

Broj: 16/2025

Datum: 11.4.2025. godine

U skladu sa Zakonom o igrama na sreću ("Službeni glasnik Republike Srpske" broj: 22/19 i 131/20), Pravilnikom o priređivanju internet igara na sreću ("Službeni glasnik Republike Srpske" broj: 45/2019, 64/19 i 104/19) i Katalogom igara na sreću („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 89/20,63/21, 65/21, 92/21, 39/22, 111/22, 50/23, 98/23, 16/24, 85/24 i 33/24), direktor privrednog društva "Mozzart" d.o.o. Banja Luka, Bulevar srpske vojske 17, Banja Luka, donosi:

PRAVILA I PROCEDURE PRIREĐIVANJA INTERNET IGARA NA SREĆU

I OSNOVNE ODREDBE

1. Predmet Pravila

Član 1.

Ovim Pravilima priređivanja internet igara na sreću (u daljem tekstu: Pravila ili Pravila igara) utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između priređivača – privrednog društva „Mozzart“ d.o.o. Banja Luka, Bulevar srpske vojske 17, Banja Luka, koje je registrovano kod Okružnog privrednog suda u Banja Luci, MBS 1-17434-00, kao priređivača igre (u daljem tekstu: priređivač) i fizičkog lica registrovanog kao igrača u igrama (u daljem tekstu: igrač).

Član 2.

Ugovorni odnosi između priređivača i igrača stupaju na snagu zaključenjem registracije kroz koju igrač prihvata ova Pravila. Ovaj ugovorni odnos zaključuje se na neodređeno vrijeme i svaka ugovorna strana ga može otkazati.

Član 3.

Ova Pravila čine cjelokupni pravni okvir za priređivanje i učestvovanje u internet igrama na sreću.

2. Značenje pojedinih pojmova

Član 4.

U smislu ovih Pravila pojedini pojmovi imaju sljedeće značenje:

- **internet igre na sreću** su igre u kojima se učestvuje putem globalne internet mreže (GIM) preko personalnih računara, mobilnih telefona i drugih sličnih uređaja;
- **internet stranica priređivača** je website priređivača www.mozzartbet.ba sa aplikacijom za igre na sreću (u daljem tekstu: veb-sajt), kao i druge internet adrese i stranice koje priređivač naknadno objavi sa istom namjerom;
- **informacioni sistem priređivanja** je računarski sistem priređivača pomoću kojih se igra priređuje, a uključuje „hardware“ (u daljem tekstu: hardver), operativni sistem i aplikacijsku programsku podršku;
- **korisničko ime** je jedinstvena kombinacija znakova (naziv) pod kojim sistem evidentira igrača, a zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu priređivanja;

- **lozinka** je kombinacija brojeva i/ili slova i znakova poznata samo igraču i predstavlja potvrdu identiteta igrača prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja;
- **adresa elektronske pošte igrača** je validna, lična adresa elektronske pošte igrača, koja se unosi u aplikaciju za registraciju igrača (u daljem tekstu: e-mail adresa);
- **korisnički nalog** je lični elektronski nalog pojedinačnog igrača u igri na sreću preko interneta koji se kreira na aplikaciji priređivača prilikom registracije igrača i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom igrača;
- **evidencioni račun** je jedinstveni virtuelni račun igrača dodijeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar evidencionog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije od igara (e-potvrde);
- **tekući račun** je transakcioni bankovni račun igrača na koji se vrše isplate sredstava sa njegovog evidencionog računa;
- **identifikacioni broj igrača** je jedinstveni višeznačni broj igrača dodijeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja koji određuje evidencioni račun igrača i koristi se za raspoznavanje igrača u evidenciji igrača u sistemu priređivača;
- **članska karta** je karta koja glasi na ime igrača i koja sadrži jedinstveni broj članske karte i dobija se nakon uspješno završenog drugog koraka registracije igrača za učešće u internet igrama na sreću kod priređivača;
- **elektronska potvrda o uplati (e-potvrda)** je elektronski zapis potvrde o uplati igre označen identifikacionim brojem igrača koji se nalazi na evidencionom računu igrača u centralnom sistemu priređivača;
- **broj evidencionog računa** je višeznačni broj koji jedinstveno određuje evidencioni račun učesnika, a koristi se pri uplati sredstava na evidencioni račun;
- **evidenciona uplata** su novčana sredstva deponovana na evidencionom računu igrača za potrebe učešća u internet igrama na sreću kod priređivača;
- **korisnički servis** je servis podrške igračima koji priređivač obezbjeđuje u skladu sa uputstvima na aplikaciji za igru;
- **bonus sredstva** su sredstva za promociju igara koje dodjeljuje priređivač na evidencioni račun igrača i mogu se koristiti samo za uplatu igara i ne mogu biti isplaćeni sa evidencionog računa igrača;
- **keš jackpot sredstva** su sredstva dobijena od strane određenog igrača osvajanjem Jackpota.

II REGISTRACIJA IGRAČA

1. Registracija i uslovi za registraciju

Član 5.

Registracija igrača je proces preuzimanja i čuvanja podataka o igraču u informacionom sistemu priređivača poslije čega igrač može da pristupi internet igrama na sreću.

Za učestvovanje u internet igrama na sreću mogu se registrovati samo punoljetna lica koja posjeduju važeću e-mail adresu.

2. Postupak registracije

Član 6.

Igrači se registruju putem veb-sajta priređivača, popunjavanjem aplikacije za registraciju.

Tokom postupka registracije igrač je dužan tačno popuniti slijedeće podatke:

1. Lični podaci: ime, prezime, datum rođenja igrača, e-mail adresa, korisničko ime, lozinka, izbor tajnog ličnog pitanja sa unosom odgovarajućeg odgovora igrača, potvrdu da je igrač upoznat i da prihvata Pravila.

2. Podaci za učešće u igri: JMBG (ukoliko je igrač lice koje ima državljanstvo Republike Srpske), broj lične karte igrača, mjesto i država rođenja, adresa prebivališta (država, grad i ulica i broj) i jedinstveni broj članske karte igrača.

U slučaju neunosa ličnih podataka igrač se ne može registrovati. Nakon upisa podataka iz prvog koraka i prihvatom Pravila od strane igrača, priređivač šalje igraču aktivacioni e-mail, te igrač klikom na link u e-mailu potvrđuje ispravnost svoje e-mail adrese. Tek nakon potvrde linka iz aktivacionog e-maila igrač se može prvi put prijaviti u informacioni sistem priređivača.

Ukoliko igrač želi da pristupi igri dužan je da u prostorijama u kojima priređivač priređuje igre na sreću u skladu sa Zakonom o igrama na sreću za koje postoji važeća licenca, zaposlenom kod priređivača prezentuje lični dokument (važeća lična karta ili pasoš). Po uspješno izvršenoj provjeri punoljetnosti igrača, igrač će dobiti člansku kartu sa jedinstvenim brojem članske karte.

Unosom podataka za učešće u igri igrač može da pristupi internet igrama na sreću.

Član 7.

U slučaju navođenja netačnih podataka prilikom registracije, priređivač ima pravo poništiti registraciju igrača, te isključiti igrača iz cjelokupne ponude priređivača i uskratiti mu eventualni dobitak.

Igrač ne smije dopustiti drugoj osobi upotrebu svoje lozinke i korisničkog imena. Igrač prihvata potpunu odgovornost za posljedice nastale nepridržavanjem ove odredbe, a priređivač ne snosi nikakvu odgovornost za posljedice nastale zbog ove zloupotrebe.

Igrač može registrovati samo jedan nalog na internet stranici priređivača i imati samo jedan virtuelni račun igrača, te priređivač zadržava pravo da u slučaju prepoznavanja takve zloupotrebe, sve korisničke naloge trenutno ugasi i poništi sve transakcije izvršene sa tih naloga.

Priređivač zadržava pravo da igraču ugasi korisnički nalog, te zatvori virtuelni račun, uskrati eventualni dobitak i sve njegove transakcije proglasi nevažećima i poništi u slučaju manipulacija ili prevara kao i u slučaju povrede odredbi ovih Pravila, ako igrač uplaćuje sredstva stečena preko kriminalnih i/ili nelegalnih aktivnosti, ili isplaćuje sredstva na transakcijske račune koje nije ovlašćen koristiti.

Registracijom korisničkog naloga na internet stranici priređivača, smatraće se da je igrač upoznat sa ovim Pravilima, te da je u cijelosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u internet igrama na sreću, mjere zaštite privatnosti igrača koje primjenjuje priređivač, pravo priređivača da poništi pojedine transakcije ili obustavi korisnički nalog u slučaju da igrač krši ova Pravila, pravo priređivača da u cilju sprečavanja svake prevare, pranja novca ili drugog sličnog nedopuštenog ponašanja skuplja, obrađuje i registruje u svojim bazama podataka sve informacije u vezi sa načinom igre, ličnim podacima i sredstvima na evidencionom računu igrača.

III UPRAVLJANE EVIDENCIONIM RAČUNOM

1. Pristup računu

Član 8.

Igraču je dozvoljeno otvaranje i korišćenje samo jednog evidencionog virtuelnog računa, kome može pristupiti samo uz unos ispravnog korisničkog imena i lozinke. Igrač je dužan čuvati svoje korisničko ime i lozinku i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posljedice raspolaganja evidencionim računom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih osoba.

2. Stanje evidencionog računa

Član 9.

Igraču je na aplikaciji dostupan pregled svih transakcija na njegovom evidencionom računu za posljednjih mjesec dana, uplate i isplate sa tačnim vremenom izvršenja, načinom uplate i isplate i iznosom i statusom, kao i eventualna ograničenja po transakciji.

Na zahtjev igrača, priređivač može igraču prezentovati pregled njegovih transakcija i u dužem periodu od perioda navedenog u prethodnom stavu ovog člana.

U ovoj aplikaciji igrač obavlja zahtjeve za elektronsku uplatu novčanih sredstava i zahtjeve za isplate novčanih sredstava sa evidencionog računa.

Igrač je dužan da provjerava stanje evidencionog računa prilikom svakog prijavljivanja na aplikaciju priređivača. U slučaju bilo kakve neusaglašenosti stanja evidencionog računa sa evidencijom igrača o transakcijama igrač je dužan da bez odlaganja o tome obavijesti priređivača radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mjera.

3. Uplata na evidencioni račun

Član 10.

Uplate na evidencioni račun primaju se na način propisan članom 92. Zakona o igrama na sreću i članom 16. Pravilnika o priređivanju internet igara na sreću.

Registrovani igrač vrši uplate za učestvovanje u internet igrama na sreću elektronskim putem tako da su vidljiva nakon uplate, bezgotovinski, putem bezgotovinskog poslovanja, svog bankovnog računa ili kartice za bezgotovinsko plaćanje (kreditne ili debitne kartice), putem elektronskih transfera ili posebnih računa otvorenih u banci, kao i na drugi zakonom propisani način koji omogućava elektronsko poslovanje. Pod uplatama elektronskim putem smatraju se uplate putem ovlašćenog posrednika za elektronsko plaćanje.

Uplate u internet igrama na sreću registrovani igrač vrši bezgotovinskim putem i one moraju biti vidljive priređivaču, igraču i Ministarstvu finansija trenutno nakon uplate, dok se isplate igračima vrše bezgotovinskim ili gotovinskim putem.

Bezgotovinsko plaćanje podrazumijeva:

1) plaćanje putem naloga ovlašćenom subjektu platnog prometa, na način da se novac prebacuje sa bankovnog računa igrača na bankovni račun priređivača,

2) plaćanje platnim karticama i

3) plaćanje elektronskim putem.

Plaćanje elektronskim putem u internet igrama na sreću smatra se plaćanje elektronskim ili digitalnim novcem, e-kešom, e-novčanicima, putem vaučera (bonova), mobilnim plaćanjem, plaćanjem pametnim karticama, te svim drugim oblicima elektronskog plaćanja.

Uplate na račun igračima mogu se vršiti samo ukoliko je igrač registrovan i posjeduje virtuelni račun kod priređivača.

Uplaćenim sredstvima igrač raspolaže nakon što se evidentiraju na evidencionom računu igrača. Prilikom uplate sredstava na evidencioni račun priređivač ne naplaćuje naknade, izuzev uplate sredstava putem SMS-a i vaučera/bonova gdje se naplaćuju troškovi u visini od 5% od vrijednosti uplate na ime usluge transfera novca operatera (prepaid), odnosno posrednika u prodaji i 8% od vrijednosti uplate na ime usluge transfera novca operatera (postpaid).

Pri uplati podržanim bankovnim karticama priređivač ne prikuplja podatke o karticama već samo evidentira izvršene i neizvršene transakcije tipom kartice i iznosom uplate.

4. Uplata igre sa evidencionog računa

Član 11.

Prije uplate igre igrač mora imati sredstva na svom evidencionom računu. Dvostrukom potvrdom uplate igre igrač potvrđuje svoje učestvovanje u igri. Ova uplata se evidentira kao finansijska transakcija koja umanjuje stanje na evidencionom računu igrača. Jednom izvršena uplata igre ne može se poništiti.

Igra je prihvaćena nakon što je priređivač potvrdi odnosno kada se pojavi na pregledu računa igrača. U slučaju spora o vremenu kada je igra zaprimljena, primjenjuje se vrijeme kada je priređivač registrovao igru.

5. Isplata dobitka na evidencioni račun

Član 12.

Svaki dobitak igrača aplikacija bilježi na njegovom evidencionom računu nakon potvrde konačnog rezultata događaja koji je predmet igre. Priređivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na evidencioni račun učesnika.

Priređivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na evidencioni račun igrača ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvršiti povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

U slučaju da igrač novac, koji je zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata isplaćen na njegov virtualni račun, koristi za uplatu igre, iste se smatraju nevažećima, nezavisno od eventualnog kašnjenja dojave greške.

Priređivač zadržava pravo da u određenim vremenskim intervalima igraču na evidencioni račun isplati Jackpot čija je visina određena visinom i intenzitetom učešća u odigranim igrama. Jackpot dobitak se definiše kao rastući dobitak na osnovu iznosa igara na koje su stavljene uloze.

Svi registrovani igrači imaju jednaku mogućnost osvajanja Jakpota u odigranim igrama.

Jackpot dobici su rezultat slučajnosti.

U slučaju Jackpot dobitka koji je jednak ili veći od iznosa koji je po Zakonu o igrama na sreću predmet oporezivanja, iznos Jackpota će se umanjiti za taj iznos.

6. Isplata sa evidencionog računa

Član 13.

Sa evidencionog računa igrača mogu se isplatiti samo sredstva raspoloživa za isplatu. U sredstva raspoloživa za isplatu evidentiraju se dobiti. Isplata se obavlja na zahtjev igrača sa njegovog korisničkog naloga gotovinski na blagajni uplatnog mjesta priređivača ili na tekući račun igrača.

U skladu sa članom 92. Zakona o igrama na sreću, priređivač internet igara na sreću pri svakoj isplati dužan je da provjeri i potvrdi registraciju igrača, potvrdi igru igrača, provjeri bezbjednost i interne procedure u vezi sa računom igrača i osigura da se pravila koja se odnose na igru primjenjuju u skladu sa zakonom.

S obzirom da je priređivač obveznik Zakona o sprečavanju pranja novca i finansiranja terorističkih aktivnosti dužan je da, u skladu sa članom 6. stavom 2. ovog zakona, stalno preduzima mjere identifikacije i praćenja za sve postojeće klijente.

U slučaju isplate na blagajni uplatnog mjesta priređivača, isplata se vrši u roku od tri radna dana od dana podnošenja zahtjeva sa korisničkog naloga igrača.

Ukoliko igrač želi da mu se sredstva sa evidencionog računa isplate na njegov tekući račun, dužan je da prije podnošenja zahtjeva za isplatu u polju za registraciju na svom korisničkom nalogu unese tačan broj tekućeg računa na koji želi da mu se izvrši isplata. Igrači su dužni da u polju za registraciju unesu isključivo broj svog tekućeg računa, odnosno zabranjeno je unošenje tuđih brojeva tekućih računa.

Igrač je dužan da na zahtjev priređivača dostavi dokaz o vlasništvu na tekućem računu, a priređivač je ovlašćen i na drugi način da izvrši provjeru tekućeg računa i identiteta igrača.

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

Priređivač ne snosi nikakvu odgovornost u slučaju greške igrača prilikom unošenja broja tekućeg računa, ili uslijed greške za koju je odgovorna banka preko koje se vrši prenos sredstava.

Igrač može mijenjati tekući račun tokom važenja njegovog korisničkog naloga, ali će se isplata vršiti uvijek na račun koji je naveden u polju za registraciju prilikom podnošenja zahtjeva za isplatu. Igrač može imati svakog trenutka samo jedan aktivan tekući račun na koji će se vršiti prenos sredstava.

Od trenutka podnošenja zahtjeva učesnika za isplatu na njegov tekući račun, zahtjevana sredstva za isplatu se rezervišu na evidencionom računu igrača, i tim sredstvima igrač ne može raspolagati do trenutka izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa evidencionog računa na tekući račun igrača se izvršava trenutkom potvrde banke da je izvršen prenos sredstava.

Period rezervacije sredstava igrača opisan u prethodnom stavu, odnosno period prenosa sredstava od podnošenja zahtjeva učesnika do realizacije prenosa na njegov tekući račun, zavisi isključivo od banke preko koje se vrši prenos sredstava i priređivač ne snosi bilo kakvu odgovornost za dužinu trajanja prenosa sredstava.

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

Član 14.

U skladu sa Zakonom o igrama na sreću porez na dobitke od igara na sreću plaća se i na dobitke od internet igara, a obveznik poreza na dobitke od igara na sreću je fizičko lice koje ostvari dobitak.

Osnovica poreza na dobitke od igara na sreću jeste svaki pojedinačni dobitak.

Porez na dobitke od igara na sreću plaća se prema sljedećim stopama:

- 10% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 1.000 KM i jednak ili manji od 10.000 KM,
- 15% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 10.000 KM i jednak ili manji od 50.000 KM,
- 20% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 50.000 KM i jednak ili manji od 100.000 KM i
- 30% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost iznad 100.000 KM.

7. Korisnički nalog

Član 15.

Priređivač će u aplikaciji pružiti igraču pregled i mogućnost izmjene podešavanja korisničkog naloga kroz opcije: promjena podataka (lični podaci i podaci za učešće u igri).

Priređivač će prilikom svake promjene podataka igraču poslati e-mail sa obavještenjem o evidentiranoj promjeni i linkom za aktivaciju promjene ukoliko je potrebno.

Igrač je odgovoran za sve transakcije ostvarene preko svog naloga i svaka osoba koja se predstavi u aplikaciji unošenjem ispravnog korisničkog imena i lozinke smatra se vjerodostojnom, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način priređivač će smatrati valjanim i neće prihvatiti zahtjeve za poništenje transakcija ni pod kojim uslovima.

8. Korisnički podaci

Član 16.

Korisnički podaci obuhvataju lične podatke igrača i podatke za učešće u igri navedene prilikom registracije ili njihove naknadne izmjene. U slučaju izmjene korisničkih podataka igrač je dužan bez odlaganja obavijestiti priređivača koristeći aplikaciju priređivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala uslijed neobaviještenosti priređivača. U slučaju da je igrač zaboravio lozinku i zatraži promjenu iste priređivač će poslati e-mail sa linkom za unos nove lozinke.

9. Lična ograničenja igrača

Član 17.

Priređivač će na zahtjev igrača omogućiti igraču da postavi lična ograničenja igre, iznos za uplatu ili dozvoljeni gubitak za određeni vremenski period koji igrač navede, a maksimalno 30 dana. Dozvoljeni iznos uplate za igre predstavlja najviši mogući ukupan iznos svih uplaćenih igara u zadatom vremenskom periodu. Dozvoljeni iznos gubitka predstavlja najviši mogući ukupni iznos gubitka koji igrač može pretrpjeti u zadanom vremenskom periodu. Po isteku odabranog vremenskog perioda, postavke ograničenja, nastavljaju se za slijedeći period istog trajanja, ukoliko igrač iste ne promjeni ili ukloni.

