.

Najveći broj golova koji mogu biti postignuti u bilo kojoj utakmici je 4.

Prema tome, rezultati na koje se moguće kladiti su sljedeći:

Pobjeda domaćina - 1-0 2-0 3-0 4-0 2-1 3-1

Pobjeda gosta - 0-1 0-2 0-3 0-4 1-2 1-3

Neriješeno - 0-0 1-1 2-2

Točan broj golova - je oklada koja zahtjeva da odabrani zbroj golova bude ukupni konačni broj postignutih golova u utakmici tj. 0, 1, 2, 3 ili 4.

Manje/Više golova - je oklada koja zahtjeva da ukupni zbroj postignutih golova u utakmici bude ili manje ili više od navedenog zbroja golova.

(11) Za slučajeve koji nisu obuhvaćeni ovim pravilima, primjenjuju se Opća pravila priređivača.

POSEBNA PRAVILA ZA KLAĐENJE UŽIVO

NOGOMET

Pored standardnih pravila za nogomet, vrijede sljedeća posebna pravila za klađenje uživo:

Kod klađenja uživo moguće je kladiti se pojedinačno ili na više događaja istovremeno.

Sve oklade obračunat će se prema rezultatu nakon 90 minuta igre, uključujući sudačku nadoknadu ali isključujući službene produžetke i penale, uz izuzetak ponude 'samo prvog poluvremena', 'klađenja u produžecima', 'izvođenje penala', oklada na 'prvi gol, 15 minuta igre' i 'klađenje uživo 0:0'.

Oklade 'samo prvog poluvremena' računaju se prema rezultatu poluvremena. Ponuda 'klađenja u produžecima' računa se prema službenoj statistici samo za produžetke. Ponuda 'izvođenje penala' računa se prema statistici službenog izvođenja penala nakon odigranih produžetaka.

Gdje je to primjenjivo statistike koje donosi pružatelj usluge klađenja uživo koristit će se kako bi se riješili sporovi, osim ako postoje neoborivi dokazi da su statistike pružatelja usluga netočne. Ako nema službenih statistika koristit će se video dokazi kako bi se riješio spor. Ako iz nekog razloga video dokaz nije dostupan, koristit će se neovisni dokazi i donijeti odluka na temelju njih. Kada svejedno postoje nedoumice, službena stranica natjecanja će dobiti prioritet u rješavanju spora, gdje je to primjenjivo. Svi sporovi moraju se pokrenuti unutar 30 dana od završetka događaja.

U svrhu obračuna oklada, svaki autogol se upisuje u korist suprotne strane, a ne tima koji ga je postigao.

REZULTAT 1X2 - Oklade se računaju na rezultat nakon odigranih 90 minuta igre što uključuje sučevu nadoknadu ali isključuje službene produžetke i izvođenje penala. Momčad broj 1 navedena je lijevo i uvijek se smatra domaćom momčadi. Momčad broj 2 navedena je desno i uvijek se smatra gostujućom momčadi. U slučaju igranja na neutralnom terenu lijeva momčad se smatra domaćinom a desna momčad gostom. Neriješeno je navedeno u sredini ispod oznake X.

TOČAN REZULTAT - Oklade se računaju prema točnom rezultatu nakon odigranih 90 minuta igre što uključuje sučevu nadoknadu ali isključuje službene produžetke i izvođenje penala.

KLADENJE UŽIVO 0:0 – U trenutku oklade, rezultat se računa kao 0:0. Računaju se samo golovi postignuti nakon uplate oklade.

Primjer 1: Roma vodi Juventus 1:0 u trenutku uplate oklade, a konačni rezultat je 2:0 za Romu, oklada se računa kao pobjeda domaćina (1)

Primjer 2: Roma vodi Juventus 1:0 u trenutku uplate oklade, a konačni rezultat je 2:1 za Romu, oklada se računa kao neriješeno (X)

Primjer 3: Roma vodi Juventus 1:0 u trenutku uplate oklade, a konačni rezultat je 1:1 tj. neriješen, oklada se računa kao pobjeda gostiju (2)

ZBROJ GOLOVA (manje/više) – Oklada se računa na ukupan broj postignutih golova u odnosu na utvrđenu granicu golova. Napominjemo da se granica golova (broj golova u okladi) mijenja tijekom svake utakmice, a obračun se utvrđuje prema granici u trenutku uplate oklade.

Primjer 1: Granica golova je 2.5 – ako se kladite na više od toga, vaša oklada dobiva ako se postignu 3 ili više golova, u suprotnom je vaša oklada gubitna.

Primjer 2: Granica golova je 4.5 – ako se kladite na manje od toga, vaša oklada dobiva ako se postignu 4 ili manje golova, u suprotnom je vaša oklada gubitna.

MULTIGOL ŠANSA - Oklada se računa na ukupan broj postignutih golova u susretu. Napominjemo da se raspon golova (zbroj golova na okladi) mijenja kroz svaku utakmicu i može sadržavati samo jedan zbroj kao što je na primjer 4 gola. Oklade će se računati prema granici u trenutku uplate oklade.