10. Samoisključenje

Član 18.

Priređivač će na zahtjev igrača omogućiti igraču opciju ličnog isključenja iz igre na određeni vremenski period ili trajno. Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko igrač svoj zahtjev u roku od 3 (tri) dana potvrdi klikom na link u odgovarajućoj e-mail poruci priređivača. Za vrijeme trajanja samoisključenja igrač će moći ograničeno upravljati svojim korisničkim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate

igara. Dobici iz igara uplaćeni prije, a ostvareni za vrijeme trajanja samoisključenja biće zabilježeni na evidencionom računu igrača.

11. Istorija e-potvrda

Član 19.

Priredivač će u aplikaciji omogućiti igraču istoriju e-potvrda sa iznosima uplata i ostvarenim dobicima u posljednjih mjesec dana. Odabirom statusa ili vremenskog perioda na aplikaciji priredivača igrač ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije. Priredivač će osigurati igraču pregled detalja svake e-potvrde.

12. Odgovorno priređivanje

Član 20.

Priredivač se u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priređivanja obavezuje da će sprovoditi mjere i standard zaštite igrača od prekomjernog igranja. Samo punoljetnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama internet klađenje. Na internet stranicama priredivača dostupan je link do veb-sajta organizacije koje su specijalizovane za pomoć igračima kod kojih je nastao problem zavisnosti od kockanja.

13. Ograničenje raspolaganjem evidencionim računom

Član 21.

Priredivač ima pravo izvršiti privremeno ograničavanje raspolaganjem evidencionim računom igrača ili potpuno obustavljanje raspolaganjem ako utvrdi: neispunjavanje uslova iz člana 5., 6. i 7. ovih Pravila, kao i u svakom drugom slučaju predviđenom ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te pozitivnim zakonskim propisima. Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem evidencionim računom igrača će biti ukinuto kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvođenje.

Priredivač zadržava pravo u svakom trenutku igraču privremeno suspendovati ili trajno suspendovati (zatvoriti) jedinstveni evidencioni račun, onemogućiti korištenje istoga bez obzira ima li na istome sredstava za sudjelovanje u igrama na sreću ili nema te uskratiti eventualni dobitak i sve njegove opklade proglasiti nevažećima u sljedećim slučajevima:

- pokušaj ili realizacija manipulacija i prevara priredivača ili trećih osoba;
- ustupanje evidencionog računa dugim osobama;
- korištenje evidencionog računa od strane drugih osoba;
- uplate sredstva na evidencioni račun stečenih preko kriminalnih i/ili nezakonitih aktivnosti;
- isplata sredstava na bankovne račune čiji su vlasnici druge osobe;
- otvaranje evidencionog računa korištenjem netačnih i/ili lažnih podataka;
- otvaranje više evidencionih računa suprotno odredbama ovih Pravila;
- korištenje evidencionog računa u bilo koje druge svrhe osim za sudjelovanje u internet igrama na sreću kod priredivača;
- svi ostali slučajevi koji su protivni svrsi internet igara na sreću, pozitivnim zakonskim propisima, podzakonskim aktima i ovim Pravilima.

Po otklanjanju eventualnih grešaka ili netačnih podataka priređivač može privremeno suspendovati evidencioni račun ponovno aktivirati i omogućiti igraču daljnje korištenje i sudjelovanje u internet igrama na sreću, ukoliko se ustanovi da pri tome nije pričinjena šteta priređivaču ili trećim osobama.

Ako se evidencionim računom koriste druge osobe sa ili bez znanja igrača, isključivo igrač kao vlasnik računa snosi punu odgovornost za eventualnu štetu i zloupotrebu koje proizidu kako samom igraču (vlasniku računa) tako i prema priređivaču i trećim osobama.

14. Zatvaranje evidencionog računa

Član 22.

Zatvaranje evidencionog računa je isključenje igrača iz sistema priređivača. Zahtjev za zatvaranje evidencionog računa igrač može podnijeti isključivo u pisanom obliku u bilo kom trenutku bez navođenja razloga. Evidencioni račun se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja evidencionog računa igraču se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren evidencioni račun učesnik može ponovo otvoriti isključivo na pisani zahtjev. Priređivač zadržava pravo zatvoriti evidencioni račun učesnika ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim zakonskim propisima.

Ukoliko se izvršene uplate ne koriste za usluge koje nudi priređivač, odnosno za učestvovanje u internet igrama na sreću, priređivač ima pravo, u slučaju sumnje na zloupotrebu, da zatvori evidencioni račun igrača.

15. Obavještenja igraču

Član 23.

Priređivač će na svojim internet stranicama istaknuti obavještenja o promjenama funkcionalnosti evidencionog računa, korisničkog naloga i aplikacija. Priređivač zadržava pravo da direktno kontaktira igrača u slučajevima važnim za njegovo lično korišćenje aplikacije priređivača. Priređivač će igraču slati promotivna obavještenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost istog. Ako zbog igračevog propusta obavještenje ne može biti dostavljeno igraču, a isto je objavljeno na internet stranicama priređivača ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

IV PRIHVAT I OBJAVA PRAVILA

Član 24.

Igrač prihvata ova Pravila na veb-sajtu priređivača tokom postupka registracije. Prihvrat ovih Pravila od strane igrača zapisan je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog igrača. Prihvatanjem ovih Pravila igrač daje pristanak za prikupljanje podataka iz člana 6. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u internet igrama na sreću. Ukoliko igrač ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje registracije u sistemu priređivača. Priređivač se obavezuje da na svom veb-sajtu objavi važeću verziju Pravila.

V ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

1. Lični podaci

Član 25.

Priređivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o igračima i njihovim evidencionim računima isključivo u svrhu učestvovanja igrača u igrama na sreću kod priređivača. Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, te ovim Pravilima. Priređivač će preduzimati trajne mjere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmjena ili pristupa. Na zahtjev priređivača u svrhu provjere identiteta ili punoljetnosti igrač je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

Priređivač zadržava pravo da otkrije lične informacije i podatke sa određenog korisničkog naloga ukoliko to zahtijeva zakon, državni organi, institucije ili drugi regulatorni organi, ali i u slučaju da i sam smatra i ima uvjerenja da je to neophodno, uključujući ali ne ograničavajući se na potrebe određenog sudskog postupka, sudskog naloga ili istrage o integritetu određenog događaja koji je predmet opklade.

2. Lozinka

Član 26.

Igrač se obavezuje da čuva tajnost svoje lozinke jer je ona poznata isključivo i samo njemu, nepoznata je i nedostupna priređivaču, te igrač sam snosi sav rizik njene eventualne zloupotrebe.

VI OPIS IGRE – INTERNET KLAĐENJE I KLAĐENJE UŽIVO/LIVE BET

Član 27.

Odredbe ovih Pravila važe i primjenjuju se na sva klađenja iz ponude priređivača, koja se priređuju putem interneta. Događaje koji mogu biti predmet klađenja priređivač objavljuje u svojoj ponudi na internet stranici priređivača i to sa tačno određenim vremenskim periodima u kojima opklada može biti plasirana, kvotama, uputstvom za klađenje, eventualnim posebnim uslovima za klađenje u određenom pojedinačnom događaju, kao i drugim informacijama od značaja za učestvovanje u igri.

Podaci u ponudi podložni su promjenama.

Član 28.

Priređivač nije odgovoran za greške pri kucanju, ljudske greške, softverske ili očevidne greške u odnosu na bilo koji proizvod ili informaciju na internet stranici priređivača, te zadržava diskreciono pravo da poništi svaku opkladu koja je izvršena, odnosno prihvaćena u okolnostima ovakvih grešaka.

O ispravno plasiranoj opkladi igrač dobija potvrdu o prijemu opklade (e-potvrda).

E-potvrda je jedini i isključiv dokaz za učestvovanje u igri onih igrača koji u istoj učestvuju putem interneta.

E-potvrda učestvuje u onom kolu igre za koju je njen računarski ispis zapisan na neizbrisovom mediju.

Od momenta prijema potvrde o prijemu opklade igrač nije u mogućnosti da otkaže ili promjeni plasiranu opkladu.

Član 29.

Igrač ne može plasirati više puta istu opkladu, odnosno opkladu sa istim pojedinačnim događajima, a u slučaju da učini isto, priređivač može sve opklade osim prvoplasirane poništiti.

U slučaju da od strane različitih učesnika u kratkom vremenskom periodu primi više opklada sa identičnim ili vrlo sličnim događajima priređivač zadržava pravo da poništi sve takve opklade, čak i nakon što su opklade utvrđene.

Priređivač takođe zadržava pravo da u bilo koje vrijeme, uključujući i vrijeme poslije zaključivanja opklade, odbije bilo koju opkladu ili dio opklade, poništi bilo koju opkladu ili dio opklade ukoliko po svom diskrecionom pravu zaključi da postoji dogovor između različitih igrača ili sprega između njihovih korisničkih naloga, sa tim da u tom slučaju mora ostaviti validnim sva neodbijena ili neponištena klađenja.

Priređivač zadržava pravo da poništi bilo koje klađenje vezano za neki događaj koji je predmet klađenja ili njegov dio i zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka ukoliko je integritet tog događaja ugrožen, odnosno ukoliko priređivač ocijeni da postoji osnovana sumnja da je bilo ko djelovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju ovakvih događaja, ili čak ukoliko postoje dokazi na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja. Uložena sredstva na ime pojedinačnih opklada u tom slučaju će biti vraćena na evidencioni račun igrača.

U slučaju da opklada bude prihvaćena po pogrešnom iznosu, priređivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

Priređivač takođe zadržava diskreciono pravo da odbije transfer određenog iznosa novčanih sredstava sa evidencionog računa ukoliko utvrdi da je dobijen kao rezultat bilo koje greške predviđene u članu 28. ovih Pravila, nepoštenih aktivnosti ili bilo kojih drugih aktivnosti za koje priređivač utvrdi da su preduzete iz nedopuštenih namjera.

U slučaju da igrač na evidencionom računu ne posjeduje dovoljno sredstava za plasiranu opkladu, a takva opklada bude greškom prihvaćena, priređivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

Član 30.

Igraču je strogo zabranjeno da koristi bilo koji oblik programskih alata u korišćenju/upravljanju registrovanog korisničkog naloga.

Član 31.

Klađenje putem interneta je posebna igra na sreću u kojoj priređivač unaprijed određuje sportske i druge događaje i kvote za klađenje, a igrač slobodnom voljom bira znakove kojima obilježava ishod ponuđenog sportskog događaja ili grupe događaja.

Program sportskih i drugih događaja se objavljuje na veb-sajtu priređivača.

Iznos mogućeg dobitka određen je visinom kvote po kojoj je zaključena opklada i iznosom uloga.

Klađenje na događaj u toku (live bet) podrazumijeva klađenje u toku događaja kao i za vrijeme pauza (poluvrijeme i slično). Za klađenja na događaje u toku važe ista pravila kao i za klađenje prije početka meča osim ako nije naznačeno drugačije. Klađenje u toku pauze meča podrazumijeva klađenje u toku neke od pauza u meču (između dva poluvremena, između četvrtina i slično).

Klađenje se priređuje u kontinuitetu, od 0-24h.

Član 32.

Odredbe ovih Pravila važe i primjenjuju se za sva klađenja, koja je moguće organizovati u grupnim i individualnim sportskim disciplinama i u raznim drugim događajima koji po svojoj prirodi mogu biti predmet igara klađenja.

Igrač se na način određen ovim pravilima može kladiti na:

1. rezultate pojedinačnih ili grupnih stvarnih sportskih događaja;
2. određeni događaj u toku sportskog takmičenja (broj postignutih golova, tačan rezultat, broj golova na poluvremenu i na kraju utakmice, ko će dati prvi gol, koji će igrač/tim biti najbolji strijelac, u kom poluvremenu će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova, i sl.);
3. klađenja na uspjeh stvarnih plesnih, pjevačkih, muzičkih i sličnih takmičenja;
4. ostala klađenja u koja spadaju klađenja na rezultate stvarnih filmskih takmičenja, stvarnih šahovskih takmičenja i stvarnih takmičenja izbora mis/mistera.

Nisu dopuštena klađenja koja su u suprotnosti sa pozitivnim zakonskim propisima i opštim moralnim načelima.

Član 33.

Kod klađenja se koriste sljedeći **znaci**, odnosno **tipovi**: "1", "X", "2" i dvoznaci "1 ili X", "1 ili 2" i "X ili 2".

Znak "1" označava pobjedu domaćeg tima, znak "X" označava neriješen rezultat, a znak "2" označava pobjedu gostujućeg tima. U slučaju da se meč koji je predmet klađenja odigrava na neutralnom terenu znak „1“ se odnosi na prvonavedeni tim u listi za klađenje, a znak „2“ na drugonavedeni tim.

Dvoznaci su znaci koji istovremeno označavaju dva rezultata: znak "1 ili X" označava pobjedu domaćeg tima ili neriješen rezultat, znak "1 ili 2" označava pobjedu domaćeg ili gostujućeg tima i znak "X ili 2" označava neriješen rezultat ili pobjedu gostujućeg tima.

Za određene vrste klađenja, mogu da se koriste i brojne oznake od 0 do 9, slovne oznake M ili V ili kombinacije ovih oznaka, kao i druge oznake, na način kako to priređivač navodi u listi programa sportskih događaja.

Kombinaciju čini niz znakova za klađenje iz stava 1., 2., 3. i 4. ovog člana. Broj znakova u nizu koji čini jednu kombinaciju kreće se između minimalnog i maksimalnog broja sportskih događaja koje je priređivač odredio za klađenje, od ukupnog broja ponuđenih sportskih događaja sa liste sportskih događaja za klađenje, a koje je igrač izabrao.

Sistem je poseban način formiranja (uvećanja) broja kombinacija za klađenje, i igraču se omogućava da formiranjem grupa događaja uvećava ukupan broj kombinacija za klađenje. Sistem je skup više pojedinačnih kombinacija na jednom tiketu, koji omogućava igraču u klađenju uplatu na jednom umjesto na više tiketa, gdje je moguće ostvariti dobitak čak i ako nisu pogođeni svi događaji, npr. – "sistem 3 od 5", potrebno je pogoditi minimalno 3 od 5 događaja da bi ostvarili jednu dobitnu kombinaciju. Igrač ima pravo na isplatu dobitka ako je pravilno prognozirao barem jednu od kombinacija na listiću. Jedan par se ne može odigrati dva puta u istoj kombinaciji, osim ako se specijalno ne naglasi posebnim pravilima.

Fiks je oznaka koja se koristi kod igranja sistema, da se njome označi određen događaj koji će učestvovati u svim kombinacijama koje je igrač odabrao.

Super par su izdvojeni mečevi koji imaju drugačije kvote i šifre u odnosu na te iste mečeve u standardnoj ponudi, ali imaju uslov za igru. Ne mogu se kombinovati međusobno mečevi iz grupe super par, maksimalno se može odigrati jedan super par na tiketu, ako tiket sadrži bar još 5 mečeva bez super para.

Član 34.

Kvota je decimalni broj koji unaprijed određuje priređivač za svaki sportski događaj koji je predmet kladjenja i služi za izračunavanje visine dobitka.

Kvota može biti određena za svaki sportski događaj posebno, kao dio jedne kombinacije, ili za ukupnu kombinaciju, odnosno za sve sportske događaje koji čine tu kombinaciju.

U slučaju da su kvote određene za svaki sportski događaj posebno, kvota kombinacije dobija se množenjem kvota svih pojedinačnih sportskih događaja.

Priređivač zadržava pravo da promjeni kvote objavljene u programu sportskih događaja.

Prilikom izračunavanja dobitka uzimaju se u obzir kvote koje su važeće u momentu uplate kladjenja i ispisane na e-potvrdi igrača.

Zbog eventualnih tehničkih problema, može doći do razlike u kvoti koja se vidi na platformi na kojoj se nalaze kvote za kladjenje na događaj u toku i kvoti koja se vidi na e-potvrdi. Važeća kvota za kladjenje, kao i za kladjenje na događaj u toku (live bet) je isključivo ona koja se nalazi na e-potvrdi igrača.

Član 35.

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

Član 36.

Hendikep je prednost u golovima (poenima, procentima ili drugim veličinama koje su u vezi sa događajem koji je predmet kladjenja) koju priređivač unaprijed daje nekom igraču sa liste programa sportskih događaja za kladjenje.

Konačan ishod događaja sa hendikepom formira se tako što se broju golova ili poena označenih kao hendikep dodaju i golovi ili poeni koje je stvarno postigao tim kome je dat hendikep.

Član 37.

Dupla šansa je korišćenje dvoznaka kod prognoziranja konačnog ishoda, čime se ne povećava broj odigranih kombinacija, a za koju se daje posebna kvota u listi programa sportskih događaja.

Član 38.

Miks predstavlja kombinaciju dva ili više različitih sportskih događaja iz člana 32. ovih pravila, ukoliko su ispunjeni minimalni uslovi za kombinacije igara, koje priređivač navodi u listi programa sportskih događaja.

Član 39.

Dobitna kombinacija je ona kombinacija za koju su tačno pogođeni svi ishodi sportskih događaja koje je igrač odabrao.

Član 40.

Svi igrači koji se klade na događaje uživo koji su označeni sa "Jackpot" stiču mogućnost osvajanja Jackpota. Iznos Jackpota nije unaprijed određen. Broj odigranih mečeva, iznos uplate, da li je opklada dobitna ili nije, ne utiču na osvajanje Jackpota, već dobitnika određuje generator slučajnih brojeva.

Član 41.

Minimalna pojedinačna cijena kombinacije za klađenje i uživo klađenje iznosi 0,01 KM.

Minimalni iznos koji igrač može uplatiti za klađenje i uživo klađenje po opkladi iznosi 0,50 KM.

Minimalni iznos koji igrač može uplatiti za klađenje po opkladi za jedan meč na tiketu (singl) iznosi 0,50 KM.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka igraču po opkladi za klađenje i uživo klađenje iznosi 1.000.000,00 KM

Maksimalni iznos dobitka po jednom uplaćenom tiketu za klađenje, a u odnosu na broj sportskih događaja (parova) koji su predmet klađenja su 250.000,00 KM za tikete koji sadrže od 1 do 29 parova i 1.000.000,00 KM za tikete koji sadrže 30 i više parova.

Priredivač zadržava pravo promjene iznosa minimalne pojedinačne cijene za kombinaciju, minimalnog iznosa za klađenje i maksimalnog iznosa za isplatu dobitka.

Član 42.

Iznos dobitnog fonda kod klađenja predstavlja zbir svih dobitaka igrača u klađenju i on nije unaprijed određen i ne zavisi od primljenih uplata za učešće u konkretnom kolu klađenja.

Iznos dobitka jednak je vrijednosti cijene kombinacije pomnožene proizvodom svih kvota za tu kombinaciju.

Izuzetno od načina utvrđivanja iznosa dobitka iz stava 1. ovog člana, iznos dobitka ne može da premaši maksimalan iznos dobitka definisan u članu 41. ovih pravila.

Član 43.

Igrači u klađenju prilikom plasiranja opklade obilježavaju sportske događaje na koje se klade znakovima iz člana 33. ovih pravila, pri čemu su igrači obavezni da se pridržavaju i objašnjenja koja se nalaze na listi programa sportskih događaja za klađenje.

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

Kad prihvati klađenje, priredivač prima uplatu i igraču vraća e-potvrdu o učešću u igri klađenja, koja sadrži vrijeme, datum, izbore igrača i iznos primljene uplate, koja predstavlja dokaz o učešću igrača u klađenju, na osnovu kojeg igrač kasnije ima pravo na isplatu eventualnog dobitka.

Član 44.

Priredivač prije početka klađenja određuje i objavljuje minimalne uslove za uplatu. Igrači su dužni da poštuju minimum i maksimum broja sportskih događaja za svaku vrstu klađenja onako kako je to priredivač objavio u ponudi sportskih događaja za konkretno kolo klađenja.

Član 45.