Primjer: Juventus protiv Rome završi 2:2. To znači da će raspon 4-6 biti dobitan, jednako kao i 3-4 i samo 4 gola.

TKO DAJE SLJEDEĆI (NUMERIRANI) GOL - Oklada se računa prema momčadi kojoj je registriran sljedeći (numerirani) gol. Svaki autogol registrira se suprotnoj strani, a ne momčadi koja ga je postigla.

ZBROJ KORNERA (manje/više) – Oklada se računa prema ukupnom broju kornera izvedenih u utakmici u odnosu na utvrđenu granicu kornera.

Napominjemo da se granica kornera (broj kornera u okladi) mijenja kroz svaku utakmicu, a računa se prema granici u trenutku uplate oklade. Korneri koji su dosuđeni ali nisu izvedeni se ne računaju.

Primjer 1: Granica kornera je 9.5 – ako se kladite na više od toga, vaša oklada dobiva ako bude 10 ili više kornera, u suprotnom je vaša oklada gubitna.

Primjer 2: Granica kornera je 12.5 – ako se kladite na manje od toga, vaša oklada dobiva ako bude 12 ili manje kornera, u suprotnom je vaša oklada gubitna.

DUEL KORNERI – Pobjednik je momčad koja izvede više udaraca iz kuta (kornera) ili je neriješeni rezultat u slučaju jednakog broja kornera. Korneri koji su dosuđeni ali nisu izvedeni se ne računaju.

RASPON KORNERA - Oklada se obračunava na ukupan zbroj kornera izvedenih u utakmici. Napominjemo da se ponuda klađenja na raspon kornera mijenja tokom utakmice i oklada se obračunava prema rasponu u trenutku uplate oklade.

TKO IZVODI SLJEDEĆI (NUMERIRANI) KORNER? - Oklada se obračunava prema momčadi koja izvodi sljedeći numerirani korner. Korneri koji su dosuđeni ali nisu izvedeni se ne računaju.

BODOVI KARTONA (manje/više) - Oklada se računa prema ukupnom broju bodova za kartone u utakmici. Napominjemo da se granica bodova za kartone (broj bodova za kartone u utakmici) mijenja tijekom utakmice, te da se obračunava prema granici u trenutku uplate oklade.

Žuti karton se računa kao 10 bodova, crveni kao 25 bodova. Dva žuta kartona koja automatski vode do crvenog kartona računaju se kao jedan žuti i jedan crveni karton, tj. 35 bodova. Svaki karton koji se pokaže nakon što sudac označi kraj regularnog vremena utakmice, se zanemaruje. Svaki karton koji se opozove (poništi) u toku susreta se zanemaruje. Računaju se samo kartoni pokazani igračima nakon što se izvede početni udarac i prije nego što sudac označi kraj. Kartoni pokazani neigračima (npr. menadžerima, trenerima ili zamjenskim igračima koji ne sudjeluju u utakmici) ne računaju se u ukupnom obračunu.

Primjer: Roma protiv Juventusa, granica bodova za kartone je 65.5, a 2 igrača Rome dobiju žute kartone, 1 igrač Juventusa dobije žuti karton dok drugi dobije dva žuta koja dovode do crvenog kartona. Ukupan zbroj je 65 bodova za kartone u utakmici – ako ste se kladili na manje od 65.5, vaša oklada dobiva, a u suprotnom je vaša oklada gubitna.

DUEL BODOVA KARTONA – Pobjednik je momčad koja ostvari više bodova za kartone ili je neriješen rezultat u slučaju jednakog broja kartona. Za sustav zbrajanja rezultata i pravila vidjeti pravila za oklade bodovi kartona (manje/više).

RASPON BODOVA ZA KARTONE - Oklada se računa prema ukupnom zbroju bodova za kartone u utakmici. Napominjemo da se ponuda klađenja na zbroj bodova za kartone mijenja tokom utakmice i oklada se obračunava prema rasponu u trenutku uplate oklade.

Žuti karton se računa kao 10 bodova, crveni kao 25 bodova. Dva žuta kartona koja automatski vode do crvenog kartona računaju se kao jedan žuti i jedan crveni karton, tj. 35 bodova. Svaki karton koji se pokaže nakon što sudac označi kraj regularnog vremena utakmice se zanemaruje. Svaki karton koji se opozove (poništi) u toku susreta se zanemaruje. Računaju se samo kartoni pokazani igračima nakon što se izvede početni udarac i prije nego što sudac označi kraj. Kartoni pokazani neigračima (npr. menadžerima, trenerima ili zamjenskim igračima koji ne sudjeluju u utakmici) ne računaju se u ukupnom obračunu.