Igrač je dužan da plasira opkladu do početka prvog sportskog događaja na koji se igrač kladi, osim ako priredivač nije odredio drugačije. Priredivač ima pravo da za svaku igru i svaki događaj promjeni vrijeme do kada prima opkladu. Ovo ne važi za klađenje na događaj u toku kao i za klađenje u pauzi meča. Za klađenje

na događaj u toku opklade se primaju tokom trajanja meča. Za klađenje u pauzi meča opklade se primaju u toku pauze.

U slučaju kada se izvrši uplata za klađenje na sportske događaje koji su već počeli ili su već završeni, priređivač zadržava pravo da takve događaje proglasi neregularnim, a opkladu poništi (kvota 1.00), osim ukoliko to ovim pravilima nije drugačije određeno. Ovo se ne odnosi na klađenje na događaj u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na događaj u toku svaka opklada nakon objave rezultata smatra se nevažećom. Kod klađenja u pauzi ako se opklada izvršila nakon završetka pauze proglašava se nevažećom (kvota 1.00).

Član 46.

“Cash Out” ili prijevremena isplata je opcija koja igračima pruža mogućnost isplate sredstava (novca) prije samog početka odigranih mečeva kao i u toku trajanja mečeva odigranih na tiketu, odnosno dokle god je jedan od mečeva u statusu aktivan, odnosno dokle god je jedan od mečeva u statusu nezavršen.

Opcija “Cash Out” nije dostupna za tikete koji imaju status gubitni, odnosno mečevi čiji su tipovi promašeni.

Kada se opcija “Cash Out” realizuje (završi) mjerodavna je isključivo isplata koju je igrač prihvatio, tj. isplata koja je bila važeća u trenutku prihvatanja od strane igrača, a naknadni i konačni rezultati nemaju nikakav uticaj na već prihvaćenu isplatu.

Zahtjevi za „Cash Out“ isplatu imaju vremensko kašnjenje u prihvatanju. Tokom ovog kašnjenja, bilo kakve promjene kvota, suspendovanje igara i sve druge sistemske greške koje se otkriju mogu dovesti do odbijanja isplate.

Na uspješan zahtjev za isplatu, igrač dobija poruku o uspješno izvršenoj isplati.

Član 47.

Po završetku svih sportskih i drugih događaja koji su bili predmet klađenja, priređivač u roku od 24 časa objavljuje zvaničan izvještaj o rezultatima sportskih i drugih događaja koji su bili u listi programa sportskih i drugih događaja za klađenje.

Zvaničan rezultat je rezultat postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja osim ako drugačije nije navedeno u ponudi priređivača. Produžeci i penali (jedanaesterci, sedmerci i slično), kao i eventualne administrativne promjene rezultata (službeni rezultat, diskvalifikacije i slično) ne smatraju se regularnim tokom utakmice ili takmičenja i ne utiču na rezultat mjerodavan za klađenje.

Za klađenje na događaj u toku u teniskim mečevima koji se igraju na dva dobijena seta, treći set se računa kao jedan gem, ukoliko se isti igra kao taj-brejk.

Priređivač utvrđuje zvaničan rezultat sportskog i drugog događaja na osnovu zvaničnih izvještaja koje službeno objavljuje priređivač sportskog ili drugog takmičenja (nacionalno ili internacionalno udruženje, liga, kup i slično).

Član 48.

Ukoliko se dogodi da se opklada iz bilo kog razloga izvršila nakon početka meča ona se proglašava nevažećom (kvota 1.00). Ovo se ne odnosi na klađenje na događaje u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na događaje u toku svaka opklada nakon objave rezultata smatra se nevažećom. Kod klađenja u pauzi ako se opklada izvršila nakon završetka pauze proglašava se nevažećom.

Član 49.

U slučaju promjene termina odigravanja meča, postignuti rezultat se smatra važećim ukoliko je meč odigran u roku od 50 sati od vremena navedenog u ponudi za klađenje.

U slučaju da se sportsko takmičenje ne održi u roku od 50 sati iz stava 1. ovog člana, za događaj iz tog sportskog takmičenja računa se kvota 1.00 (jedan).

U slučaju prekida sportskog događaja kod klađenja na događaj u toku, bilo kad tokom meča, sve opklade na događaj u toku čiji se ishod realizovao do trenutka prekida ostaju važeće.

Kod opklada na događaj u toku ako se sportski događaj prekine i do njegovog nastavka dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kad je sportski događaj prvobitno krenuo), sve opklade uplaćene za vrijeme njegovog trajanja prije prekida koje nisu realizovane važe i u nastavljenom terminu.

Ako se sportski događaj prekine u slučaju klađenja na događaj u toku i do njegovog nastavka ne dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kada je sportski događaj prvobitno krenuo), sve opklade koje su uplaćene za vrijeme trajanja događaja u toku a nisu realizovane, smatraju se nevažećim i za njih važi kvota 1.00.

Ukoliko dođe do prekida meča prije službenog kraja i njegovog neodigravanja u roku od 50 sati, to da li se opklada smatra važećom ili ne zavisi od sporta.

Sportovi koji se mogu podijeliti u dva poluvremena (fudbal, košarka, rukomet, vaterpolo, ragbi i slično), ako se prekine u prvom poluvremenu opklada je nevažeća za sve vrste igara i računa se kvota 1.00. Ako se meč prekine po završetku prvog poluvremena, a prije početka drugog poluvremena, kao i bilo kada u toku drugog poluvremena rezultat u trenutku prekida je važeći za sve vrste igara.

Sportovi koji imaju unaprijed poznato vrijeme trajanja meča i koji se sastoje od tri trećine (hokej i slično), ako se meč prekine u toku prve dvije trećine opklade se proglašavaju nevažećim za sve vrste igara. Ako se meč prekine po završetku druge trećine, a prije početka treće trećine, kao i bilo kada u trećoj trećini, rezultat u trenutku prekida je važeći za sve vrste igara.

Kolektivni sportovi koji nemaju unaprijed poznato vrijeme trajanja, a pobjednik je onaj koji prvi osvoji tri seta (odbojka i slično), ukoliko su završena tri seta postignuti rezultat važi za sve vrste igara, u suprotnom opklade se smatraju nevažećim i računa se kvota 1.00.

Ukoliko u tenisu dođe do predaje meča računa se kvota 1.00 za sve vrste igara bez obzira u kom setu je meč predat. Ukoliko dođe do predaje prije početka meča važi kvota 1.00. Za teniske mečeve ne važi pravilo kvote 1.00, ukoliko se meč ne završi u roku od 50 sati.

Ukoliko u bejzbolu dođe do prekida meča iz bilo kog razloga i ne nastavljanja do kraja kladioničarskog dana, računa se kvota 1.00 za sve vrste igara.

Ako se sportski događaj prekine u slučaju klađenja na događaj u toku i do njegovog nastavka ne dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kada je sportski događaj prvobitno krenuo), sve opklade koje su uplaćene za vrijeme trajanja događaja u toku, a nisu realizovane, smatraju se nevažećim i za njih važi kvota 1.00.

Izuzetno od prethodnog stava ovog člana, ako se teniski meč prekine u slučaju klađenja na događaj u toku, i do njegovog nastavka ne dođe u roku od 24 sata od trenutka prekida, sve opklade koje su uplaćene za vrijeme trajanja događaja u toku, prije prekida, a nisu realizovane, smatraju se nevažećim i za njih važi kvota 1.00.

Član 50.

Za sva klađenja, koja su primljena, a odigrana su na tim ili igrača koji je iz bilo kog razloga ispao ili odustao od daljnjeg takmičenja, smatra se da nisu dobitna i računa se kvota 1.00, osim ukoliko se drugačije ne navodi u listi programa sportskih događaja.

Član 51.

Kod ponuda u igrama „Košarka - igrači“ i „Dueli igrača“ u obzir se uzimaju i eventualni produžeci, a ukoliko košarkaš nije aktivno učestvovao u događaju sve opklade se proglašavaju dobitnim i za njih važi kvota 1.00 (smatra se da košarkaš nije aktivno učestvovao u događaju ukoliko je sjedio na klupi cijelu utakmicu i uopšte nije ulazio u igru).

Član 52.

Kod ponude u igri „Ukupno golova u ligama“ u slučaju neodigravanja jedne utakmice, računa se da su na njoj pala tačno dva gola, da su oba postignuta u drugom poluvremenu, odnosno da je domaćin postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu i da je gost postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu.

U slučaju neodigravanja više od jedne utakmice iz neke lige, koeficijent za tu ligu je 1.00.

U slučajevima prekida utakmice iz neke lige primjenjuju se pravila koja se odnose na prekinute fudbalske utakmice.

Ako je meč prekinut prije završetka prvog poluvremena, računa se da je meč odložen, odnosno da su pala tačno dva gola na utakmici (bez obzira na trenutni rezultat u trenutku prekida, kao i da su oba gola postignuta u drugom poluvremenu, odnosno da je domaćin postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu i da je gost postigao tačno jedan gol u drugom poluvremenu).

Ako je meč prekinut poslije završetka prvog poluvremena, računa se broj golova postignut do trenutka prekida.

Broj mečeva u jednoj ligi i njihovi termini odigravanja važe za mečeve koji su dati u listi.

Ako je ponuda za „Ukupno golova u ligi“ za neku ligu identična s ponudom u listi u broju utakmica iz te lige i u terminima, a naknadno dođe do promjene broja utakmica iz te lige ili termina, inicijalna ponuda važi.

Ova igra ne može se vezivati sa ostalom ponudom iz liste.

Dozvoljeno je igranje u singlu i međusobno vezivanje.

Član 53.

Ako igrač sa nevažećim sportskim događajem ispunjava uslov o minimalnom broju sportskih događaja u jednoj kombinaciji, ta kombinacija je važeća, a za nevažeći sportski događaj računa se kvota 1.00.

Ukoliko se dogodi da je ishod klađenja unaprijed poznat priređivač takvo klađenje proglašava nevažećim.

Priređivač ima pravo u slučaju greške vezane za vrijeme ili mjesto održavanja događaja ili greške u kvoti objavljene na internet stranici priređivača uslijed greške u kucanju ili neke druge greške da događaj proglasi nevažećim.

Ukoliko se sportski događaj koji je predmet klađenja održava na neutralnom terenu priređivač nije dužan da u ponudi za klađenje navede tačno mjesto održavanja događaja.

Član 54.

Igrač u klađenju ima pravo da u roku od 7 (sedam) dana od dana objavljivanja zvaničnog izvještaja o rezultatima događaja, uloži pismeni prigovor priređivaču, ukoliko smatra da priređivač nije pravilno ustanovio dobitak.

Ako priređivač utvrdi da je prigovor osnovan, dužan je da u roku od 30 dana, po isteku roka iz stava 1. ovog člana, izvrši isplatu iznosa ostvarenog dobitka igraču u klađenju.

Član 55.

Isplata novčanih dobitaka u klađenju zastarijeva u roku od 30 dana, od dana objavljivanja zvaničnog izvještaja rezultata sportskog događaja za određeno kolo.

VII KLAĐENJE NA IZVLAČENJE BROJEVA

Član 56.

Klađenje na brojeve je klađenje na stvarni, budući i neizvjesni događaj koji se sastoji u izvlačenju brojeva lota različitih država, osim izvlačenja lota koja se organizuju na teritoriji Bosne i Hercegovine, a na čiji rezultat priređivač ne utiče.

Izvlačenje brojeva se vrši u stvarnom vremenu, a prenos istog se vrši putem interneta (live streaming).

Za rezultat događaja u obzir se uzima isključivo službeni rezultat izvlačenja pojedine državne lutrije koja priređuje loto.

Klađenje je moguće isključivo na osnovne brojeve ili na redosljed izvlačenja osnovnih brojeva. Dopunski brojevi nisu predmet klađenja.

Podigre za klađenje na brojeve su: jedan, dva, tri, četiri, pet, šest, sedam ili osam pogođenih brojeva. Ponuda podigara zavisi od izabrane igre za klađenje na brojeve, odnosno od broja kuglica koje se izvlače i ukupnog broja kuglica koje su u izvlačenju.

Moguće je igrati sistem. Sistem u sistemu nije moguće igrati.

Član 57.

Za svako izvlačenje priređivač određuje vrijednosti za svaku kombinaciju posebno.

Termini izvlačenja preuzimaju se od zvaničnog ovlašćenog priređivača. Razmak između termina izvlačenja brojeva određen je regulativom države zvaničnog ovlašćenog priređivača i kreće se od nekoliko minuta do nekoliko dana.

Član 58.

Minimalna uplata za pojedini listić iznosi 0,50 KM. Na sistemskom listiću minimalna uplata za pojedinu kombinaciju iznosi 0,01 KM, uz uslov da minimalni iznos uplate listića ne može biti manji od 0,50 KM.

Maksimalna uplata za pojedini listić iznosi 100,00 KM, bez obzira da li je listić sistemski ili ne.

Maksimalna isplata po listiću iznosi 100.000,00 KM, bez obzira da li je listić sistemski ili ne.

Na običnom tiketu se ne može odigrati više od 8 brojeva.

Na sistemskom tiketu se ne može odigrati više od 15 brojeva.

Član 59.

Detaljne ponuđene fiksne kvote se nalaze u dnevnoj ponudi za svaku od igara i sve podigre klađenja na brojeve. Svako izvlačenje priređivač klađenja u svojoj ponudi označava rednim brojem kola, datumom i vremenom izvlačenja.

Opklade se primaju do vremena istaknutog u ponudi priređivača klađenja. Svaka opklada za određeno izvlačenje nakon početka tog izvlačenja smatra se nevažećom, osim ako nema drugih uputa.

Ako se u jednom danu dogode dva izvlačenja, u obzir se uzima rezultat glavnog (prvog) izvlačenja (A izvlačenja), osim ako nema drugih uputa.

Ako se izvlačenje (ili izvlačenja) ne održi ili nije održano iz bilo kog razloga, opklade važe za prvo iduće izvlačenje (izvlačenja), osim ako opklade nisu sporazumno otkazane prije izvlačenja.

Ako iz nekog razloga ne dođe do nekog od rednog pojavljivanja brojeva (tehnički razlozi), za sve tikete koji su uplaćeni u tom periodu kvota je 1.00, odnosno igraču se vraća uloženi novac.

Na jednom listiću igrač se može kladiti samo na jedan termin izvlačenja lutrije i ne može ga vezati ni sa čim drugim iz ponude priređivača klađenja.

Klađenje na brojeve iz ponude priređivača klađenja u igri "Moj broj" ne pretpostavlja neposredno učešće igrača na lutrijama.

Dobitne kombinacije koje imaju osam pogođenih brojeva ne sadrže sedmice, petice, itd. Kombinacije koje imaju sedam pogođenih brojeva ne sadrže šestice, petice itd.

Tiket je dobitan ukoliko su pogođeni svi brojevi na jednom tiketu. Ukoliko se igra sistemski tiket potrebno je pogoditi brojeve u okviru odigranog sistema.

Za sve situacije koje u ovom poglavlju nisu taksativno navedene i predviđene, primjenjuju se odgovarajuće odredbe ovih pravila.

VIII MOZZART LUCKY SUPER SIX

Član 60.

Igra „Mozzart Lucky Super 6“ je klađenje na izvlačenje 35 od ukupno 48 brojeva.

Učesnik se kladi na 6 (šest) brojeva od ponuđenih 48 (četrdeset osam), a dobitak se može najranije ostvariti nakon izvučenog šestog broja (najviša kvota), a najkasnije nakon izvučenog trideset petog broja (najniža kvota), pod uslovom da je izvučeno svih šest brojeva koje je učesnik izabrao.

Redni broj izvučene kuglice	Kvota	Redni broj izvučene kuglice	Kvota	Redni broj izvučene kuglice	Kvota
6	25000	16	100	26	12
7	15000	17	90	27	10
8	7500	18	80	28	8
9	3000	19	70	29	7
10	1250	20	60	30	6
11	700	21	50	31	5
12	350	22	35	32	4
13	250	23	25	33	3
14	175	24	20	34	2
15	125	25	15	35	1

Minimalna uplata po opkladi iznosi 0,50 KM.

U slučaju sistema minimalna uplata iznosi 0,01 KM po kombinaciji.

Maksimalna uplata po opkladi iznosi 100,00 KM.

Maksimalni dobitak koji učesnik može ostvariti na tiketu je 100.000,00 KM.

Vrste klađenja i pravila po kojima učesnik ostvaruje dobitak u igri klađenje na izvlačenje brojeva Lucky Super Six:

1. Obična opklada – igrač tipuje na 6 od 35 brojeva koji se izvlače i od kvote zadnjeg pogođenog broja zavisi koliki dobitak ostvaruje. Kvota za redno izvučeni 6-ti broj je 25.000,00 a za 35-ti izvučeni je kvota najmanja i iznosi 1,00;
2. Sistemski listić – igrač može uplatiti sistemsku opkladu 6/7, 6/8, 6/9, 6/10;

Sistemska kladjenje		
Naziv	Broj kombinacija	Ispis na tiketu
sistem 6/7	7	Sistem 6 od 7: 7 kombinacija
sistem 6/8	28	Sistem 6 od 8: 28 kombinacija
sistem 6/9	84	Sistem 6 od 9: 84 kombinacije
sistem 6/10	210	Sistem 6 od 10: 210 kombinacija

3. Future opklada – igrač može odigrati do 20 rundi unaprijed iste brojeve na jednom listiću, a računajući od prvog narednog izvlačenja nakon uplate listića;
4. Broj u prvih pet izvučenih – igrač se može opkladiti da će određeni broj biti izvučen u prvih 5 kugli;
5. Opklade po bojama – 48 loptica podijeljeno u 8 grupa po 6 istoboјnih loptica, te igrač može da se kladi da će biti izvučeno 6 loptica iste boje, primjenjuju se kvote kao za običnu opkladu;
6. Par/nepar – igrač se može kladiti kojih će više brojeva, parnih ili neparnih, biti izvučeno u prvih pet kugli;
7. Prvi broj par/nepar – igrač se može opkladiti da li će prvi izvučeni broj biti paran ili neparan;
8. Boja prve kugle – Igrač se može opkladiti na boju prve izvučene loptice, i to na 1, 2 ili 4 boje tj., može odabrati 1, 2 ili 4 boje od mogućih 8;
9. Zbir prvih 5 brojeva – igrač se može opkladiti da li će zbir prvih pet brojeva biti veći/manji od broja 122,5;
10. Prvi broj veći ili manji od 24,5 – igrač se može opkladiti da li će prvi izvučeni broj biti veći ili manji od 24,5;
11. Bonus - Na tabeli sa izvučenim brojevima se nalazi i tri puta bonus simbol koji određuje mogući dodatni bonus na dobitak:
 - a. Ako igrač ima dobitni listić i jedan od 6 odigranih brojeva se nalazi na polju obilježenom bonus simbolom, dobitak mu se množi x 2;
 - b. Ako igrač ima dobitni listić i dva broja od odigranih 6 se nalaze na poljima označenim bonus simbolima, dobitak mu se množi x 3;
 - c. Ako igrač ima dobitni listić i dva broja od odigranih 6 se nalaze na poljima označenim bonus simbolima, dobitak mu se množi x 4.
12. Super bonus – Na prikazu se nalaze super bonus iznosi koji određuju moguće dodatne bonuse na dobitak, a koji se isplaćuju nasumično na način da algoritam bira šifru dobitnog tiketa kojima će biti dodijeljeni bonusi.

Izvlačenje brojeva se vrši u krugovima (najava - odbrojavanje, prikaz koeficijenata, izvlačenje brojeva i objava rezultata).

Svaka primljena uplata za odabrane brojeve odnosi se na prvo sljedeće kolo, izuzev Future kladjenja, gdje se odnosi na sljedećih 20 izvlačenja, računajući takođe od prvog sljedećeg kola.

Kao zvanični rezultat izvlačenja se uzima i priznaje jedino rezultat objavljen od strane priređivača i objavljuje se nakon svakog kola izvlačenja.

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

IX NSOFT LUCKY SIX

Član 61.

1. Osnovna pravila igre

Igra „NSoft Lucky six“ je klađenje na izvlačenje 35 (trideset pet) od ukupno 48 (četrdeset osam) brojeva.