TKO DOBIVA SLJEDEĆI (NUMERIRANI) KARTON? - Oklada se obračunava prema momčadi kojoj će biti dodijeljen numerirani karton. Svaki karton koji se pokaže nakon što sudac označi kraj regularnog vremena utakmice se zanemaruje. Svaki karton koji se opozove (poništi) u toku susreta se zanemaruje. Računaju se samo kartoni pokazani igračima nakon što se izvede početni udarac i prije nego što sudac označi kraj. Kartoni pokazani neigračima (npr. menadžerima, trenerima ili zamjenskim igračima koji ne sudjeluju u utakmici) ne računaju se u ukupnom obračunu. U slučaju da dva ili više igrača dobiju karton u istom incidentu, igrač kojemu je prvome pokazan karton računat će se kao "dobitnik" za obračun oklade. Ako igraču bude pokazan drugi žuti karton popraćen s crvenim kartonom, to će se obračunavati kao jedan karton u okladi za sljedeći numerirani karton.

ZBROJ GOLOVA DOMAĆIN (manje/više) – Oklada se obračunava prema broju golova koje u utakmici postigne domaća momčad u odnosu na utvrđenu granicu golova. Napominjemo da se granica golova mijenja kroz cjelokupnu utakmicu, a oklade se obračunavaju prema granici u trenutku uplate oklade.

Primjer 1: Roma protiv Juventusa. Granica golova Rome je 1.5 – ako se kladite na više od toga, vaša oklada dobiva ako Roma postigne 2 ili više golova, a u suprotnom je vaša oklada gubitna.

Primjer 2: Roma protiv Juventusa. Granica golova Rome je 3.5 – ako se kladite na manje od toga, vaša oklada dobiva ako Roma postigne 3 ili manje golova, a u suprotnom je vaša oklada gubitna.

ZBROJ GOLOVA GOST (manje/više) – Oklada se obračunava prema broju golova koje u utakmici postigne gostujuća momčad u odnosu na utvrđenu granicu golova.

POBJEDNIK BEZ PRIMLJENOG GOLA – Oklada se obračunava na pobjedu navedene momčadi bez da primi gol.

OBJE MOMČADI DAJU GOL – Oklada je da će obje momčadi postići pogodak tijekom utakmice.

PRVO POLUVRIJEME 1X2 - Oklada se računa prema rezultatu na kraju prvog poluvremena. Ponuđene su mogućnosti klađenja na domaćina (1), neriješeno (X) i gosta (2), domaćin je naveden lijevo, gost desno.

PRVO POLUVRIJEME 0:0 – U trenutku uplate oklade, rezultat se računa kao 0:0. Računaju se samo golovi postignuti nakon uplate oklade.

Primjer: Roma vodi protiv Juventusa 1:0 u trenutku uplate oklade, rezultat poluvremena je 1:1 tj. neriješeno, oklada se obračunava kao pobjeda gosta (2).

ZBROJ GOLOVA PRVO POLUVRIJEME (manje /više) – Oklada se računa prema ukupnom broju golova postignutih u prvom poluvremenu u odnosu na utvrđenu granicu golova.

ZBROJ GOLOVA PRVO POLUVRIJEME DOMAĆIN (manje/više) –

Oklada se obračunava prema zbroju golova koje domaća momčad postigne u prvom poluvremenu u odnosu na utvrđenu granicu golova.

ZBROJ GOLOVA PRVO POLUVRIJEME GOST (manje/više) – Oklada se obračunava prema zbroju golova koje gostujuća momčad postigne u prvom poluvremenu u odnosu na utvrđenu granicu golova.

POBJEDNIK BEZ PRIMLJENOG GOLA PRVO POLUVRIJEME – Oklada se računa prema vodstvu navedene momčadi bez da primi gol u prvom poluvremenu.

PRVI GOL PERIOD 15 MINUTA – Utmakmica se dijeli na periode od 15 minuta (početak do 14:59, 15:00 do 29:59, 30:00 do poluvremena, poluvrijeme do 59:59, 60:00 do 74:59, 75:00 do završetka). Oklada na momčad koja će postići prvi gol u pojedinom periodu (1X2, gdje X znači da nema golova).

Primjer 1: Početak - 14:59 minuta, Roma protiv Juventusa, Roma postigne prvi gol nakon 8 minuta. Budući da je Roma postigla prvi gol u periodu od 15 minuta, oklada se računa kao pobjeda domaćina (1).

Primjer 2: 15:00 - 29:59 minuta, Roma protiv Juventusa. U ovom dijelu igre nije postignut nijedan gol. Budući da nije postignut nijedan gol u periodu od 15 minuta, oklada se računa kao neriješen rezultat (X).

Primjer 3: 30:00 – poluvrijeme, Roma protiv Juventusa, Juventus postigne gol za izjednačenje 1-1 nakon 34 minute. Budući da je Juventus postigao prvi gol u periodu od 15 minuta, oklada se računa kao pobjeda gostiju (2)

ZBROJ GOLOVA PERIOD 15 MINUTA – Utmakmica se dijeli na periode od 15 minuta (početak do 14:59, 15:00 do 29:59, 30:00 do poluvremena, poluvrijeme do 59:59, 60:00 do 74:59, 75:00 do završetka). Oklada se računa prema ukupnom zbroju golova postignutih u pojedinom periodu od 15 minuta u odnosu na utvrđenu granicu golova. Napominjemo da se granica golova mijenja kroz pojedini period od 15 minuta, a oklada se računa prema granici u trenutku uplate oklade.