Igra učesnicima nudi 48 (četrdeset osam), brojeva, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 35 (trideset pet). brojevi su podijeljeni u 8 (osam) grupa po 6 (šest) brojeva. Svaka grupa označena je određenom bojom: crvenom, zelenom, plavom, ljubičastom, smeđom, žutom, narandžastom i crnom, kako slijedi:

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

Jedno kolo igre traje 5 minuta i sastoji se od najave, generisanja brojeva (prikaza izvlačenja), te objave rezultata igre.

Kao zvanični rezultat izvlačenja se uzima i priznaje jedino rezultat objavljen od strane priredivača i objavljuje se nakon svakog kola izvlačenja.

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

2. Opklade

Vrste klađenja i pravila po kojima učesnik ostvaruje dobitak u igri klađenje na izvlačenje brojeva Nsoft Lucky Six) su:

2.1. Lucky Six

Lucky Six opklada nudi 48 brojeva (u rasponu od 1 do 48) od kojih igrač odabire 6 različitih brojeva. Tokom jednog kola igre, od ponuđenih 48 brojeva nasumično se generiše njih 35. Ukoliko se među

navedenih 35 nalazi 6 brojeva odabranih od strane igrača, igrač ostvaruje dobitak jednak proizvodu (umnošku) uplata/uloga i kvote naznačene uz posljednji pogođeni broj.

2.2. Šest brojeva jedna boja

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

2.3. Par/Nepar u prvih pet

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

2.4. Prvi broj par/nepar

U opkladi Prvi broj Par/Nepar, igrač može pogađati hoće li prvi generisani broj runde biti paran ili neparan.

2.5. Zbir prvih 5 brojeva

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

2.6. Prvi broj

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

2.7. Boja prvog broja

U opkladi Boja prvog broja, igrač može pogađati boju prvog generisanog broja u rundi. Igrač ima mogućnost odabira jedne, dvije ili četiri boje.

2.8. Broj izvučen među prvih pet

U opkladi Broj izvučen među prvih pet, igrač može pogađati hoće li odabrani broj biti među prvih pet generisanih brojeva u rundi.

2.9. Sistemsko klađenje

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

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

U Sistemskom klađenju dobitak se obračunava na način da se ukupna uplata/ulog množi sa koeficijentom naznačenim uz posljednji pogođeni broj dobitne kombinacije.

2.10. „Future“ klađenje

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

3. Bonus

Na prikazu 35 brojeva koji se tokom kola generišu nalaze se i 2 (dva) slikovna simbola (u daljnjem tekstu: Simbol). Simbol omogućuje igraču bonus kvotu u sljedećim slučajevima:

- Ukoliko 6 brojeva odabranih od strane igrača bude među 35 generisanih brojeva, a uz 1 od 6 pogođenih brojeva se nalazi Simbol, kvota na kojoj je izvučen posljednji pogođeni broj dobitne kombinacije se množi sa 2.
- Ukoliko 6 brojeva odabranih od strane igrača bude među 35 generisanih brojeva, a uz 2 od 6 pogođenih brojeva se nalaze Simboli, koeficijent na kojem je izvučen posljednji pogođeni broj dobitne kombinacije se množi sa 3.

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

3.1..Bonus Kolo

Bonus kolo se može pojaviti povremeno i kada se pojavi biti će naglašeno na prikazu. U bonus rundi svi dobitci se množe sa faktorom koji je objavljen na prikazu.

4. Tabela kvota

Tabela broj 1 – Lucky Six i Šest brojeva jedna boja

X-ti generisani broj	Kvota
6. generisani broj	10 000
7. generisani broj	7 500
8. generisani broj	5 000
9. generisani broj	2 500
10. generisani broj	1 000
11. generisani broj	500
12. generisani broj	300
13. generisani broj	200
14. generisani broj	150
15. generisani broj	100
16. generisani broj	50
17. generisani broj	40
18. generisani broj	30
19. generisani broj	25
20. generisani broj	20
21. generisani broj	15
22. generisani broj	14
23. generisani broj	13
24. generisani broj	12
25. generisani broj	11

26. generisani broj	10
27. generisani broj	9
28. generisani broj	8
29. generisani broj	7
30. generisani broj	6
31. generisani broj	5
32. generisani broj	4
33. generisani broj	3
34. generisani broj	2
35. generisani broj	1

Tabela broj 2 – kvote za ostale opklade

Naziv opklade	Kvote		
Par/Nepar u prvih pet	1.80		
Prvi broj Par/Nepar	1.80		
Zbroj prvih pet brojeva	1.80		
Prvi broj	1.80		
Boja prvog broja	1 boja * 7.20	2 boje ** 3.60	3 boje *** 1.80
Broj izvučen među prvih pet	8.00		
Sistemska klađenje	Za osvajanje kombinacija u sistemskom klađenju vrijede ista pravila kao i za Lucky Six okladu, u ovisnosti o uplati po kombinaciji, koeficijentima i pogodnim simbolima		

*Ako se prvi generisani broj podudara sa bojom odabranom od strane igrača, pripadajući koeficijent iznosi 7.20;

**Ako se prvi generisani broj podudara sa jednom od dvije odabrane boje, pripadajući koeficijent iznosi 3.60;

***Ako se prvi generisani broj podudara sa jednom od tri odabrane boje, pripadajući koeficijent iznosi 1.80;

5. Maksimalna visina uplate i dobitaka

Minimalna uplata po opkladi iznosi 0,50 KM.

U slučaju sistemskog klađenja minimalna uplata iznosi 0,01 KM po kombinaciji.

Maksimalna uplata po opkladi iznosi 100,00 KM.

Maksimalni dobitak koji učesnik može ostvariti po jednom tiketu je 100.000,00 KM.

X KLAĐENJE NA OSTALE SIMULIRANE STVARNE DOGAĐAJE

Član 62.

Klađenje na ostale simulirane stvarne događaje predstavlja klađenje na rezultat kompjuterski generisane prezentacije događaja. Rezultati su kontrolisani Random Number Generatorom (RNG), koji izračunava rezultat meča ili igre na osnovu sistemskog rejtinga svakog pojedinačnog tima ili igrača.

Član 63.

Opklade na ostale simulirane stvarne događaje se plasiraju pod istim uslovima, kao i za obično sportsko klađenje.

Član 64.

Minimum uplate je 0,50 KM po opkladi.

Maksimalni iznos koji igrač može uplatiti na klađenje je 500,00 KM.

Maksimalni dobitak po opkladi je 20.000,00 KM.

Član 65.

Mečevi i prezentacije ostalih simuliranih stvarnih događaja se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč ili igru će dobiti isti rezultat meča.

Član 66.

U slučaju da meč ili igra ne počne na vrijeme, nije kompletiran ili se rezultat ne prikaže, takav meč ili igra će biti proglašen sa kvotom 1.00, što znači da su uložena sredstva vraćena igraču.

Ukoliko se prilikom opklade desi tehnički problem na infrastrukturi priređivača, igra se nastavlja, a rezultati će biti objavljeni na internet stranici privređivača. Ukoliko tehnički problem bude na infrastrukturi proizvođača igre proglasiće se kvota 1.00, a uložena sredstva se vraćaju igraču.

Prihvaćene opklade na mečeve i igre koji tek treba da se dese u budućnosti će biti važeće ukoliko korisnik iz bilo kog razloga napusti sajt.

Član 67.

Vrste opklada na ostale simulirane stvarne događaje su definisane ovim Pravilima.

Član 68.

Opklada na bilo koji simulirani stvarni meč neće biti prihvaćena ukoliko je meč počeo. Svaka opklada primljena nakon početka meča će biti poništena, a ulog će biti vraćen.

Potvrda o prihvatanju opklade odvija se odabirom opcije "Potvrdi" u formi predviđenoj za klađenje od strane igrača.

Član 69.

Nakon što su simulirani stvarni mečevi i igre završeni, igraču se prikazuju rezultati svih odigranih mečeva i igara.

Poslije prikaza rezultata završenog kola, igraču se prikazuje najava sljedećeg kola.

Istorija odigranih simuliranih stvarnih mečeva i igara se prikazuje na sajtu za određeni period.

Član 70.

Vrste ostalih simuliranih stvarnih događaja su:

- Fudbal Sportradar
- Tenis Sportradar
- Fudbal Golden Race
- Trke pasa Golden Race
- Trke konja Golden Race
- Trke krosera Golden Race
- Trke motora Golden Race
- Trke pasa Nsoft (Greyhound races)

FUDBAL SPORTRADAR

Član 71.

Kako se igra

Fudbalska Sportradar liga omogućava 24 sati dnevno, 365 dana u godini klađenje na simulirani stvarni fudbal. Liga se sastoji od 16 timova. Svaka sezona se sastoji od 30 kola, kao regularna fudbalska sezona tj. 15 utakmica svakog tima na domaćem terenu kao i 15 utakmica na gostovanjima. Istog trenutka kada se završi jedna sezona počinje nova. Opklade se mogu uplatiti svakog trenutka čak i u toku sezone.

Informacije o sezoni

Jedna sezona traje ukupno 112 minuta. Podeljena je na tri dijela:

- „Najava sezone“ – traje 1 minut i predstavlja najavu sezone koja treba da počne
- „Kola u sezoni“ – traju ukupno 110 minuta za svih 30 kola u toku sezone
- „Izveštaj sezone“ – traje 1 minut i predstavlja sumarni izveštaj sezone koja se završila

Informacije o kolu

Jedno kolo traje 3:40 minuta. U okviru svakog kola istovremeno se igra osam utakmica čiji prikaz igrač može pratiti za vrijeme trajanja kola. Utakmice u prosjeku traju 2:30 minuta, nakon čega slijedi prikaz rezultata.

Klađenje

Opklada na mečeve Sportradar fudbala (u daljem tekstu: „SFL“) je moguća najkasnije 10 sekundi pre početka istih. Moguće je klađenje na mečeve unaprijed na sva kola do kraja sezone. Kada se odabere kolo koje još nije počelo, klikom na broj u okviru trake sa brojevima kola, otvara se ponuda mečeva koji se igraju u tom kolu, kao i cjelokupna ponuda igara i kvota za taj meč. U okviru SFL postoji mogućnost klađenja na sledeće igre i podigre:

- „**Konačan ishod**“ – Klađenje na pobjednika meča.
Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), nerešeno (X) , pobjeda gosta (2)
- „**Prvo poluvrijeme**“ – Klađenje na tim koji će biti u vođstvu na kraju prvog poluvremena. Mogući ishodi: vođstvo domaćina (1), neriješeno (X), vođstvo gosta (2)
- „**Ukupan golova na utakmici (3.5)**“ – Klađenje da li će na utakmici biti manje ili više od 3.5 golova.

Mogući ishodi: na utakmici će biti više od 3.5 golova, na utakmici će biti manje od 3,5 golova

- **„Ukupan golova na utakmici (1.5)“** – Klađenje da li će na utakmici biti manje ili više od 1.5 golova. Mogući ishodi: na utakmici će biti više od 1.5 golova, na utakmici će biti manje od 1.5 golova
- **„Konačan ishod sa hendikepom (0:2)“** – Klađenje na konačan ishod meča ukoliko gostujuća ekipa hendikepira sa 2 gola prednosti. Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), nerešeno (X), pobjeda gosta (2)
- **„Konačan ishod sa hendikepom (1:0)“** – Klađenje na konačan ishod meča ukoliko domaća ekipa hendikepira sa 1 golom prednosti. Mogući ishodi: pobjeda domaćina (1), neriješeno (X), pobjeda gosta (2)
- **„Prvi daje gol na utakmici“** – Klađenje na tim koji će prvi dati gol na utakmici. Mogući ishodi: tim domaćina (1), nijedan tim (X), tim gosta (2)
- **„Tačan rezultat na utakmici“** – Klađenje na tačan rezultat utakmice. Mogući ishodi: 0:0, 0:1, 0:2, 0:3, 1:0, 1:1, 1:2, 1:3, 2:0, 2:1, 2:2, 2:3, 3:0, 3:1, 3:2, 3:3

Moguće je vezivati sa ponudom ostalih mečeva u toku jednog kola ili kombinovati sa mečevima drugih kola u okviru VFL ponude.

Nije dozvoljeno kombinovati mečeve iz VFL ponude sa ostalom sportskom ponudom (npr. sa teniskim ili košarkaškim mečevima u regularnoj ponudi priređivača)

Sistemske tikete nisu dozvoljeni.

Napomena: Svi mečevi se mogu gledati u okviru integrisanog video prenosa u okviru internet čitača. U svakom trenutku u toku jedne sezone možete gledati prenos bilo kog meča koji je u toku. Simulacije mečeva su kreirane kombinacijom vještačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva. U isto vrijeme, performanse virtualnih fudbalskih igrača su bazirane na postojećim performansama svjetskih profesionalnih fudbalera (npr. broj postignutih golova, zdravlje, forma, statistike završenih mečeva i slično).

TENIS SPORTRADAR

Član 72.

Kako se igra

Tenis Sportradar (u daljem tekstu: „TSR“) omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini klađenje na simulirane stvarne teniske turnire. Pravila igranja virtualnih teniskih turnira su identična realnim teniskim turnirima. U svakom trenutku se paralelno održavaju četiri teniska turnira. Turniri se generišu kontinuirano i opklade se mogu staviti na gemove, setove i cijeli meč.

Informacije o turniru

Vrijeme igranja turnira i broj setova na turniru isključivo zavisi od rezultata na turniru. Shodno tome, na jednom meču mogu biti odigrana dva ili tri seta. Jedan set u okviru turnira u prosjeku traje 35 minuta.

Klađenje

Klađenje na VTI mečeve je moguće najkasnije 1 minut i 10 sekundi pre početka novog turnira, odnosno 30 ili 45 sekundi pre početka gema (u zavisnosti da li je gem paran ili neparan) ili 15 sekundi nakon osvajanja boda u okviru gema. U okviru igranja teniskih turnira postoji mogućnost klađenja na sledeće igre i podigre:

- **„Pobjednik narednog gema“** – Klađenje na igrača koji će osvojiti naredni gem.
Mogući ishodi: gem osvojio prvonavedeni igrač (1), gem osvojio drugonavedeni igrač (2)
- **„Pobjednik trenutnog seta“** – Klađenje na igrača koji će pobijediti u setu koji se trenutno igra.
Mogući ishodi: pobjednik seta je prvonavedeni igrač (1), pobjednik seta je drugonavedeni igrač (2)
- **„Tačan rezultat trenutnog seta“** – Klađenje na finalni rezultat seta koji se trenutno igra.
Mogući ishodi: 6:0, 6:1, 6:2, 6:3, 6:4, 7:5, 7:6, 0:6, 1:6, 2:6, 3:6, 4:6, 5:7, 6:7
- **„Pobjednik meča“** – Klađenje na pobjednika meča.
Mogući ishodi: pobjednik meča je prvonavedeni igrač (1), pobjednik meča je drugonavedeni igrač (2)
- **„Tačan rezultat meča“** – Klađenje na finalni rezultat meča koji se trenutno igra. Mogući ishodi: 2:0; 2:1, 1:2; 0:2

Moguće je vezivati sa ponudom ostalih igara Sportradar provajdera koje za predmet imaju simulaciju stvarnog događaja koje su u ponudi kompanije Mozzart.

Nije dozvoljeno kombinovati mečeve iz TSR ponude sa ostalom sportskom ponudom (npr. sa teniskim ili košarkaškim mečevima u regularnoj ponudi kompanije Mozzart).

Sistemske tikete nisu dozvoljeni.

Napomena: Svi mečevi se mogu gledati u okviru integrisanog video prenosa u okviru internet čitača. U svakom trenutku u toku jedne sezone možete gledati prenos bilo kog meča koji je u toku. Simulacije mečeva su kreirane kombinacijom veštačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva. U isto vreme, performanse virtualnih teniskih igrača su bazirane na postojećim performansama svetskih profesionalnih tenisera (npr. broj osvojenih poena, zdravlje, forma, statistike završenih mečeva...).

FUDBAL GOLDEN RACE

Član 73.

Takmičenje u fudbalu Golden Race je podijeljeno na:

- Lige (engleska, italijanska, njemačka, španska, francuska) i
- Turnire (Evropsko prvenstvo, Evro kup, Svjetski kup, Libertadores torurnament).

U okviru fudbala moguće je kladiti se na:

Konačan ishod:

- 1 - Na kraju utakmica pobijediće domaćin

- 2 - Na kraju utakmica pobijediće gost
- X - Na kraju utakmica biće nerešeno

Dupla šansa:

- 12 - Utakmica će se završiti pobjedom domaćina ili gosta
- 1X - Utakmica će se završiti pobjedom domaćina ili neriješno
- X2 - Utakmica će se završiti pobjedom gosta ili neriješeno

Poluvreme – Kraj:

- 1-1 - Domaćin će pobijediti i na poluvremenu i na kraju utakmice
- 1-2 - Domaćin će pobijediti na poluvremenu, ali će na kraju pobediti gost
- 1-X - Domaćin će pobijediti na poluvremenu, ali će na kraju utakmice biti neriješeno
- 2-1 - Gost će pobijediti na poluvremenu, ali će na kraju utakmice pobijediti domaćin
- 2-2 - Gost će pobijediti i na poluvremenu i na kraju utakmice
- 2-X - Gost će pobijediti na poluvremenu, ali će na kraju utakmice biti neriješeno
- X-1 - Na poluvremenu će biti neriješeno, ali će pobijediti domaćin
- X-2 - Na poluvremenu će biti neriješeno, ali će pobijediti gost
- X-X - I na poluvremenu i na kraju utakmice će biti neriješeno

Oba tima daju gol

- GG - Oba tima će dati po 1 ili više golova na utakmici.
- NG - Bar jedan tim neće dati gol na utakmic

Ukupno golova na utakmici:

- više od 1.5 –klađenje da će na utakmici biti više od 1.5 golova
- manje od 1.5 –klađenje da će na utakmici biti manje od 1.5 golova
- više od 2.5 - klađenje da će na utakmici biti više od 2.5 golova
- manje od 2.5 - klađenje da će na utakmici biti manje od 2.5 golova
- više od 3.5 - klađenje da će na utakmici biti više od 3.5 golova
- manje od 3.5 - klađenje da će na utakmici biti manje od 3.5 golova
- više od 4.5 - klađenje da će na utakmici biti više od 4.5 golova
- manje od 4.5 - klađenje da će na utakmici biti manje od 4.5 golova

Konačan ishod + Ukupno golova na utakmici:

- 1+više 1.5 – pobjeda domaćina i na utakmici će biti više od 1.5 golova
- X+više 1.5 – neriješen ishod utakmice na kojoj će biti više od 1.5 golova
- 2+više 1.5 – pobjeda gosta i na utakmici će biti više od 1.5 golova
- 1+manje 1.5 – pobjeda domaćina i na utakmici će biti manje od 1.5 golova
- X+manje 1.5 – neriješen ishod utakmice na kojoj će biti manje od 1.5 golova
- 2+manje 1.5 – pobjeda gosta i na utakmici će biti manje od 1.5 golova
- 1+više 2.5 – pobjeda domaćina i na utakmici će biti više od 2.5 golova
- X+više 2.5 – neriješen ishod utakmice na kojoj će biti više od 2.5 golova
- 2+više 2.5 – pobjeda gosta i na utakmici će biti više od 2.5 golova

- 1+manje 2.5 – pobjeda domaćina i na utakmici će biti manje od 2.5 golova
- X+manje 2.5 – neriješen ishod utakmice na kojoj će biti manje od 2.5 golova
- 2+manje 2.5 – pobjeda gosta i na utakmici će biti manje od 2.5 golova
- 1+više 3.5 – pobjeda domaćina i na utakmici će biti više od 3.5 golova
- X+više 3.5 – neriješen ishod utakmice na kojoj će biti više od 3.5 golova
- 2+više 3.5 – pobjeda gosta i na utakmici će biti više od 3.5 golova
- 1+manje 3.5 – pobjeda domaćina i na utakmici će biti manje od 3.5 golova
- X+manje 3.5 – neriješen ishod utakmice na kojoj će biti manje od 3.5 golova
- 2+manje 3.5 – pobjeda gosta i na utakmici će biti manje od 3.5 golova

Tačan broj golova:

- 0 - Na utakmici neće biti golova
- 1 – Na utakmici će biti postignut tačno jedan gol
- 2 – Na utakmici će biti postignuta tačno dva gola
- 3 – Na utakmici će biti postignuta tačno tri gola
- 4 – Na utakmici će biti postignuta tačno četiri gola
- 5 – Na utakmici će biti postignuto tačno pet golova
- 6 – Na utakmici će biti postignuto tačno šest golova

Tačan rezultat:

- 1-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:0
- 2-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:0
- 3-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:0
- 4-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 4:0
- 5-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 5:0
- 6-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 6:0
- 2-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:1
- 3-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:1
- 4-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 4:1
- 5-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 5:1
- 3-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:2
- 4-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 4:2
- 0-0 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:0
- 1-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:1
- 2-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:2
- 3-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 3:3
- 2-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:3
- 2-4 - Tačan rezultat utakmice će biti 2:4
- 1-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:2
- 1-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:3
- 1-4 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:4
- 1-5 - Tačan rezultat utakmice će biti 1:5

- 0-1 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:1
- 0-2 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:2
- 0-3 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:3
- 0-4 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:4
- 0-5 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:5
- 0-6 - Tačan rezultat utakmice će biti 0:6

Ukupno golova – dodatne igre:

- 0 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 0.
- 0-1 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 1
- 0-2 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 2
- 0-3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 3
- 0-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 4
- 0-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 5
- 0-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti do 6
- 1 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 1
- 1-2 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 1 ili 2
- 1-3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 3
- 1-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 4
- 1-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 5
- 1-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 1 do 6
- 2 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 2
- 2-3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 2 ili 3
- 2-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 2 do 4
- 2-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 2 do 5
- 2-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 2 do 6
- 3 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 3
- 3-4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 3 ili 4
- 3-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 3 do 5
- 3-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 3 do 6
- 4 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 4
- 4-5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 4 ili 5
- 4-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti od 4 do 6
- 5 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 5
- 5-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 5 ili 6
- 6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 6

Kvalifikacija – postoji samo kod turnira i podrazumijeva klađenje na kvalifikaciju određenog tima u određenu fazu turnira:

- 1 četvrtina finala - Domaćin se plasira u četvrtinu finala
- 2 četvrtina finala -Gost se plasira u četvrtinu finala

- 1 polufinale - Domaćin se plasira u polufinale
- 2 polufinale - Gost se plasira u polufinale
- 1 finale - Domaćin se plasira u finale
- 2 finale - Gost se plasira u finale
- 1 pobjednik - Domaćin je pobjednik turnira
- 2 pobjednik - Gost je pobjednik turnira

GOLDEN RACE TRKE

Član 74.