KAKO ĆE SE POSTIĆI SLJEDEĆI GOL? – Oklada se računa prema sljedećem голу, postoji 5 opcija za okladu.

Slobodan udarac: Gol se mora postići izravno iz slobodnog udarca, skrenuti udarci se računaju pod uvjetom da se izvođač slobodnog udarca navede kao onaj koji je postigao gol.

Penal: Gol se mora postići izravno iz penala (iz prvog upućenog udarca).

Autogol: Gol se mora proglasiti autogolom. Ovaj način postizanja gola nadilazi sve druge načine, tako se na primjer autogol postignut glavom računa kao autogol a ne kao udarac glavom.

Udarac glavom: Zadnji dodir igrača koji je postigao gol mora biti glavom.

Udarac: Sve ostale vrste golova koje nisu uključene u gore navedeno.

Svi izbori su ništavni i računaju se po tečaju 1,0 ako nije postignut nijedan gol nakon uplate oklade.

POČETNI UDARAC - Oklada se računa prema momčadi koja izvede početni udarac na početku prvog poluvremena utakmice.

HENDIKEP - Oklada se računa prema rezultatu utakmice s dodanim tj. oduzetim hendikepom. Napominjemo da se granica hendikepa mijenja tijekom utakmice i oklada se obračunava prema hendikepu u trenutku uplate oklade.

ISHOD BEZ NERIJEŠENOG - Ako bilo koja momčad pobijedi s bilo kojom razlikom oklade će se obračunavati na pobjedničku momčad. U slučaju neriješenog rezultata sve oklade su ništavne i obračunavaju se po tečaju 1,0.

ZBROJ GOLOVA MOMČADI - Oklada se računa prema ukupnom broju golova postignutih od strane navedene momčadi.

DUPLA ŠANSA - U ponudi su 3 različita tipa:

1X - tip je dobitan u slučaju pobjede domaćina ili neriješenog rezultata

X2 - tip je dobitan u slučaju pobjede gosta ili neriješenog rezultata

12 - tip je dobitan u slučaju pobjede domaćina ili gosta

U slučaju kada se utakmica igra na neutralnom terenu, prva navedena momčad se koristi kao domaćin za potrebe klađenja.

PAR/NEPAR - Oklada se računa prema ukupnom zbroju golova postignutih na utakmici. Nula se računa kao paran broj.

SLJEDEĆI (NUMERIRANI) STRIJELAC - Oklada se računa prema igraču koji postigne sljedeći gol na utakmici. Eventualni službeni produžetci i izvođenje penala se ne računaju. Autogolovi se ne računaju. Oklade na igrače koji nisu izašli na teren prije postizanja gola računaju se po tečaju 1,0.

POLUVRIJEME S NAJVIŠE GOLOVA - Oklada na poluvrijeme u kojemu će biti postignuto najviše golova.

AZIJSKI HENDIKEP

Hendikep je 0 kad se radi o dvjema podjednako jakim momčadima. U slučaju da je jedna momčad slabija, hendikep može biti bilo koji broj golova. Ako je hendikep 0 pobjeđuje momčad koja postigne najviše golova. Ako utakmica završi neriješeno, igračima se vraća ulog.

Hendikep čitavoga gola (npr. 0, 1, 2, 3 itd.)

Ako su obje momčadi, nakon primjene hendikepa, postigle jednak broj golova, igraču se vraća ulog.

Primjer

Utakmica Arsenal-Everton u kojoj je Arsenal favorit, a hendikep je -1. Ako se igrač kladi na pobjedu Arsenala, Arsenal mora pobijediti s više od jednoga gola prednosti kako bi oklada bila dobitna. Ako Arsenal pobijedi s jednim golom prednosti, oklada je ništavna. Ako se igrač kladi na pobjedu Evertona, oklada je dobitna u slučaju da Everton pobijedi ili utakmica završi neriješenim rezultatom.

Hendikep pola gola (npr. 0,5, 1,5, 2,5 itd.)

Primjenom ovoga hendikepa svaka oklada ili dobiva ili gubi, neriješen rezultat nije moguć.

Primjer

Utakmica Njemačka-Danska u kojoj je Njemačka favorit, a hendikep je -1,5. Ako se igrač kladi na pobjedu Njemačke, Njemačka mora pobijediti s više od jednoga gola prednosti. Ako se igrač kladi na pobjedu Danske, Danska ne smije izgubiti s više od jednoga gola zaostatka.

Podijeljeni hendikep

U ovome se slučaju ulog ravnomjerno raspodjeljuje na dvije oklade. Prva je polovina oklada s hendikepom čitavoga gola, a druga je oklada s hendikepom pola gola. Ako je hendikep -1,25, polovina oklade računa se kao -1,0, a druga polovina kao -1,5.

Primjer

Utakmica Inter-Juventus u kojoj je Inter favorit, a podijeljeni hendikep je -1,25. Oklada na pobjedu Intera sastoji se od pola uloga na Inter s hendikepom -1,0 i pola uloga na Inter s hendikepom -1,5. Ako utakmica završi pobjedom Intera 2-1 polovina oklade je izgubljena uzevši u obzir hendikep -1,5, a polovina oklade ništavna, uzevši u obzir hendikep -1,0. Ako se igrač kladio na Juventus, polovina oklade je dobitna (+1,5), a polovina ništavna (+1,0).

Azijski hendikep: Uzimaju se u obzir svi golovi, bez obzira na to jesu li postignuti prije ili nakon uplate listića. Oklade se računaju prema rezultatu na kraju regularnog vremena (90 minuta) uključujući sudačku nadoknadu, ali ne uključujući službene produžetke niti izvođenje penala.

Primjer: Roma vodi protiv Juventus 1-0. Ponuda je Roma -0,5, Juventus +0,5. Ako susret završi rezultatom 1-1, oklade na Romu (-0,5) gube, a oklade na Juventus (+0,5) su dobitne.

Azijski hendikep za prvo poluvrijeme: Uzimaju se u obzir svi golovi postignuti u prvom poluvremenu, bez obzira na to jesu li postignuti prije ili nakon uplate listića. Oklade se računaju prema rezultatu na kraju prvog poluvremena.

Primjer: Milan vodi protiv Intera 1-0. Ponuda je Milan -0,5, Inter +0,5. Ako poluvrijeme završi rezultatom 1-1, oklade na Milan (-0,5) gube, a oklade na Inter (+0,5) dobivaju.

Azijski hendikep za produžetke: Uzimaju se u obzir svi golovi postignuti u produžecima, bez obzira na to jesu li postignuti prije ili nakon uplate listića. Oklade se računaju prema službenim golovima postignutim isključivo u produžecima. Izvođenje penala se ne računa.

Primjer: Nakon rezultata 0-0 po isteku regularnog vremena, Inter u produžecima vodi protiv Bayern Münchena 2-0. Ponuda je Inter -1,5, Bayern München +1,5. Rezultat na kraju produžetaka je 2-1. Oklade na Inter(-1,5) gube, a oklade na Bayern (+1,5) dobivaju.

Azijski hendikep za zbroj golova (manje/više): Uzimaju se u obzir svi golovi, bez obzira na to jesu li postignuti prije ili nakon uplate listića. Oklade se računaju prema rezultatu na kraju regularnog vremena (90 minuta) uključujući sudačku nadoknadu, ali ne uključujući službene produžetke niti izvođenje penala.

Primjer: Granica golova je 2. Oklade na manje golova pobjeđuju ako u susretu nisu postignuti golovi ili je postignut 1 gol. Ako je postignuto točno dva gola, oklada je ništavna. Oklade na manje golova gube ako je u susretu postignuto tri ili više golova.

Primjer: Granica golova je 2,25. Oklade na manje golova pobjeđuju ako u susretu nisu postignuti golovi ili je postignut 1 gol. Ako je postignuto točno dva gola, polovina oklade je dobitna, a polovina ništavna. Oklade na manje golova gube ako je u susretu postignuto tri ili više golova.

Primjer: Granica golova je 2,75. Oklade na više golova pobjeđuju ako je u susretu postignuto 4 ili više golova. Ako je postignuto točno 3 gola, polovina oklade je dobitna, a polovina ništavna. Oklade gube ako u susretu nisu postignuti golovi ili je postignuto 1 ili 2 gola.

Azijski hendikep za zbroj golova (manje/više) u prvom poluvremenu: Uzimaju se u obzir svi golovi postignuti u prvom poluvremenu, bez obzira na to jesu li postignuti prije ili nakon uplate listića. Oklade se računaju prema rezultatu na kraju prvog poluvremena.

KLADENJE U PRODUŽECIMA:

POBJEDA U PRODUŽECIMA - Oklada se računa prema službenoj statistici samo za produžetke. Golovi postignuti u regularnom vremenu ili izvođenju penala nakon završetka utakmice ne računaju se.

SAMO PRVI PRODUŽETAK - Oklada se računa prema rezultatu na kraju prvog produžetka. Uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u produžetku.

ZBROJ GOLOVA (manje/više) U PRODUŽECIMA - Oklada se računa prema službenoj statistici samo za produžetke. Golovi postignuti u regularnom vremenu ili izvođenju penala nakon završetka utakmice ne računaju se. Napominjemo da se ponuda kladenja na zbroj golova mijenja tokom produžetaka i oklada se obračunava prema zbroju golova u trenutku uplate oklade.

KLADENJE UŽIVO 0:0 U PRODUŽECIMA - U trenutku oklade, rezultat se računa kao 0:0. Računaju se samo golovi postignuti nakon uplate oklade.

SLJEDEĆI GOL U PRODUŽECIMA - Oklada se računa prema momčadi koja postiže sljedeći numerirani gol.