Golden Race trkama u smislu podrazumijevaju se:

- Trke pasa Golden Race
- Trke konja Golden Race
- Trke krosera Golden Race
- Trke motora Golden Race

Prilikom klađenja na trke igrači mogu izabrati sljedeće igre:

- **Pobjednik** – Izbor takmičara koji će prvi završiti trku
- **Drugo mjesto** – Izbor takmičara koji će završiti igru na drugom mestu
- **Treće mjesto** – Izbor takmičara koji će završiti igru na trećem mestu
- **Četvrta ili niža pozicija** – Izbor takmičara koji neće završiti trku na nekom od prva tri mesta
Napomena: prethodne tri igre postoje samo kod trke konja u kojoj ima 10 ili 12 takmičara
- **M 1-2** – Izbor takmičara koji će završiti trku na prvom ili drugom mestu
- **M 1-3** – Izbor takmičara koji će završiti trku na jednom od prva tri mesta
Napomena: prethodna igra ne važi za trke krosera
- **Prvi i drugi – tačan redosljed** – Izbor dva takmičara koji će završiti trku na prvom i drugom mjestu (tačno određenim redosledom)
- **Prvi i drugi – mogući redosljed** – Izbor dva takmičara koji će završiti trku na prvom i drugom mjestu (u bilo kom redosledu)
- **Prvi, drugi i treći – tačan redosljed** – Izbor dva takmičara koji će završiti trku na prvom, drugom i trećem mjestu (tačno određenim redosledom)
Napomena: prethodna igra ne važi za trke krosera
- **Prvi, drugi i treći – mogući redosljed** - Izbor tri takmičara koji će završiti trku na prva tri mjesta (u bilo kom redosljedu)
- **Prvi, drugi, treći i četvrti – mogući redosljed** - Izbor četiri takmičara koji će završiti trku na prva četiri mjesta (u bilo kom redosljedu)
Napomena: prethodne dve igre postoje samo kod trke konja u kojoj ima 10 ili 12 takmičara

- **Broj pobjednika – Par/Nepar** – Kladjenje da li će redni broj pobjednika će biti paran ili neparan
- **Broj pobjednika – Više/Manje od 3.5** – Kladjenje da li će redni broj pobjednika će biti manji ili veći od 3,5.

Napomena: prethodne dvije igre ne važe za trke konja u kojoj ima 10 ili 12 takmičara

OPŠTA PRAVILA GOLDEN RACE IGARA

Član 75.

Moguće je uplatiti tiket sa događajima koji ne pripadaju istom kolu.

Dozvoljeno je igranje svih vrsta tiketa (singl, sistemskih i običnih tiketa).

Nije moguće vezivanje virtuala sa ostalom ponudom (klasično kladjenje, kladjenje uživo itd).

Napomena: Svi mečevi se mogu gledati u okviru integrisanog video prenosa u okviru internet čitača. U svakom trenutku možete pratiti prenos bilo kog meča koji je u toku. Simulacije mečeva su kreirane kombinacijom vještačke inteligencije i nezavisnog generatora nasumičnih brojeva.

TRKE PASA NSOFT (Greyhound Races)

Član 76.

„Trke pasa – Greyhound races“ predstavlja igru kladjenja zasnovanu na simulaciji stvarnih događaja trka pasa ili snimljenim događajima trka pasa, pri čemu se za odabir događaja koristi Generator slučajnih brojeva (RNG).

Kladjenje se odvija na način da se igraču omogućava kladjenje na ishod simulacije stvarnih događaja trka pasa ili snimljenih trka pasa koje se nude kroz standardne i posebne vrste opklada.

U ovoj igri igračima se nudi simulirani stvarni ili snimljeni događaj trke u kojem svaka pojedinačna runda uključuje 6 ili 8 pasa (u daljem tekstu: takmičari). Svaki takmičar je označen određenim brojem, u rasponu od 1 do 6, odnosno od 1 do 8. Jedna trka u prosjeku traje 3 minute i 45 sekundi, a sastoji se od najave trke, prikaza i objave rezultata.

Prilikom kladjenja na trke igrači mogu izabrati sljedeće igre (opklade):

- **Pobjednik** – igrač pogađa da li će izabrani takmičar pobijediti, odnosno prvi preći ciljnu liniju ispred ostalih takmičara.
- **Prognoza** – igrač pogađa plasman prva dva takmičara. Igrač bira dva takmičara na način da prvi izabrani takmičar treba prvi proći kroz cilj, a drugi izabrani takmičar drugi. Ako se tačno pogodi redoslijed prva dva takmičara, dobitak se određuje množenjem odgovarajućeg koeficijenta za izabrani poredak i uplaćenog iznosa/depozita.
- **Obrnuta prognoza** – ova opklada omogućava igraču da pogodi više različitih kombinacija prognoze na jednom tiketu. Svaka kombinacija podliježe posebnoj uplati/depozitu, a minimalna uplata/depozit na tiketu povećava se proporcionalno broju odigranih kombinacija prognoze.

- **Pobjednik Par/Nepar** – igrač pogađa da li će broj pobjedničkog takmičara biti paran ili neparan.
- **Pobjednik Nizak/Visok (Winner Low/High)** – igrač pogađa da li će broj pobjedničkog takmičara biti niži ili viši od postavljene granice. Granice se određuju u zavisnosti od broja takmičara u trci (6 ili 8).
- **Zbir prva dva (Sum First Two)** – igrač pogađa da li će zbir brojeva takmičara koji su završili na prvom i drugom mjestu biti manji ili veći od unaprijed postavljene granice. Granice se određuju u zavisnosti od broja takmičara u trci (6 ili 8).
- **Zbir prva tri (Sum First Three)** – igrač pogađa da li će zbir brojeva takmičara koji su završili na prvom, drugom i trećem mjestu biti manji ili veći od unaprijed postavljene granice. Granice se određuju u zavisnosti od broja takmičara u trci (6 ili 8).
- **Plasman (Place)** – igrač može pogađa da li će izabrani takmičar biti jedan od prva dva takmičara koji će preći ciljnu liniju.
- **Prikaz (Show)** – igrač može pogađa da li će izabrani takmičar biti jedan od prva tri takmičara koji će preći ciljnu liniju
- **Bez plasmana (Not Place)** – igrač pogađa koji takmičar neće biti jedan od prva dva takmičara koji će preći ciljnu liniju
- **Bez prikaza (Not Show)** – igrač pogađa koji takmičar neće biti jedan od prva tri takmičara koji će preći ciljnu liniju
- **Bez pobjede (Not Winner)** – igrač može pogađa koji takmičar neće pobijediti, odnosno neće prvi preći ciljnu liniju

XI KAZINO IGRE

SLOT IGRE

Član 77.

Slot igre su internet igre na sreću koje su zasnovane na slučajnim ishodima događaja koje generiše RGN (nasumični generator brojeva), prema matematičkim modelima igara primijenjenih za svaku igru posebno. Utvrđivanje dobitka se vrši tako što generator slučaja na softverskoj bazi odlučuje o dobitku ili gubitku u igri. Cilj igre je da se slučajnom akcijom učesnika generiše slučajan niz simbola. Ukoliko se ti simboli pojave u određenom redosljedu, smatra se da je ishod pobjeda i igraču u tom slučaju pripada dobitak.

Maksimalni dobitak u po jednom okretu/spinu, odnosno jednoj igri je 100.000,00 KM.

Član 78.

Vrste dobitaka zavise od visine uloga, izraženog u kreditima ili novcu. Mogući dobici se nalaze prikazani u okviru sekcije PAYTABLE i igrač u svakom trenutku može da pristupi ovoj sekciji dokle god je ulogovan u igru. Prilikom pojavljivanja neke dobitne kombinacije, dobitak se kako akustički, tako i vizuelno pojavljuje u svojoj vrijednosti i taj dobitak se može upotrijebiti za dalje igranje ili može biti isplaćen igraču u igri.

Kada se na ekranu aparata pojavi više dobitnih kombinacija računa se zbir svih dobitnih kombinacija kao dobitak.

U zavisnosti od tipa kazino igre, ukupna vrijednost dobitka može da bude najviše 6 (šest) hiljada puta veća od vrijednosti uložениh kredita, a ukupan fond dobitaka ne može biti manji od 80% uplaćenih sredstava.

Član 79.

U zavisnosti od tipa igre, igrač ima na raspolaganju da svoja raspoloživa sredstva u igri vidi kao poene ili kao pravi novac. Cijenu poena utvrđuje proizvođač igre i ona je jasno prikazana u sekciji PAYTABLE. Minimalna i maksimalna uplata kao osnov za učešće u igri se određuje od strane priređivača. Maksimalni iznos dobitnih kredita koji igrač može da ostvari zavisi od tipa slot igre.

Igrač ima na raspolaganju kredita u iznosu koliko mu je stanje na računu.

Član 80.

U slučaju prekida rada hardvera ili u slučaju problema sa internet vezom, ulog koji je prihvaćen od strane priređivača će ostati aktivan i biće obrađen od strane sistema. Igrač će moći da vidi rezultat nakon narednog uspostavljanja veze odnosno logovanja na svoj nalog. Igra će automatski pokrenuti jedan spin sa visinom uloga koju je igrač odredio prije prekida igre uslijed kvara na hardveru ili u slučaju problema sa internet vezom.

Ukoliko dođe do greške u sistemu na vebu prije nego što je ulog prihvaćen, ulog se automatski poništava i igraču će biti kredit uvećan za iznos uloga prije nastale greške.

Član 81.

Način objavljivanja dobitka je takav da sama kazino igra prikazuje da li je igrač ostvario dobitak u kreditima i njegov iznos. Igrač može da zatraži isplatu na veb-stranici u okviru sekcije moj nalog (<https://www.mozzartbet.ba/ba/korisnik>).

Član 82.

Način upoznavanja igrača o igri je organizovan tako, da svaka internet igra na vebu sadrži pravila igre u okviru sekcije PAYTABLE ili pravila igre koja su istaknuta na veb-stranici.

Član 83.

Igrač može prekinuti igru i odustati od igre u svakom trenutku, te zatražiti isplatu na veb-stranici u okviru sekcije moj nalog (<https://www.mozzartbet.ba/ba/korisnik>) preostalih kredita i ostvarenih dobitnih kredita. Razlog da se ne isplati dobitak od strane priređivača igraču u igri postoji samo ukoliko se sa sigurnošću može dokazati da se igrač u igri koristio nedozvoljenim sredstvima, kao što su falsifikovane novčanice, elektronske naprave za ometanje rada kazino igara na webu i slično.

1. Video slot

Član 84.

Sve igre tipa video slot imaju 5 kolona i od 3 do 100 linija, odnosno 243 ili 1024 kombinacije po kojima igrač može da ostvari dobitak, odnosno 3 kolone i 8 linija kod klasičnih video slotova. Visina uloga (STAKE) po liniji iznosi od 0,01 KM do 1,00 KM u zavisnosti koju igru igrač igra.

Igrač ima mogućnost da izabere i MAX BET dugme, koje automatski postavlja visinu uloga na maksimalnu visinu za odabranu igru. MAX BET ne utiče na povećanje uloga po liniji (STAKE). Igrač mora ručno da poveća iznos uloga po liniji (STAKE).

Pritiskom na dugme SPIN igrač pokreće igru u visini uloga koju jasno može da vidi u polju BET.

Tokom igre igrač uvijek jasno može da vidi koliko para ima na računu u polju BALANCE, visinu uloga u polju BET ili WAGER kao i iznos novca koji je osvojio tokom jednog spina u polju WIN ili WON.

Igrač ima opciju da izabere i automatsku igru. Pritiskom na dugme AUTO PLAY igra prikazuje igraču poruku da će igra automatski pokretati spinove dokle god igrač ručno ne zaustavi auto play mod ili dok ne ostane bez raspoloživih sredstava na računu. Ukoliko igrač želi da zaustavi auto play mod, mora da stisne dugme STOP AUTO.

Igrač u svakoj igri može da vidi detalje igre pritiskom na dugme PAYTABLE. U ovoj sekciji je moguće vidjeti raspored dobitnih linija u igri, vrijednosti simbola igre, specijalni simboli, kao i koliki je minimalan broj istih simbola koje igrač treba da dobije po liniji da bi ostvario dobitak.

Pored osnovnih simbola, u igri se javljaju i specijalni simboli. Jedan od njih je ANY PAYS. Ovaj simbol uvećava ulog u zavisnosti koliko je igrač ANY PAYS simbola dobio po jednoj liniji. 2 simbola uvećavaju automatski ulog za 2 ili 3 puta (zavisno od vrste igre), 3 simbola za 5 puta, 4 simbola za 25, 30 ili 50 puta (zavisno od vrste igre), 5 simbola za 250 ili 500 puta (zavisno od vrste igre). Drugi specijalni simbol je zamjenski simbol ili WILD. Ukoliko se igrač dobije ovaj simbol u kombinaciji sa nekim od ostalih simbola po jednoj liniji, taj simbol se računa kao zamjenski simbol. Treći specijalni simbol je SCATTER. Ovaj simbol se ne mora pojaviti u određenoj liniji ili kombinacija da bi ista bila dobitna. Može se pojaviti bilo gdje u koloni. Četvrti specijalni simbol je MULTIPLIER koji umnožava dobitak određeni broj puta.

Neke od igara daju mogućnost za osvajanje JACKPOT-a. Iznos JACKPOT-a definiše priređivač i jasno je istaknut u svakoj igri u zavisnosti od provajdera (pružaoca) igre. Da bi igrač osvojio JACKPOT na nekoj od igara potrebno je da igra za maksimalan ulog (BET ili WAGER) na igri i da osvoji iste simbole koji dodjeljuju JACKPOT. Za igru svakog provajdera u kojoj se nalazi opcija za jackpot, visina maksimalnog uloga, kao i koje simbole i koji broj simbola igrač treba da dobije su definisani u svakoj igri i nalaze se u sekciji PAYTABLE.

Neke od igara imaju i BONUS. Bonus se osvaja kad se dobiju tri kombinacije određenog simbola (o kojem simbolu i o kojim kombinacijama je riječ vidljivo je u PAYTABLE sekciji igre). U zavisnosti koja od kombinacija je pogođena, visina uloga se povećava za 15, 20 ili 100 puta.

Član 85.

Nezavisno od jack-potova provajdera definisanih u članu 78 stav 8. ovih pravila igrači slot igara imaju mogućnost osvajanja i „Mozzart jackpotova“, a na način uređen ovim članom.

Mozzart džekpotovi progresivni Mozzartovi džekpotovi koje mogu osvojiti samo igrači slot-igara koji su registrovani na sajtu www.mozzartbet.ba sa teritorije Republike Srpske.

Da bi igrač osvojio Mozzart jackpot na nekoj od igara potrebno je da igra na ulog (BET ili WAGER) u visini utvrđenoj ovim pravilima na igri i da osvoji pet istih simbola koji dodjeljuju Jackpot.

Dobici u vidu Jackpot-a koje igrač može da osvoji se evidentiraju kao uvećanje stanja njihovog naloga na njihovom evidencionom računu u dijelu računa za slot igre.

Instant i uživo igre ne ulaze u mogućnost za osvajanje Mozzart slot jackpot-ova.

Jedan igrač može više puta da osvoji bilo koji jackpot.

Mozzart jackpot-ovi se sastoje iz 5 (pet) nivoa jackpot-ova: Bronzani, Srebrni, Zlatni, Platinum i Dijamantski.

Da bi ostvario Jackpot u smislu ovog člana, igrač mora da igra za stvaran novac.

Igraču može da padne samo onaj jackpot koji je prikazan i aktivan na www.mozzartbet.ba internet stranici.

Okvrini iznosi Mozzart slot Jackpotova prema nivou jackpot-a su:

Dijamantski:	oko 100.000 KM
Platinum:	oko 10.000 KM
Zlatni:	oko 5.000 KM
Srebrni:	oko 500 KM
Bronzani:	oko 50 KM

Visina uloga (bet) za osvajanje slot Jackpot-ove:

- Minimalni bet za osvajanje Bronzanog Slot Jackpot-a je 0,10 KM.
- Minimalni bet za osvajanje Srebrnog Slot Jackpot-a je 0,20 KM.
- Minimalni bet za osvajanje Zlatnog Slot Jackpot-a je 1,00 KM.
- Minimalni bet za osvajanje Platinum Slot Jackpot-a je 1,00 KM.
- Minimalni bet za osvajanje Dijamantskog Slot Jackpot-a je 2,00 KM.

Član 86.

Vrste video slot igara su:

Amatic

1. Aztec Emerald
2. Admiral Nelson
3. All Ways Hot Fruits
4. All Ways Joker
5. All Ways Win
6. AllWays Fruits
7. Arising Phoenix
8. Bells on Fire
9. Bells On Fire Rombo
10. Billyonaire
11. Blazing Bells 10
12. Blazing Bells 20
13. Blazing Bells 40
14. Blazing Coins 20

15. Book of Admiral
16. Book Of Aztec
17. Book of Aztec Select
18. Book of Fortune
19. Book of Fruits 10
20. Book of Fruits 20
21. Book Of Fruits Halloween
22. Book of Montezuma
23. Buffalo Thunderstacks
24. Burning Bells 40
25. Casanova's Ladies
26. Cash & Crab
27. Diamond Cats
28. Diamond Monkey
29. Diamonds on Fire
30. Double Joker 20
31. Dragon Pot
32. Enchanted Cleopatra
33. Eye of Ra
34. Fiery Fruits
35. Fire & Ice
36. Flying Dutchman
37. Golden Joker
38. Grand Wild Dragon
39. Grand Wild Dragon 20
40. Harle Queen
41. Hot 27
42. Hot Choice
43. Hot Choice Deluxe
44. Hot Fruits 10
45. Hot Fruits 20
46. Hot Fruits 20 Cashspins
47. Hot Fruits 27
48. Hot Fruits 40
49. Hot Fruits 5
50. Hot Scatter
51. Hot Scatter Deluxe
52. Hot Soccer
53. Kitty Bet
54. La Gran Aventura
55. Lady Fruits 40 Easter
56. Lovely Lady
57. Lovely Lady Deluxe
58. Lovely Lady Xmas
59. Lucky Double
60. Lucky Joker 10
61. Lucky Joker 10 Extra Gifts

- 62. Lucky Joker 20 Extra Gifts
- 63. Lucky Joker 5 Extra Gifts
- 64. Lucky Little Devil
- 65. Multi Billyonaire
- 66. Pharaohs Gold 20
- 67. Princess Of Pearls
- 68. Sakura Fruits
- 69. Sun Goddess II
- 70. Tiki Madness 100
- 71. Ultra Seven
- 72. Wild 7
- 73. Wild Stars
- 74. Wild Volcano

Amusnet (EGT)

- 75. 20 Golden Coins
- 76. 10 Burning Heart
- 77. 100 Burning Hot
- 78. 100 Cats
- 79. 100 Power Hot
- 80. 100 Super Hot
- 81. 2 Dragons
- 82. 20 Bulky Fruits
- 83. 20 Burning Hot
- 84. 20 Dazzling Hot
- 85. 20 Diamonds
- 86. 20 Hot Blast
- 87. 20 Joker Reels
- 88. 20 Power Hot
- 89. 20 Super Hot
- 90. 27 Eternal Hot
- 91. 27 Wins
- 92. 30 Spicy Fruits
- 93. 30 Summer Bliss
- 94. 4 of a Kind Bonus Poker
- 95. 40 Almighty Ramses II
- 96. 40 Bulky Fruits
- 97. 40 Bulky Fruits 6 Reels
- 98. 40 Burning Hot
- 99. 40 Burning Hot 6 Reels
- 100. 40 Golden Coins
- 101. 40 Hot and Cash
- 102. 40 Lucky King
- 103. 40 Mega Clover
- 104. 40 Power Hot

105. 40 Super Hot
106. 5 Burning Heart
107. 5 Dazzling Hot
108. 5 Glossy Hot
109. 5 Great Star
110. 5 Juggle Fruits
111. 50 Amazons' Battle
112. 50 Horses
113. Action Money
114. Age of Troy
115. Aloha Party
116. Amazing Amazonia
117. Amazons' Battle
118. Ancient Dynasty
119. Art of Gold
120. Aztec Forest
121. Aztec Glory
122. Blue Heart
123. Blue Oceans
124. Book of Magic
125. Brave Cat
126. Bulky Fruits
127. Burning Hot
128. Burning Hot 6 Reels
129. Candy Palace
130. Caramel Hot
131. Casino Mania
132. Cats Royal
133. Cavemen and Dinosaurs
134. Circus Brilliant
135. Cocktail Rush
136. Coral Island
137. Dark Queen
138. Diamond Plus
139. Dice & Roll
140. Dice High
141. Dorothy's Fairyland
142. Dragon Reborn
143. Dragon Reels
144. Drops of Water
145. Easter Frog
146. Egypt Sky
147. Emperor's Palace
148. Empress Charm
149. European Roulette Amusnet
150. Extra Crown
151. Extra Stars

- 152. Extremely Hot
- 153. Fast Money
- 154. Flaming Hot
- 155. Flaming Hot 6 Reels
- 156. Flaming Hot Extreme
- 157. Forest Band
- 158. Forest Tale
- 159. Fortune Spells
- 160. Frog Story
- 161. Fruits & Gold
- 162. Fruits Kingdom
- 163. Fruity Time
- 164. Game of Luck
- 165. Genius of Leonardo
- 166. Gold Dust
- 167. Grace of Cleopatra
- 168. Great 27
- 169. Great Adventure
- 170. Great Empire
- 171. Greek Fortune
- 172. Halloween
- 173. Hot & Cash
- 174. Hot Deco
- 175. Hot Keno
- 176. Ice Valley
- 177. Imperial Wars
- 178. Inca Gold II
- 179. Jacks or Better Poker
- 180. Joker Poker
- 181. Kamakura
- 182. Kangaroo Land
- 183. Kashmir Gold
- 184. Kemet's Treasures
- 185. Keno Universe
- 186. Knight's Heart
- 187. Legendary Rome
- 188. Like a Diamond
- 189. Lucky & Wild
- 190. Lucky Buzz
- 191. Lucky Hot
- 192. Lucky Wood
- 193. Magellan
- 194. Majestic Forest
- 195. Mayan Spirit
- 196. Mighty Sparta
- 197. More Dice & Roll
- 198. More Like a Diamond

199. More Lucky & Wild
200. Mythical Treasure
201. Ocean Rush
202. Oil Company II
203. Olympus Glory
204. Orient Story
205. Penguin Style
206. Phoenix Star
207. Pin Up Queens
208. Power Hot
209. Queen of Rio
210. Rainbow Luck
211. Rainbow Queen
212. Retro Cabaret
213. Retro Style
214. Rich World
215. Richness Factory
216. Rise of RA
217. Route of Mexico
218. Royal Secrets
219. Secrets of Alchemy
220. Secrets of Sherwood
221. Shining Crown
222. Spanish Passion
223. Summer Bliss
224. Super 20
225. Supreme Hot
226. The Big Journey
227. The Explorers
228. The Great Egypt
229. The Secrets of London
230. The Story of Alexander
231. The Story of Alexander II
232. The White Wolf
233. Thumbelina's Dream
234. Tirol Fest
235. Ultimate Hot
236. Vampire Night
237. Venezia D'oro
238. Versailles Gold
239. Viking Rising
240. Virtual Roulette
241. Volcano Wealth
242. Witches' Charm
243. Wonder Tree
244. Wonderheart
245. Zodiac Wheel

Fazi

- 246. Very Hot 5
- 247. Wild Hot 40
- 248. Golden Crown
- 249. Crystal Hot 40
- 250. Book Of Spells
- 251. Hot Stars
- 252. Juicy Hot
- 253. Very Hot 40
- 254. Lolla's World
- 255. Turbo Hot 40
- 256. Fruits and Stars
- 257. Book of Spells Deluxe
- 258. Pyramid
- 259. Jazzy Fruits
- 260. Wild Kingdom
- 261. Pirates
- 262. Viking Gold
- 263. Crystals Of Magic
- 264. Mega Hot
- 265. Wild West
- 266. Wizard
- 267. Deep Jungle
- 268. Postman
- 269. Book Of Bruno
- 270. Forest Fruits
- 271. Star Gems
- 272. Tropical Hot
- 273. Monsters
- 274. Templars Quest
- 275. Starlight
- 276. Space Guardians
- 277. Katanas Of Time
- 278. Star Runner
- 279. 40 Fruits and Stars
- 280. Aloha Charm
- 281. Twinkling Hot 5
- 282. Twinkling Hot 40
- 283. Crystal Hot 80
- 284. Crystal Hot 40 Deluxe
- 285. Crystal Joker Hot
- 286. Fruity Joker Hot

- 287. Mystery Joker Hot
- 288. Jewels Beat
- 289. Crystal Jewels
- 290. Heating Ice
- 291. 5 Fluo Hot
- 292. Heating Ice Deluxe
- 293. Wild Craps
- 294. Epic Crown 10
- 295. Money 5
- 296. Chilli Respin
- 297. Epic Clover 100
- 298. Fashion Night
- 299. Slot Royale
- 300. Mayan's Battle
- 301. Triple Fields of Luck
- 302. Gold Line
- 303. Caps and Crowns
- 304. Amazing Joker
- 305. Hot Rush- Both Ways
- 306. Bonus Epic Crown
- 307. Wild 81
- 308. 5 Hot Strike Dice
- 309. Book of Scorpio
- 310. Big Spin Sevens

Green Tube

- 311. Lucky Lady's Charm deluxe
- 312. Book of Ra deluxe 6
- 313. Dolphin's Pearl Deluxe
- 314. Plenty on Twenty
- 315. Pharaoh's Ring
- 316. Ultra Hot deluxe
- 317. Book of Ra
- 318. Book of Ra Deluxe
- 319. Power Stars
- 320. Sizzling Hot deluxe
- 321. Just Jewels deluxe
- 322. Dolphin's Pearl Classic
- 323. Roaring Forties
- 324. Lord of the Ocean
- 325. Columbus deluxe
- 326. Reel King
- 327. African Simba

- 328. Fairy Queen
- 329. Faust
- 330. Mega Joker
- 331. Golden Sevens
- 332. 4 Reel Kings
- 333. Xtra Hot
- 334. Hot Chance
- 335. Fruits'n Sevens
- 336. Golden Ark
- 337. Rainbow King
- 338. Mystic Secrets

Microgaming

- 339. Rockabilly Wolves
- 340. Lara Croft® Temples and Tombs
- 341. Icy Gems
- 342. Lucky Links
- 343. Book of Oz
- 344. Bookie of Odds
- 345. Agent Jane Blonde Returns
- 346. Starlight Kiss
- 347. The Twisted Circus
- 348. Pistoleras
- 349. Playboy
- 350. Star Dust
- 351. Dragonz
- 352. Emperor Of The Sea
- 353. Ariana
- 354. Lucky Twins
- 355. Sun Tide
- 356. Thunderstruck
- 357. Rabbit in the Hat
- 358. Rugby Star
- 359. Tarzan
- 360. Agent Jane Blonde
- 361. Break Away
- 362. Break Da Bank Again
- 363. Bust the Bank
- 364. Football Star
- 365. Gold Factory
- 366. Immortal Romance
- 367. Lucky Leprechaun
- 368. Mermaids Millions

- 369. Riviera Riches
- 370. Silver Fang
- 371. So Much Sushi
- 372. Cool Buck
- 373. 108 Heroes
- 374. Six Acrobats
- 375. King Tusk
- 376. Deco Diamonds
- 377. Adelia the Fortune Wielder
- 378. Playboy Gold online slot
- 379. Goldwyns Fairies
- 380. Dream Date
- 381. Diamond Empire
- 382. Beautiful Bones
- 383. EmotiCoins
- 384. "The Phantom Of The Opera "
- 385. Fortune Girl
- 386. Forbidden Throne
- 387. Temple of Tut
- 388. Sidewinder
- 389. Exotic Cats
- 390. Rainbrew
- 391. Astro Pug
- 392. Reel Talent
- 393. Action Ops: Snow & Sable
- 394. Showdown Saloon
- 395. Wild Scarabs
- 396. Dark Red
- 397. Fortunium
- 398. Romanov Riches
- 399. Cash of Kingdoms
- 400. Zombie Hoard
- 401. The Smashing Biscuit
- 402. Ruby Casino Queen
- 403. Temple Cash Frogs n Flies
- 404. Arctic Valor
- 405. Le Kaffee Bar
- 406. The Great Albini
- 407. Ancient Fortunes: Zeus
- 408. Reel Splitter
- 409. Dragon Shard
- 410. Shogun of Time
- 411. The Finer Reels of Life
- 412. Jungle Jim El Dorado

- 413. Alaskan Fishing
- 414. Bar Bar Black Sheep
- 415. Bonanza
- 416. Carnaval
- 417. Tally Ho
- 418. Pure Platinum
- 419. Cashapillar
- 420. Eagles Wings
- 421. Age of Discovery
- 422. Kathmandu
- 423. 5 Reel Drive
- 424. Thunderstruck II
- 425. Avalon
- 426. Frozen Diamonds
- 427. Mayan Princess
- 428. Tigers Eye
- 429. Sterling Silver
- 430. Party Island
- 431. Summertime
- 432. Mystic Dreams
- 433. Harveys
- 434. Voila
- 435. Oink: Country Love
- 436. The Grand Journey
- 437. Asian Beauty
- 438. Isis
- 439. Summer Holiday
- 440. Sure Win
- 441. Reel Spinner
- 442. Stash Of The Titans
- 443. Bars & Stripes
- 444. Liquid Gold
- 445. Cashville
- 446. What A Hoot
- 447. Big Top
- 448. Treasure Palace
- 449. Lions Pride

Pragmatic

- 450. Sweet Bonanza Xmas
- 451. Aztec Bonanza
- 452. Big Bass Splash
- 453. Bigger Bass Blizzard - Christmas Catch

- 454. Starlight Christmas
- 455. Christmas Big Bass Bonanza
- 456. Hot Safari
- 457. Ancient Egypt Classic
- 458. Money Mouse
- 459. Dance Party
- 460. Chilli Heat
- 461. Hercules and Pegasus
- 462. Pirate Gold
- 463. Madame Destiny
- 464. Wild West Gold
- 465. Gold Rush
- 466. Ancient Egypt
- 467. Leprechaun Carol
- 468. Honey Honey Honey
- 469. Wolf Gold
- 470. Great Rhino
- 471. Leprechaun Song
- 472. Sweet Bonanza
- 473. Diamond Strike
- 474. Mustang Gold
- 475. The Dog House
- 476. Asgard
- 477. Egyptian Fortunes
- 478. John Hunter and the Aztec Treasure
- 479. Hot to Burn
- 480. Greek Gods
- 481. Release the Kraken
- 482. 5 Lions Gold
- 483. The Wild Machine
- 484. Wild Spells
- 485. The Great Chicken Escape
- 486. Mysterious
- 487. Queen of Atlantis
- 488. Hercules Son of Zeus
- 489. Buffalo King
- 490. Super 7s
- 491. Monster Superlanche
- 492. Fruit Party
- 493. The Dog House Megaways
- 494. Gates of Olympus
- 495. The Hand of Midas
- 496. Empty the Bank
- 497. Lucky Lightning

- 498. Chilli Heat Megaways
- 499. Bigger Bass Bonanza
- 500. Rise of Giza PowerNudge
- 501. Cash Bonanza
- 502. Extra Juicy Megaways
- 503. Magic Money Maze
- 504. Dragon Hero
- 505. Fire Archer
- 506. Peak Power
- 507. Club Tropicana
- 508. Wild Wild Bananas
- 509. Gorilla Mayhem
- 510. Fish Eye
- 511. Extra Juicy
- 512. Hot Chilli
- 513. Monkey Warrior
- 514. Safari King
- 515. Treasure Horse
- 516. Vampires vs Wolves
- 517. Wild Gladiators
- 518. Wild Pixies
- 519. 5 Lions
- 520. 3 Kingdoms - Battle of Red Cliffs
- 521. 7 Piggies
- 522. John Hunter and the Secrets of Da Vinci's Treasure
- 523. Peking Luck
- 524. Vegas Magic
- 525. Fire Strike
- 526. Aladdin and the Sorcerer
- 527. 7 Monkeys
- 528. 8 Dragons
- 529. 3 Genie Wishes
- 530. Dwarven Gold Deluxe
- 531. Fairytale Fortune
- 532. Master Chen's Fortune
- 533. The Champions
- 534. John Hunter and the Tomb of the Scarab Queen
- 535. Aztec Gems
- 536. Caishen's Gold
- 537. Jade Butterfly
- 538. Journey to the West
- 539. Santa
- 540. Dragon Kingdom
- 541. Fire 88

- 542. Jurassic Giants
- 543. Lady Godiva
- 544. Lucky Dragons
- 545. Lucky New Year
- 546. Magic Crystals
- 547. Mighty Kong
- 548. Panda's Fortune
- 549. Panther Queen
- 550. Pixie Wings
- 551. Vegas Nights
- 552. Magic Journey
- 553. Master Joker
- 554. Fruit Rainbow
- 555. Three Star Fortune
- 556. Starz Megaways
- 557. Drago - Jewels of Fortune
- 558. Great Rhino Megaways
- 559. Caishen's Cash
- 560. John Hunter and the Book of Tut
- 561. Pyramid King
- 562. Wild Walker
- 563. Aztec Gems Deluxe
- 564. Jungle Gorilla
- 565. Peakyl Blinders
- 566. Street Racer
- 567. Star Bounty
- 568. Emerald King
- 569. Christmas Carol Megaways
- 570. Gems Bonanza
- 571. The Dragon Tiger
- 572. 5 Lions Dance
- 573. Book of Kingdoms
- 574. Cowboys Gold
- 575. Wild Wild Riches
- 576. Return of the Dead
- 577. Spartan King
- 578. Joker King
- 579. Madame Destiny Megaways
- 580. Mysterious Egypt
- 581. Emerald King Rainbow Road
- 582. Dragon Kingdom - Eyes of Fire
- 583. Congo Cash
- 584. Eye of the Storm
- 585. John Hunter and the Mayan Gods

- 586. Voodoo Magic
- 587. Floating Dragon Hold&Spin
- 588. Phoenix Forge
- 589. Cash Elevator
- 590. Fishin' Reels
- 591. Power of Thor Megaways
- 592. Hot Fiesta
- 593. Wild Booster
- 594. Buffalo King Megaways
- 595. The Amazing Money Machine
- 596. Juicy Fruits
- 597. Hot to Burn Hold and Spin
- 598. Temujin Treasures
- 599. The Magic Cauldron - Enchanted Brew
- 600. Chicken Drop
- 601. Dragon Hot Hold and Spin
- 602. Heart of Rio
- 603. Panda Fortune 2
- 604. 5 Lions Megaways
- 605. Book of Vikings
- 606. Fruit Party 2
- 607. Yum Yum Powerways
- 608. Treasure Wild
- 609. Starlight Princess
- 610. John Hunter and the Quest for Bermuda Riches
- 611. Bounty Gold
- 612. Santa's Wonderland
- 613. Smugglers Cove
- 614. Crystal Caverns Megaways
- 615. Piggy Bank Bills
- 616. Mystic Chief
- 617. Star Pirates Code
- 618. Day of Dead
- 619. Big Juan
- 620. Super X
- 621. Big Bass Bonanza Megaways
- 622. Magician's Secrets
- 623. Might of Ra
- 624. Wild Depths
- 625. Gates of Valhalla
- 626. Gold Party
- 627. Rock Vegas
- 628. The Ultimate 5
- 629. Elemental Gems Megaways

- 630. Colossal Cash Zone
- 631. Wild Beach Party
- 632. Rainbow Gold
- 633. Drill that Gold
- 634. North Guardians
- 635. Queenie
- 636. Clover Gold
- 637. Tic Tac Take
- 638. Barn Festival
- 639. Spirit of Adventure
- 640. Snakes and Ladders Megadice
- 641. Eye of Cleopatra
- 642. Spin & Score Megaways
- 643. Pirate Golden Age
- 644. Shining Hot 20
- 645. Octobeer Fortunes
- 646. Zombie Carnival
- 647. Towering Fortunes
- 648. Down the Rails
- 649. Snakes & Ladders Snake Eyes
- 650. The Great Stick-Up
- 651. Shield of Sparta
- 652. Big Bass - Keeping it Reel
- 653. Fire Hot 20
- 654. Cleocatra
- 655. Aztec Blaze
- 656. Candy Stars
- 657. Greedy Wolf
- 658. Floating Dragon Megaways
- 659. Sweet Pownudge
- 660. PIZZA! PIZZA? PIZZA!
- 661. Happy Hooves
- 662. Wild Hop&Drop
- 663. Shining Hot 100
- 664. Santa's Great Gift
- 665. Fury of Odin Megaways
- 666. Tropical Tiki
- 667. Release the Kraken 2
- 668. Queen of Gods
- 669. Secret City Gold
- 670. Bomb Bonanza
- 671. Shining Hot 40
- 672. Striking Hot 5
- 673. Hot to Burn Extreme