SLJEDEĆI GOL U PRVOM PRODUŽETKU - Oklade na momčad koja će postići sljedeći numerirani gol u prvom produžetku.

TOČAN REZULTAT U PRODUŽECIMA - Oklade se računaju prema rezultatu na kraju produžetaka. Uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u produžecima. Izvođenje penala se ne računa.

TOČAN REZULTAT U PRVOM PRODUŽETKU – Oklade se računaju prema rezultatu na kraju prvog produžetka. Uzimaju se u obzir samo golovi postignuti u produžetku.

IZVOĐENJE PENALA:

IZVOĐENJE PENALA - Oklada se obračunava prema službenom izvođenju penala nakon završetka produžetaka.

MOMČAD POSTIŽE SLJEDEĆI (NUMERIRANI) PENAL? - Oklada se obračunava prema tome da li momčad postiže numerirani penal. U slučaju ponovnog izvođenja nekog penala oklada se obračunava prema službenim rezultatima.

TENIS

Pored standardnih pravila za tenis, vrijede sljedeća posebna pravila za klađenje uživo:

U slučaju da tenis meč započne ali ne završi, sve oklade će biti ništavne osim onih oklada čiji ishod je već bio odlučan u vrijeme kada je meč prekinut. Npr. oklade na prvi set bi bile odlučene pod uvjetom da je prvi set završen.

TKO ĆE DOBITI SLJEDEĆI GEM? – Oklada se računa prema pobjedniku sljedećeg gema. Ako se gem ne završi iz bilo kojeg razloga, oklada se računa po tečaju 1,0. Igrač koji servira određeni gem označen je oznakom (S). U slučaju da je krivi igrač označen kao server sve oklade će biti ništavne neovisno o rezultatu.

TKO ĆE DOBITI TRENUTNI SET? – Oklada se računa prema pobjedniku seta, a ako se set ne završi iz bilo kojeg razloga, oklada se računa po tečaju 1,0.

TOČAN REZULTAT TRENUTNOG SETA – Oklada se računa prema točnom rezultatu seta, a ako se set ne završi iz bilo kojeg razloga, oklada se računa po tečaju 1,0.

TOČAN REZULTAT (na 2 ili 3 dobivena seta) - Oklada se računa prema točnom rezultatu meča. Ako se navedeni broj setova ne odigra ili se promijeni, oklada se računa po tečaju 1,0.

ZBROJ SETOVA (na 2 ili 3 dobivena seta) - Oklada se računa prema broju odigranih setova u meču. Ako se navedeni broj setova ne odigra ili se promijeni, oklada se računa po tečaju 1,0.

ZBROJ GEMOVA U SUSRETU (manje/više) - Oklada se računa prema ukupnom broju gemova odigranih u cijelom meču. Meč mora biti odigran do kraja, u protivnom se sve oklade računaju po tečaju 1,0, izuzev oklada čiji je ishod u trenutku prekida već bio odlučan.

Primjer: Ako je meč između Federera i Nadala prekinut kod rezultata 6-4 4-6 4-6 3-2, sve oklade na više od 32,5 gema su dobitne, sve oklade na manje od 32,5 gema gube, a sve oklade na manje ili više od 36,5 gemova su ništavne.

Napominjemo da se granica gemova mijenja tokom meča i oklada se obračunava prema granici gemova u trenutku uplate oklade.

ZBROJ GEMOVA U SETU (manje/više) - Oklada se računa prema ukupnom broju gemova odigranih u navedenom setu. Set mora biti odigran do kraja, u protivnom se sve oklade računaju po tečaju 1,0, izuzev oklada čiji je ishod u trenutku prekida već bio odlučan.

Primjer: Meč između Federera i Nadala prekinuti je kod rezultata 5-5 u 1. setu. Oklade na manje od 9,5 gemova u 1. setu gube, oklade na više od 9,5 gemova u 1. setu su dobitne. Oklade na manje ili više od 10,5 gemova u setu su ništavne.

Napominjemo da se granica gemova mijenja tijekom seta i oklada se obračunava prema granici gemova u trenutku uplate oklade.

TOČAN REZULTAT SLJEDEĆEG GEMA - Oklada se računa prema rezultatu navedenoga sljedećeg gema, Server pobjeđuje sa 0 / 15 / 30 , Izjednačeno (Deuce) ili Oduzet Servis (Break). Ako je krivi igrač naveden kao server onda se sve oklade obračunavaju po tečaju 1,0 neovisno o rezultatu.

PAR/NEPAR - Oklada se računa prema ukupnom broju gemova odigranih u meču.

PAR/NEPAR SETA - Oklada se računa prema ukupnom broju gemova odigranih u navedenom setu.