- 674. Pinup Girls
- 675. Reel Banks
- 676. Sugar Rush
- 677. Firebird Spirit
- 678. Wild West Gold Megaways
- 679. Black Bull
- 680. Book of Golden Sands
- 681. Hot Pepper
- 682. Cash Patrol
- 683. Fortune of Giza
- 684. Fire Hot 40
- 685. Fire Strike 2
- 686. Goblin Heist Povernudge
- 687. John Hunter and the Book of Tut Respin
- 688. Sword of Ares
- 689. 3 Buzzing Wilds
- 690. 3 Dancing Monkeys
- 691. African Elephant
- 692. Jane Hunter and the Mask of Montezuma
- 693. Kingdom of The Dead
- 694. Excalibur Unleashed
- 695. Wild Bison Charge
- 696. Knight Hot Spotz
- 697. Diamonds Of Egypt
- 698. Lamp Of Infinity
- 699. Jewel Rush
- 700. Zeus vs Hades - Gods of War
- 701. Sticky Bees
- 702. Pirates Pub
- 703. Floating Dragon - Dragon Boat Festival
- 704. Country Farming
- 705. Fat Panda
- 706. Big Bass Amazon Xtreme
- 707. Heist for the Golden Nugget
- 708. Wisdom of Athena
- 709. Spellbinding Mystery
- 710. Hellvis Wild
- 711. Power of Merlin Megaways
- 712. Cash Box
- 713. Sky Bounty
- 714. Diamond Cascade
- 715. Rocket Blast Megaways
- 716. Piggy Bankers
- 717. Wild Celebrity Bus Megaways

718. Gods of Giza

Endorphina

719. Chance Machine 20
720. Hell Hot 100
721. Joker Stoker
722. Lucky Streak 3
723. Chance Machine 100
724. Buffalo 50
725. Book Of Santa
726. 2023 Hit Slot
727. 100 Zombies
728. Diamond Chance
729. Wild Streak
730. 7 Bonus UP!
731. The Vampires
732. Dia De Los Muertos
733. 2020 Hit Slot
734. Minotaurus
735. 2022 Hit Slot
736. Lucky Cloverland
737. Lumber Jack
738. Football: 2022
739. Fisher King
740. Lucky Streak 1
741. Fruletta
742. King of Ghosts
743. Wild Love
744. Cyber Wolf
745. Rabbits Rabbits Rabbits
746. Cash Streak
747. Riches Of Caliph
748. Vampires 2
749. Aus Dem Tal
750. The Rise of AI
751. In Jazz
752. Cash Tank
753. Lucky Lands
754. Gladiators
755. Jetsetter
756. Red Cap
757. Chimney Sweep
758. Little Panda

759.	Geisha
760.	Safari
761.	Sugar Glider Dice
762.	Sushi
763.	#Luxury Life
764.	Macarons
765.	Ancient Troy
766.	Troll Haven
767.	Taboo
768.	Voodoo
769.	Fresh Fruits
770.	Asgardians
771.	Lucky Dice 1
772.	4 of a King
773.	Twerk
774.	Almighty Sparta
775.	2027 ISS
776.	Mongol Treasures
777.	Goddess of War
778.	Diamond Vapor
779.	Chance Machine 40
780.	Tribe
781.	Undine's Deep
782.	Sparkling Fresh
783.	The Emirate
784.	Windy City
785.	Mystery of Eldorado
786.	More Fresh Fruits
787.	Chunjie
788.	The King
789.	Football Superstar
790.	Football
791.	Temple Cats
792.	Kamchatka
793.	Lucky Streak 2
794.	Slotomoji
795.	Ancient Troy Dice
796.	Cupid
797.	Lucky Dice 3
798.	Lucky Dice 2
799.	Chance Machine 5
800.	Satoshi's Secret
801.	Golden Ox
802.	Gem Blast

- 803. Wild Fruits
- 804. Gems & Stones
- 805. Around the World
- 806. 2016 Gladiators
- 807. Retromania
- 808. Voodoo Dice
- 809. Rooster Fury
- 810. Hell Hot 20
- 811. Book of Oil
- 812. Hell Hot 40
- 813. Royal Xmass
- 814. Solar Eclipse
- 815. Magnum Opus
- 816. 3 Thunders
- 817. Water Tiger
- 818. Ninja
- 819. Almighty Sparta Dice
- 820. Little Panda Dice
- 821. Crystal Skull
- 822. Samarkand's Gold
- 823. Dynamite Miner
- 824. Sugar Glider
- 825. Glory of Egypt
- 826. Book of Vlad
- 827. Asgardians Dice
- 828. Santa's Gift
- 829. The Emirate 2
- 830. Mongol Treasures II: Archery Competition
- 831. Blue Slot
- 832. Akbar Birbal
- 833. 100 Zombies Dice
- 834. Rooster Fury Dice
- 835. Minotaur Dice
- 836. Fresh Crush
- 837. Urartu
- 838. Joker Ra
- 839. Multistar Fruits
- 840. Silk Road
- 841. Green Slot
- 842. Giant Wild Goose Pagoda
- 843. Lord Of The Seas
- 844. Argonauts
- 845. 2024 Hit Slot
- 846. Lucky Streak X

Evoplay

- 847. Hot Triple Sevens
- 848. Book of Rest
- 849. Elven Princesses
- 850. Fruit Super Nova
- 851. Temple of Thunder
- 852. Hungry Night
- 853. Fruits Land
- 854. Legend of Ra
- 855. Dolphins Treasure
- 856. Basketball
- 857. Trip to the Future
- 858. Candy Dreams Evoplay
- 859. Raccoon Tales
- 860. Nuke World
- 861. Chinese New Year
- 862. Red Cliff
- 863. Valley of Dreams
- 864. Budai Reels
- 865. Budai Reels Bonus Buy
- 866. The Greatest Catch
- 867. Money Minter
- 868. Tree of Light Bonus Buy
- 869. Wolf Hiding
- 870. Camino de Chili Bonus Buy
- 871. Hot Volcano
- 872. Candy Dreams: Sweet Planet Bonus Buy
- 873. Mega Greatest Catch
- 874. Massive Luck
- 875. Money Minter Bonus Buy
- 876. Redrose Sanctuary

Habanero

- 877. Candy Tower
- 878. Orbs Of Atlantis
- 879. Space Goonz
- 880. Dragon Tiger Gate
- 881. Scruffy Scallywags
- 882. Jump!
- 883. Panda Panda
- 884. Rainbowmania

- 885. Legendary Beasts
- 886. Ways Of Fortune
- 887. 5 Mariachis
- 888. Colossal Gems
- 889. Lucky Fortune Cat
- 890. Taberna De Los Muertos Ultra
- 891. Lucky Lucky
- 892. Techno Tumble
- 893. Pumpkin Patch
- 894. Egyptian Dreams Deluxe
- 895. New Year's Bash
- 896. Totem Towers
- 897. 5 Lucky Lions
- 898. Naughty Santa
- 899. Calaveras Explosivas
- 900. Happy Ape
- 901. Marvelous Furlongs
- 902. Scopa
- 903. Hot Hot Fruit
- 904. Happiest Christmas Tree
- 905. Before Time Runs Out
- 906. Hot Hot Halloween
- 907. Fortune Dogs
- 908. Super Twister
- 909. Sparta
- 910. Jellyfish Flow
- 911. Jellyfish Flow Ultra
- 912. Nuwa
- 913. Wild Trucks
- 914. Gold Rush Habanero
- 915. Christmas Gift Rush
- 916. Return To The Feature
- 917. Taberna De Los Muertos
- 918. Koi Gate
- 919. Egyptian Dreams
- 920. Santa's Village
- 921. Knockout Football Rush
- 922. 12 Zodiacs
- 923. Hey Sushi
- 924. Wealth Inn
- 925. Wicked Witch
- 926. Jugglenaut
- 927. Fa Cai Shen
- 928. Buggy Bonus

- 929. Kane's Inferno
- 930. Lucky Durian
- 931. Roman Empire
- 932. Fire Rooster
- 933. Coyote Crash
- 934. Gangsters
- 935. Arcane Elements
- 936. Ruffled Up
- 937. Galactic Cash
- 938. Bombs Away
- 939. Dragon's Throne
- 940. Ocean's Call
- 941. Lantern Luck
- 942. Disco Beats
- 943. Mighty Medusa
- 944. Cake Valley
- 945. Cashosaurus
- 946. London Hunter
- 947. Cash Reef
- 948. Monster Mash Cash
- 949. Pirate's Plunder
- 950. Shaolin Fortunes
- 951. Sky's the Limit
- 952. Zeus 2
- 953. Rodeo Drive
- 954. Taiko Beats
- 955. Bomb Runner
- 956. Weird Science
- 957. Zeus
- 958. Nine Tails
- 959. Wizards Want War!
- 960. Pool Shark
- 961. Disco Funk
- 962. Dragon Castle
- 963. Treasure Diver
- 964. Treasure Tomb
- 965. Bikini Island
- 966. Mr Bling
- 967. Mummy Money
- 968. Super Strike
- 969. The Big Deal
- 970. Tower Of Pizza
- 971. Laughing Buddha
- 972. Sir Blingalot

- 973. Soju Bomb
- 974. Rolling Roger
- 975. Blackbeard's Bounty
- 976. Tuk Tuk Thailand
- 977. Ride 'em Cowboy
- 978. All For One
- 979. Dragon's Realm
- 980. Flying High
- 981. Aztlan's Gold
- 982. Pucker Up Prince
- 983. Viking's Plunder
- 984. Space Fortune
- 985. Queen of Queens
- 986. King Tut's Tomb
- 987. Presto!
- 988. Shogun's Land
- 989. Barnstormer Bucks
- 990. Four Divine Beasts
- 991. Little Green Money
- 992. Grape Escape
- 993. Glam Rock
- 994. Frontier Fortunes
- 995. Haunted House
- 996. Double O Dollars
- 997. Shaolin Fortunes 100
- 998. The Dead Escape
- 999. Pamper Me
- 1000. Indian Cash Catcher
- 1001. Arctic Wonders
- 1002. Fenghuang
- 1003. Dr Feelgood
- 1004. Carnival Cash
- 1005. Mystic Fortune
- 1006. Magic Oak
- 1007. Bird of Thunder
- 1008. Loony Blox
- 1009. Fa Cai Shen Deluxe
- 1010. Jungle Rumble
- 1011. Golden Unicorn
- 1012. Golden Unicorn Deluxe
- 1013. Mount Mazuma
- 1014. Queen of Queens II
- 1015. Knockout Football
- 1016. S.O.S!

XPanse

- 1017. Odd One Out
- 1018. Wild Corrida
- 1019. Book of Eskimo
- 1020. Casino Heist
- 1021. Fairy in Wonderland
- 1022. Forest Rock
- 1023. Lucky Betting Shop
- 1024. Bounty Hunters
- 1025. Maya's Treasure
- 1026. Sticky 777
- 1027. Piggy Party
- 1028. Battle For The Throne
- 1029. God of Coins
- 1030. Pinata Loca
- 1031. Wild Icy Fruits
- 1032. Wild White Whale
- 1033. Veni Vidi Vici
- 1034. Pia
- 1035. Zombie Apocalypse

Playson Games

- 1036. Solar Queen
- 1037. Book of Gold: Multichance
- 1038. Wolf Power: Hold & Win
- 1039. Burning Wins: classic 5 lines
- 1040. Book of Gold: Double Chance
- 1041. Fruits & Jokers: 20 lines
- 1042. Fruits & Jokers: 40 Lines
- 1043. Joker Expand: 5 Lines
- 1044. Legend of Cleopatra
- 1045. 100 Joker Staxx
- 1046. 3 Fruits Win: 10 Lines
- 1047. Crystal Land
- 1048. Sevens&Fruits: 20 Lines
- 1049. Imperial Fruits: 5 Lines
- 1050. Solar Temple
- 1051. Sevens&Fruits
- 1052. Imperial Fruits: 100 Lines
- 1053. Rome: Caesar's Glory
- 1054. Rise of Egypt
- 1055. Super Burning Wins: Classic 5 lines
- 1056. Book of Gold: Classic

- 1057. Buffalo Power: Hold and Win
- 1058. Diamond Wins: Hold & Win
- 1059. Solar King
- 1060. Legend of Cleopatra Megaways
- 1061. Hot Burning Wins
- 1062. Hot Coins: Hold and Win

Wazdan

- 1063. Choco Reels™
- 1064. 9 Coins™ 1000 Edition
- 1065. 9 Lions
- 1066. 9 Tigers™
- 1067. Black Hawk Deluxe
- 1068. Butterfly Lovers™
- 1069. Dragons Lucky 8™
- 1070. Dwarfs Fortune™
- 1071. Fenix Play Deluxe
- 1072. Football Mania Deluxe
- 1073. Fortune Reels
- 1074. Great Book of Magic Deluxe
- 1075. Hot 777 Deluxe™
- 1076. Hot Party Deluxe
- 1077. Hot Slot™: 777 Crown
- 1078. Hot Slot™: 777 Stars
- 1079. Hot Slot™: Magic Bombs
- 1080. 9 Coins™ Grand Gold Edition
- 1081. Burning Sun
- 1082. 9 Coins™
- 1083. 9 Burning Dragons
- 1084. Fruit Mania Deluxe
- 1085. Gem Splitter™
- 1086. Infinity Hero™
- 1087. Magic Fruits 4 Deluxe
- 1088. Magic Eggs
- 1089. Jelly Reels™
- 1090. Juicy Reels
- 1091. Magic Spins
- 1092. Magic Fruits Deluxe
- 1093. Sizzling Eggs
- 1094. Hot Slot™: Magic Pearls
- 1095. Larry the Leprechaun
- 1096. Los Muertos™
- 1097. Lucky 9™
- 1098. Lucky Fish

1099.	Lucky Reels™
1100.	9 Burning Stars™
1101.	Black Horse™ Deluxe
1102.	Burning Stars 3™
1103.	9 Coins™ Extremely Light
1104.	9 Coins™ Grand Diamond Edition
1105.	12 Coins™
1106.	15 Coins™
1107.	16 Coins™
1108.	Burning Sun™ Extremely Light
1109.	Clover Lady™
1110.	Hot Slot™: 777 Cash Out Extremely Light
1111.	Hot Slot™: 777Coins
1112.	Hot Slot™: Great Book of Magic
1113.	9 Bells
1114.	9 Coins™ Grand Platinum Edition
1115.	20 Coins™
1116.	25 Coins™
1117.	Black Horse™ Cash Out
1118.	Book of Faith

2. Standardne slot igre

Član 87.

Kod standardnih slot igara dobitak može biti ostvaren samo po jednoj liniji i jednoj, dvije ili tri kolone. Vrijednost uloga (BET) zavisi od visine COIN-a koji se izabere. Visina COIN-a iznosi od 0,05 KM do 3,00 KM.

Igrač ima mogućnost da izabere i MAX BET dugme koje automatski postavlja visinu uloga na maksimalnu visinu za odabranu igru. MAX BET ne utiče na povećanje vrijednost COIN-a već igrač mora ručno da poveća vrijednost COIN-a.

Pritiskom na dugme SPIN igrač pokreće igru u visini uloga koju jasno može da vidi u polju BET.

Tokom igre igrač uvijek jasno može da vidi koliko para ima na računu u polju BALANCE, visinu uloga u polju BET kao i iznos novca koji je osvojio tokom jednog spina u polju WINNER PAID.

Igrač ima opciju da izabere i automatsku igru. Pritiskom na dugme AUTO PLAY igra prikazuje igraču poruku da će igra automatski pokretati spinove dokle god igrač ručno ne zaustavi auto play mod ili dok ne ostane bez raspoloživih sredstava na računu. Ukoliko igrač želi da zaustavi auto play mod, mora da stisne dugme STOP AUTO.

Kombinacije koje može da dobije po liniji i visinu isplate igrač može jasno da vidi u svakoj igri u okviru samog prozora igre.

Microgaming

1. 108 Heroes Multiplier Fortunes
2. Mega money Multiplier
3. Wacky Panda
4. Couch Potato

Fazi

5. Triple Hot
6. Retro 7 Hot
7. Mega Money Multiplier
8. Wacky Panda
9. 108 Heroes Multiplier Fortunes

Pragmatic

10. Tree of Riches
11. Joker's Jewels™
12. 888 Dragons™
13. Gold Train™
14. Triple Tigers™
15. Triple Jokers™
16. Super Joker
17. Monkey Madness™
18. Triple Dragons™
19. Ultra Hold and Spin™

Endorphina

20. Ultra Fresh
21. 2021 Hit Slot

VIDEO POKER IGRE

Član 89.

Kod video poker igara, poslije pokretanja igre pritiskom na taster "DEAL" pojaviće se pet karata koje su izabrane slučajno. Igrač može zadržati željenu kombinaciju karata i nakon dodatnog dijeljenja dobiti kombinaciju karata koja može sadržavati dobitak. Dobitak se iskazuje sa kreditnim poenima koje igrač može zadržati i nastaviti igru, ili naplatiti ostvareni dobitak.

Postoje 5 tipa Video Poker igara: 1 Hand, 3 Hand, 10 Hand, 50 Hand i 100 Hand.

Minimalna vrijednost uloga iznosi 0,01KM, a maksimalna 10,00 KM. Igrač može da ulaže BET od 1 do 5. Pritiskom na MAX BET dugme igrač igra za maksimalni ulog. U zavisnosti od tipa igre (1 Hand, 3 Hand, 10 Hand ili 50 Hand) i visina beta i MAX BET-a je promjenljiva.

Igrač pobjeđuje i ostvaruje dobitak ukoliko pogodi jednu od kombinacija iz tabele koja je jasno prikazana u okviru svake igre.

Član 90.

Vrste Video Poker igara su:

Amusnet (EGT)

1. 4 of a Kind Bonus Poker
2. Jacks or Better Poker
3. Joker Poker

Fazi

4. Jolly Poker

Habanero

5. Double Bonus Poker 100 Hand
6. Aces & Eights 100 Hand
7. Deuces Wild 100 Hand
8. Jacks or Better 100 Hand
9. Three Card Poker
10. Joker Poker 100 Hand
11. Bonus Poker 100 Hand
12. Tens Or Better 100 Hand
13. Bonus Deuces Wild 100 Hand
14. Caribbean Hold'Em
15. Double Double Bonus Poker 100 Hand
16. All American Poker 100 Hand

Xpanse

17. Joker Poker
18. Deuces Wild Multihand Poker

Microgaming

19. Double Double Bonus Poker
20. All Aces Poker
21. Deuces Wild
22. Jacks Or Better
23. Bonus Deuces Wild

STONE IGRE

Član 91.

Vrste stonih igara su:

Amusnet (EGT)

1. European Roulette
2. Virtual Roulette

Fazi

3. Roulette
4. Vip Roulette
5. LUX Roulette FaziRoulette

Microgaming

6. Classic Blackjack GOLD
7. European Blackjack
8. American Roulette Switch
9. Roulette Switch
10. European Roulette Gold
11. Vegas Single Deck Blackjack
12. Vegas Strip Blackjack
13. Atlantic City Blackjack Gold
14. American Roulette Gold

Pragmatic

15. Roulette
16. Baccarat
17. American Blackjack
18. Multihand Blackjack

Habanero

19. American Blackjack Habanero
20. European Roulette Habanero
21. Baccarat Zero Commission
22. Blackjack 3 Hand
23. Caribbean Stud
24. Three Card Poker Deluxe
25. Dragon Tiger
26. Blackjack Double Exposure 3 Hand
27. Sicbo
28. War

Xpanse

- 29. Titan Roulette
- 30. Titan Dice
- 31. Diamond Blackjack
- 32. Mini Power Roulette
- 33. Pixel Poker
- 34. Sic Bo
- 35. Titan Roulette Deluxe
- 36. HiLo

1. Blackjack

Opis igre

U igri Blackjack igrač uvijek se takmiči protiv diler. Glavni cilj igre je osvojiti 21 poen, odnosno približiti se što više tom rezultatu, a da ga ne pređete, a da istovremeno imate više poena nego diler.

Pravila igre

Pobjeđuje igrač koji ima veći broj poena nego dilerov hand (što je moguće bliže broju 21). Isplata za ovakvu pobjedu je u omjeru 1:1.

Ako dobijete Blackjack (ako je zbir vaše prve dvije karte jednak 21), dobitak se isplaćuje u vrijednosti 3:2 vašeg uloga, osim u slučaju da diler ima istu kombinaciju karata (Blackjack). U tom slučaju, igra je neriješena i vama će biti vraćen ulog.

Ako vaš ukupni zbir u ruci prelazi 21, hand je tropa (BUST) i gubite vaš ulog.