KOŠARKA

Pored standardnih pravila za košarku, vrijede sljedeća posebna pravila za klađenje uživo:

HENDIKEP ČETVRTINE/POLUVREMENA – Oklada se računa prema rezultatu isključivo za pojedinu četvrtinu tj. poluvrijeme. Napominjemo da se granica hendikepa (broj razlike poena između ekipa u okladi) mijenja kroz svaku četvrtinu tj. poluvrijeme, a oklada se obračunava prema granici u trenutku uplate oklade. Za rezultat 4. četvrtine u obzir se uzima samo regularno vrijeme, bez ikakvih produžetaka.

ZBROJ POENA ČETVRTINE/POLUVREMENA (manje/više) – Oklada se obračunava prema zbroju poena u toj četvrtini tj. poluvremenu.

Napominjemo da se granica poena mijenja kroz svaku četvrtinu tj. poluvrijeme, a oklada se obračunava prema granici u trenutku uplate oklade. Za rezultat 4. četvrtine u obzir se uzima samo regularno vrijeme, bez ikakvih produžetaka.

ČETVRTINA/POLUVRIJEME OKLADA BEZ NERIJEŠENOG - Oklada se obračunava prema rezultatu te četvrtine tj. poluvremena bez ikakvih produžetaka. Ako bilo koja momčad pobjedi s bilo kojom razlikom, ista će biti uzeta u obzir za obračun dobitaka. U slučaju neriješenog rezultata sve oklade se obračunavaju po tečaju 1,0.

PAR/NEPAR - Oklada se računa prema zbroju poena na kraju utakmice uključujući i sve produžetke.

PAR/NEPAR ČETVRTINE/POLUVREMENA - Oklada se računa prema zbroju poena određene četvrtine tj. poluvremena bez ikakvih produžetaka.

HOKEJ

Oklade se obračunavaju prema rezultatu na kraju regularnog vremena što isključuje službene produžetke i izvođenje penala, s iznimkom ponude "TREĆINA", "PRODUŽECI", "IZVOĐENJE PENALA" i "KLAĐENJE UŽIVO 0:0". "TREĆINA" oklade se računaju prema rezultatu samo te trećine.

Pored standardnih pravila za hokej, vrijede sljedeća posebna pravila za klađenje uživo:

REZULTAT BEZ NERIJEŠENOG - Ako bilo koja momčad pobijedi s bilo kojom razlikom, ista će biti uzeta u obzir za obračun dobitaka. U slučaju neriješenog rezultata sve oklade se obračunavaju po tečaju 1,0.

KLAĐENJE UŽIVO 0:0 - U trenutku oklade, rezultat se računa kao 0:0. Računaju se samo golovi postignuti nakon uplate oklade.

TREĆINA - Oklada se računa prema rezultatu samo te trećine. Sve oklade će se obračunati po tečaju 1,0 ako se trećina ne odigra do kraja. 3. trećina ne uključuje produžetke.

SLJEDEĆI GOL - Oklada se računa prema momčadi koja postiže sljedeći numerirani gol u regularnom vremenu bez ikakvih produžetaka.

KLAĐENJE UŽIVO 0:0 U PRODUŽECIMA - U trenutku oklade, rezultat se računa kao 0:0. Računaju se samo golovi postignuti nakon uplate oklade.

IZVOĐENJE PENALA - Oklada se obračunava prema službenom izvođenju penala.

ODBOJKA

Susret mora biti odigran do kraja u protivnom će oklade biti obračunate po tečaju 1,0 osim oklada čiji ishod je već bio odlučan u trenutku prekida susreta.

U slučajevima sudačkog oduzimanja bodova, oklade će biti obračunavane prema službenom rezultatu, osim onih oklada koje su već bile odlučene u trenutku sudačkog oduzimanja bodova.

TOČAN REZULTAT (na 3 dobivena) - Oklada se računa prema točnom rezultatu susreta u setovima. Oklade će se računati po tečaju 1,0 ako se ne odigra potreban broj setova.

ZBROJ SETOVA (na 3 dobivena) - Oklada se računa prema broju odigranih setova u susretu. Oklade će se računati po tečaju 1,0 ako se ne odigra potreban broj setova.

TKO ĆE DOBITI TRENUTNI SET - Oklada se računa prema pobjedniku seta. Ako set nije završen, bez obzira na razlog, oklade se obračunavaju po tečaju 1,0.

BROJ SETOVA PREKO BODOVNOG PRAGA - Oklada se računa prema broju setova u kojima će pobjednik prijeći bodovni prag od 25 tj. 15 osvojenih poena.

ZBROJ POENA (manje/više) - Oklada se računa prema ukupnom broju poena u susretu. Napominjemo da se granica poena mijenja tijekom susreta i oklada se obračunava prema granici poena u trenutku uplate oklade.

HENDIKEP - Oklada se računa prema broju poena ostvarenih u tijeku cijelog susreta s uključenim hendikepom. Napominjemo da se hendikep granica mijenja tijekom susreta i oklada se obračunava prema granici hendikepa u trenutku uplate oklade.

PAR/NEPAR SETA - Oklada se računa prema zbroju poena u navedenom setu.

ZBROJ POENA SETA (manje/više) - Oklada se računa prema zbroju poena u navedenom setu. Napominjemo da se granica poena mijenja tokom seta i oklada se obračunava prema granici poena u trenutku uplate oklade.

HENDIKEP SETA - Oklada se računa prema broju poena ostvarenih u toku navedenog seta sa uključenim hendikepom. Napominjemo da se hendikep granica mijenja tokom seta i oklada se obračunava prema granici hendikepa u trenutku uplate oklade.

MOMČAD KOJA OSVAJA ODREĐENI POEN - Oklada se računa prema momčadi koja osvaja određeni poen. U slučaju da se poen ne odigra, zbog završetka seta ili susreta, sve oklade će se računati po tečaju 1,0.

TKO PRVI DO ODREĐENOG BROJA POENA - Oklada se računa prema momčadi koja prva osvaja određeni broj poena.

RUKOMET

Sve oklade računaju se na osnovu rezultata ostvarenog u regularnom vremenu što isključuje službene produžetke i izvođenje penala, izuzev ponuda na "PRVO POLUVRIJEME" i "KLAĐENJE UŽIVO 0:0". "PRVO POLUVRIJEME" oklade se obračunavaju na osnovu samo prvog poluvremena.

Pored standardnih pravila za rukomet, vrijede sljedeća posebna pravila za klađenje uživo:

KLAĐENJE UŽIVO 0:0 - U trenutku oklade, rezultat se računa kao 0:0. Računaju se samo golovi postignuti nakon uplate oklade.

KLAĐENJE UŽIVO 0:0 PRVO POLUVRIJEME - U trenutku oklade, rezultat se računa kao 0:0. Računaju se samo golovi postignuti nakon uplate oklade.

HENDIKEP - Oklade se računaju prema stvarnom rezultatu utakmice s uključenim hendikepom. Napominjemo da se hendikep granica mijenja tijekom utakmice i oklada se obračunava prema granici hendikepa u trenutku uplate oklade.

HENDIKEP PRVOG POLUVREMENA - Oklade se računaju prema stvarnom rezultatu prvog poluvremena utakmice s uključenim hendikepom. Napominjemo da se hendikep granica mijenja tijekom poluvremena i oklada se obračunava prema granici hendikepa u trenutku uplate oklade.

ZBROJ GOLOVA (manje/više) - Oklada se računa prema ukupnom broju golova na utakmici u odnosu na ponuđenu granicu golova. Napominjemo da se granica golova mijenja tijekom utakmice i oklada se računa prema granici golova u trenutku uplate oklade.

ZBROJ GOLOVA PRVOG POLUVREMENA (manje/više) - Oklada se računa prema ukupnom broju golova u prvom poluvremenu u odnosu na ponuđenu granicu golova. Napominjemo da se granica golova mijenja tijekom poluvremena i oklada se računa prema granici golova u trenutku uplate oklade.

PAR/NEPAR - Oklada se računa prema ukupnom broju golova na utakmici.

PAR/NEPAR PRVOG POLUVREMENA - Oklada se računa prema ukupnom broju golova u prvom poluvremenu.

MOMČAD KOJA POSTIŽE ODREĐENI GOL - Oklada se računa prema momčadi koja postiže određeni gol.

RAZLIKA GOLOVA - Oklada se računa prema rezultatu na kraju regularnog vremena utakmice.

OPĆA PRAVILA ZA KLAĐENJE UŽIVO

Ni u kojem slučaju se kod klađenja uživo ne vrše povrati ni poništenja oklada.

Oklade koje priređivač klađenja uživo zaprimi nakon što se utvrdi rezultat pojedine oklade ne vrijede i obračunavaju se po tečaju 1,0.

Ako se oklada uplati po pogrešnom koeficijentu zbog odgođenog tj. onemogućenog prijenosa događaja uživo i ako je selekcija ostvarila značajnu prednost, obračunat će se po tečaju 1,0, neovisno o tome je li ista dobitna ili gubitna.

U slučaju pogreške pri ispisu, pogreške na uplatnom listiću ili očite pogreške pri unosu podataka u priređivačevo računalo, priređivač zadržava pravo poništiti te oklade, ili po vlastitoj odluci obračunati ih po točnim tečajevima čak i ako se greška utvrdi nakon završetka događaja. Primjer pogrešnog unosa u priređivačevo računalo : FC Bayern je izraziti favorit u utakmici protiv Hannover 96 te je realan koeficijent na pobjedu FC Bayernu oko 1,30, međutim greškom je u sustav priređivača ubačen koeficijent 13,00 na pobjedu FC Bayernu.

U slučaju da ova pravila ne obuhvaćaju scenarij za određeni slučaj, primjenjivat će se naša 'Opća pravila'.

članak 13.

Ova Pravila stupaju na snagu nakon što ih odobri Ministarstvo financija.

Direktor sportske kladionice Bolus d.o.o.

Darko Popov

Za ova Pravila suglasnost je dalo Ministarstvo financija.

Klasa: UP/I-461-05/11-01/764

Ur.broj: 513-07-21-07/11-02

Zagreb, 18. listopada 2011.