Ako je vaš hand jednak dilerovom handu, smatra se da je igra neriješena ili PUSH i vama se vraća vaš ulog.

Blackjack (vrijednost prve dvije karte iznosi 21) pobjeđuje kombinaciju čiji rezultat iznosi 21.

As se broji kao 1 ili 11 (ovisno o tome šta je povoljnije), karte sa slikama se broje kao 10, a sve ostale karte se sabiraju prema vrijednosti koja piše na njima.

Pravila Diler

Diler mora dijeliti karte (DRAW) sve dok ne bude imao zbir najmanje 17, a mora stati na 17 ili više. Ako je dileru podijeljeno 16 (ili manje od 16), on mora uzeti sljedeću (drugu) kartu ili više karata, dok ne bude imao najmanje 17. Diler ne donosi odluku da nastavi (HIT) ili ostane (STAND) na osnovu vašeg handa ili odluke već se strogo pridržava pravila Diler.

Razdvajanje karata

Ako vaše prve dvije karte imaju istu vrijednost, ponuđeno vam je da ih razdvojite (SPLIT) na dva odvojena handa. Ako izaberete razdvajanje, onda morate položiti drugi ulog za novi hand koji je jednak početnom ulogu. Sada ćete odlučiti da li ćete tražiti još jednu kartu ili stati, za svaki hand posebno.

Ukoliko razdvojite dva asa, dobićete samo jednu dodatnu kartu za svaki hand, ukoliko razdvojite dva asa i jedan od vaših handova bude jednak 21, to se ne smatra Blackjackom, nego se računa kao 21 i dobitak se isplaćuje 1:1, a ne 3:2.

Dupliranje

Kada vam budu podijeljene prve dvije karte, a vi smatrate da će vas treća karta dovesti do pozicije da pobijedite dilerov hand, možete odabrati opciju poduplaj (DOUBLE) koja se nalazi na stolu. Vaš ulog se tada poduplava, a vama će biti podijeljena samo jedna dodatna karta. Vaš hand je automatski STAND (dosta). Diler će završiti hand i uporediti ga sa ukupnom vrijednošću vašeg handa.

Osiguranje

Ovo vam daje šansu da zaštitite svoj ulog ako vjerujete da bi diler mogao imati Blackjack. Ako je dilerova prva karta jedan as, igrač ima opciju da kupi OSIGURANJE (pojaviće se pop up prozorčić). Ako vjerujete da bi diler mogao imati jednu 10, dečka, damu ili kralja kao zatvorene karte (DOWN CARD), možete izabrati opciju da kupite osiguranje. Kupovina osiguranja plaća se pola iznosa vaše početne opklade. Ako diler ima Blackjack, osiguranje vam se isplaćuje u omjeru 2:1. Ako kupite osiguranje, a diler nema Blackjack, ulog vašeg osiguranja je izgubljen. Ako i Diler i Igrač imaju Blackjack, igra završava neriješeno (PUSH), a sav novac se vraća igraču, uključujući i osiguranje.

Opklada

Kliknite na vrijednost žetona koju želite da koristite u sljedećem Blackjack handu. Za svaki hand možete izabrati novu vrijednost. Možete kliknuti na bilo koje, na dva ili tri polja na stolu na koja želite da postavite svoj ulog. Ako želite da promijenite opkladu prije prvog dijeljenja, kliknite desni klik na bilo koji od žetona na stolu da ih uklonite.

Ograničenja uloga

Svaki sto ima različita ograničenja, tj. minimalna i maksimalna ograničenja uloga. Na primjer, sto sa 1,00 – 100,00 KM ima minimalan ulog od 1 KM, a maksimalan ulog od 100 KM po handu.

2. Poker

Opis igre

Poker je progresivna stona igra u kojoj je cilj je pokušati pobijediti Dilerov hand sa pet karata koje su vam podijeljene.

Pravila igre

Ulog morate staviti na poziciju ANTE na stolu za igranje da biste počeli jednu rundu igre. Da biste postavili ulog, odaberite žetone na lijevoj strani stola i kliknite krug na kome piše ANTE. Možete dodati još žetona na vaš ulog lijevom klikom na žetone u poziciji ANTE. Da obrišete sve uloge sa stola (što je moguće samo prije nego što pritisnete dugme DEAL) kliknite na dugme na kome piše CLEAR BET (obriši opkladu).

Sada će vam biti podijeljeno pet karata, a Diler će dobiti jednu kartu. Imate samo dvije opcije: CALL ili FOLD.

Ukoliko odaberete opciju CALL, za vas se automatski stavlja BET (polje za dodatni ulog), koji je jednak duplom iznosu vašeg početnog uloga (ANTE). Dileru se sada dijele preostale četiri karte da se završi hand. Vaš hand će biti upoređen sa Dilerovim handom, a rezultat može biti jedan od slijedećih:

- ako Diler nema barem jednog asa i kralja najmanje, Igraču će biti isplaćen iznos u omjeru 1:1 na ANTE ulog, a BET (dodatni) ulog će mu biti vraćen.
- ako Diler ima jednog asa i kralja ili jaču kombinaciju, vaš hand će biti upoređen sa Dilerovim handom. Ako je vaš hand pobjednički, iznos ANTE će biti isplaćen u omjeru 1:1, a BET iznos se isplaćuje u skladu sa Planom isplate koji je prikazan na desnoj strani stola.
- ako Diler ima jednog asa i kralja ili više od toga, vaš hand će biti upoređen sa Dilerovim handom. Ako Dilerov hand pobjeđuje, vi gubite vaš ANTE ulog i CALL BETS.

Ako odaberete opciju FOLD (odustajanje od ruke) nakon što su stavljeni ANTE ulozi, vi gubite svoj ANTE ulog i SIDE BET ulog i taj hand će biti završen.

Dobitnički handovi se isplaćuju na slijedeći način:

Hand	Isplata
Royal Flush	100:1
Straight Flush	50:1
Four of a Kind (Četiri karte jednake vrijednosti)	20:1
Full House	7:1
Flush	5:1
Straight	4:1
Three of a Kind (Tri karte jednake vrijednosti)	3:1
Two Pair (Dva para)	2:1
One Pair (Jedan par)	1:1
High Card (Visoka karta)	1:1

Opklada na Progresivni Jackpot

Da se kladi na progresivni Jackpot, igrač mora staviti jedan žeton od 1 BAM u prihvatnik žetona iznad pozicije ANTE. Kada je žeton stavljen u prihvatnik, zelena lampica će prestati da svijetli da označi da je progresivna opklada prihvaćena.

Progresivni Jackpot total je smješten na lijevoj strani stola. Vrijednost se povećava dok se ne osvoji.

Tabela isplata za Progresivni Jackpot:

Hand	Isplata
Royal Flush	100% od Progressive Meter
Straight Flush	10% od Progressive Meter
Four of a Kind (Četiri karte jednake vrijednosti)	500 KM
Full House	100 KM
Flush	50 M

3. Rulet

Opis igre

Rulet je dobio ime po francuskoj riječi koja znači “mali točak”. Igrači mogu izabrati da postave svoje opklade direktno na specifičan broj, niz brojeva, grupe brojeva, samo na crne ili crvene brojeve ili na parne ili neparne brojeve. Svaki od ovih različitih izbora ima različite isplate.

Postoje dva stila ruleta koji se nude:

- američki rulet (American Roulette)
- evropski rulet (European Roulette)

Glavna razlika između američkog i evropskog ruleta je u tome što američki rulet ima pregradicu sa nulom i duplom nulom na točku, a evropski rulet ima samo pregradicu sa nulom. To znači da američki rulet ima trideset osam pregradica, a evropski rulet ima trideset sedam pregradica (STOPS).

U američkom i u evropskom ruletu brojevi (1 do 36) su crne ili crvene boje, a nula (0) odnosno dupla nula (00) su zelene boje. Brojevi nisu postavljeni u nizu na točak, a boje su naizmjenične. Točak izmjenjuje parove neparnih sa parovima parnih brojeva.

Opklade se stavljaju na sto na bilo koje označeno mjesto ili kombinaciju koja je ukratko data u tabeli uloga i isplata u daljem tekstu. Na donjoj desnoj strani ekrana za igru vidjet ćete naziv opklade ako pomjerate miš po stolu. Na primjer, ako kružite mišom po liniji koja razdvaja broj 1 i 2, vidjet ćete oznaku "Split Bet [1 2]" i da se one isplaćuju u omjeru 17:1.

U ruletu loptica se okreće u smjeru suprotnom od smjera točka na vrhu stola za igru. Pobjednički broj za igru koja je u toku se određuje kada se loptica zaustavi u jednoj od pregradica na točku.

Igranje Ruleta

Izaberite vrijednost uloga klikom na jedan od žetona na stolu. Stavite svoj ulog ili više uloga klikom na željenu poziciju na stolu. Dodatni klikovi mišom na isto polje na koje ste postavili jedan žeton povećavaju iznos uloga na taj izbor. Desnim klikom na žeton ili na hrpu žetona će sklanjati jedan po jedan žeton sa te pozicije. Kada budete zadovoljni svojim izborom/izborima, kliknite na dugme sa oznakom SPIN (zavrti). Loptica će biti puštena. Kada se loptica umiri na mjestu obilježenom brojem, marker će prikazati pobjednički broj na stolu. Isto tako, taj broj će se pojaviti u polju pregleda igre u desnom gornjem dijelu ekrana.

Moguće opklade i ograničenja stola

Moguće opklade, kao i minimalna i maksimalna ograničenja zavise od limita stola koji birate iz kazino lobija. Ako pokušate staviti veći ulog nego što je dozvoljeno na toj određenoj poziciji, softver će vas posavjetovati i vi ćete morati da podesite iznos uloga.

Opklade i isplate u američkom ruletu

Naziv opklade	Opis	Isplata
Straight	Kladite se na bilo koji jedan broj	35:1
Split (Odvojeni ulog)	Kladite se na bilo koja dva susjedna broja (vertikalna ili horizontalna)	17:1
Street (Ulica)	Kladite se na bilo koja tri horizontalna broja	11:1
Trio (Tri)	Kladite se na 0, 1, 2 ili 0, 2, 00 ili 2, 3, 00	11:1
Corner (Ugao)	Kladite se na bilo koja četiri susjedna broja u bloku (npr. 10,11,13,14 ili 1,2,4,5)	8:1
Five (Pet)	Kladite se na 0, 00, 1, 2, 3	6:1
Line (Linija)	Kladite se na bilo kojih šest brojeva u dva susjedna reda	5:1

Column (Kolona)	Kladite se ne jednu od tri vertikalne kolone	2:1
Dozen (Tuče)	Kladite se na niske, srednje ili visoke brojeve	2:1
Even Money (Iznos jednak ulogu)	Kladite se na parne, neparne, crvene, crne, niske ili visoke brojeve	1:1

Opklade i isplate u evropskom ruletu

Naziv opklade	Opis	Isplata
Straight	Kladite se na bilo koji jedan broj	35:1
Split (Odvojeni ulog)	Kladite se na bilo koja dva susjedna broja (vertikalno ili horizontalno)	17:1
Street (Ulica)	Kladite se na tri horizontalna broja	11:1
Trio (Tri)	Kladite se na 0, 1, 2 ili 0, 2, 3	11:1
Corner (Ugao)	Kladite se na bilo koja četiri susjedna broja u bloku (npr. 10, 11, 13, 14 ili 1, 2, 4, 5)	8:1
Four (Četiri)	Kladite se na 0, 1, 2, 3	8:1
Line (Linija)	Kladite se na bilo kojih šest brojeva u dva susjedna reda	5:1
Column (Kolona)	Kladite se ne jednu od tri vertikalne kolone	2:1
Dozen (Tuče)	Kladite se na niske, srednje ili visoke brojeve	2:1
Even Money (Iznos jednak ulogu)	Kladite se na parne, neparne, crvene, crne, niske ili visoke brojeve	1:1

4 . Casual slot igre

Član 92.

Vrste casual slot igara su:

Amusnet (EGT)

1. Keno Universe

Pragmatic

2. 7 Piggies 5000
3. Hot Safari 50000
4. Panda Gold 10000

U casual slot igrama potrebno je upariti određeni broj karata ili kuglica za dobitak.

5. Kombinovane igre

Član 93.

Vrste Kombinovanih igara su:

Spribe

1. Aviator
2. Dice
3. Goal
4. Hi Lo
5. Keno
6. Mini Roulette
7. Plinko

Evoplay

8. Courier Sweeper
9. Mine Field
10. Scratch Match
11. Roll The Dice
12. Penalty Shoot Out
13. Magic Wheel
14. Bomb Squad
15. Old West
16. Football Scratch
17. Ethan Grand: Mayan Diaries
18. Candy Dreams: Bingo
19. Treasures of the Gods
20. Goblin Run
21. Lucky Card
22. Patrick's Magic Field
23. Andar Nights

Xpanse

24. Evoji
25. Crazy Horses
26. Gem Miner
27. Clown Fever
28. Clown Fever Deluxe

Pragmatic

29. Spaceman
30. Big Bass Crash

Kombinovane igre su igre koje objedinjuju elemente klađenja i kazina u kojima cilj povući isplatu na najvećoj mogućoj kvoti.

XII LIVE IGRE

Član 94.

Live igre ili igre uživo su stvarne igre sa profesionalnim djelateljima/dilerima, koje se odvijaju u realnom vremenu i u kojima igrač učestvuje u realnom vremenu, a rezultati se prenose uživo putem streaminga.

Maksimalni dobitak u Live igrama je 100.000,00 KM.

Live igre su:

Pragmatic

1. Live Blackjack
2. Live Roulette
3. Live Speed Roulette
4. Mega Wheel
5. Mega Sic Bo

Ezugi

6. Live – Auto Roulette
7. Live Dealer – Roulette
8. Live Dealer – Blackjack
9. Oracle 360 Casino Roulette
10. Live Dealer – Casino Holdem
11. Live Dealer – Baccarat

Authentic Gaming

12. 24/7 live Roulette
13. Authentic Roulette Foxwoods
14. Authentic Roulette Live Aspers casino
15. Authentic Roulette Live Casino Royal
16. Authentic Roulette Platinum
17. Authentic Roulette Turbo
18. Authentic Roulette International
19. Auto Roulette Live Classic 1
20. Auto Roulette Live Classic 2
21. Auto Roulette Live Speed 1
22. Auto Roulette Live Speed 2
23. Auto Roulette Live VIP
24. Casino Floor Live Roulette
25. Great British Roulette
26. Grand Roulette Live

Amusnet (EGT)

27. European Roulette with Dynamic Paytable
28. Onyx Auto Roulette

Član 95.

BLACKJACK

U igri Blackjack igrač uvijek se takmiči protiv diler. Glavni cilj igre je osvojiti 21 poen, odnosno približiti se što više tom rezultatu, a da ga ne pređete, a da istovremeno imate više poena nego diler.

Pobjeđuje igrač koji ima veći broj poena nego dilerov hand (što je moguće bliže broju 21). Isplata za ovakvu pobjedu je u omjeru 1:1.

Ako dobijete Blackjack (ako je zbir vaše prve dvije karte jednak 21), dobitak se isplaćuje u vrijednosti 3:2 vašeg uloga, osim u slučaju da diler ima istu kombinaciju karata (Blackjack). U tom slučaju, igra je neriješena i vama će biti vraćen ulog.

Ako vaš ukupni zbir u ruci prelazi 21, hand je tropa (BUST) i gubite vaš ulog.

Ako je vaš hand jednak dilerovom handu, smatra se da je igra neriješena ili PUSH i vama se vraća vaš ulog.

Blackjack (vrijednost prve dvije karte iznosi 21) pobjeđuje kombinaciju čiji rezultat iznosi 21.

As se broji kao 1 ili 11 (ovisno o tome šta je povoljnije), karte sa slikama se broje kao 10, a sve ostale karte se sabiraju prema vrijednosti koja piše na njima.

RULET (ROULETTE)

Rulet je dobio ime po francuskoj riječi koja znači "mali točak". Igrači mogu izabrati da postave svoje opklade direktno na specifičan broj, niz brojeva, grupe brojeva, samo na crne ili crvene brojeve ili na parne ili neparne brojeve. Svaki od ovih različitih izbora ima različite isplate.

Naziv opklade	Opis	Isplata
Straight	Kladite se na bilo koji jedan broj	35:1
Split (Odvojeni ulog)	Kladite se na bilo koja dva susjedna broja (vertikalno ili horizontalno)	17:1
Street (Ulica)	Kladite se na tri horizontalna broja	11:1
Trio (Tri)	Kladite se na 0, 1, 2 ili 0, 2, 3	11:1
Corner (Ugao)	Kladite se na bilo koja četiri susjedna broja u bloku (npr. 10, 11, 12, 13 ili 1, 2, 3, 4)	8:1
Four (Četiri)	Kladite se na 0, 1, 2, 3	8:1
Line (Linija)	Kladite se na bilo kojih šest brojeva u dva susjedna reda	5:1
Column (Kolona)	Kladite se na jednu od tri vertikalne kolone	2:1
Dozen (Tuce)	Kladite se na niske, srednje ili visoke brojeve	2:1
Even Money (Iznos jednak ulogu)	Kladite se na parne, neparne, crvene, crne, niske ili visoke brojeve	1:1

HOLDEM

U igri Holdem koristi se jedan špil od 52 karte. Da bi pobijedio, igrač mora imati jaču ruku od diler, koristeći i cijele i zajedničke karte.

BACCARAT

Baccarat je igra sa kartama sa 8 polja i 52 karte. Cilj igre je predvidjeti koje od dijeljenja će imati najveću vrijednost – Player, Banker ili Tie. Vrijednost dijeljena je određena dodavanjem vrijednosti 2 ili 3 karte po dijeljenju.

BLAZE LIVE ROULETTE

1. Opis igre

- Rulet ima 37 polja, odnosno brojeva od 0-36. Cilj igre je pogoditi polje na koje će kuglica pasti nakon što se točak, odnosno broj zavrti.
- Minimalne i maksimalne opklade za sto prikazane su na dijelu stola označenom MIN/MAX.
- Isplate se vrše u skladu sa Tabelom isplata. Da pregledate Tabelu isplata, otvorite Information Menu, ili pogledajte dio pod naslovom Payout, odnosno Isplata u daljem tekstu.
- Kada se sto zatvori, UI (Korisnički interfejs) će vas obavijestiti o preostalom broju rundi igre. Nakon toga ćete biti upućeni u predvorje kazina.

2. Stavljanje uloga

- Početak novog kruga igre jasno je prikazan na statusnoj traci koja se vidi u korisničkom interfejsu. Statusna traka će biti zelena, a tekst će glasiti "POSTAVITE SVOJE ULOGE"/"PLACE YOUR BETS". Drugi režimi igre su "KONAČNE OPKLADE"/"FINAL BETS" i "NEMA VIŠE OPKLADA"/"NO MORE BETS"/.
- Možete pokazati na različite dijelove stola kako biste istakli razne opklade.
- Da biste postavili ulog, izaberite vrijednost žetona i kliknite na jedan broj ili prostor za klađenje na stolu. Dodatnim klikovima dodajete traženi broj žetona iste vrijednosti na izabranu opkladu.
- Nijedan postavljeni ulog koji je ispod minimalnog ograničenja uloga za taj sto neće biti važeći i diler taj ulog neće prihvatiti.
- Svaki postavljeni ulog koji je iznad maksimalnog ograničenja uloga za taj sto biće automatski podešen da odgovara maksimalnom ulogu.
- Kada STATUS BAR pokazuje "NEMA VIŠE OPKLADA"/"NO MORE BETS", daljnji ulozi neće biti prihvaćani. Krupje će pustiti lopticu ruleta u traku točka koji se okreće.
- Opklade se pojedinačno podižu sa vašeg stanja kada stavljate žetone na sto za klađenje.
- Kada se loptica zaustavi ne nekom polju, krupje, odnosno korisnički interfejs objavljuje pobjednički broj i sve dobitne opklade se plaćaju.

3. Vrste uloga

Možete staviti mnogo različitih uloga na rulet sto. Svaka vrsta uloga pokriva jedan određeni niz brojeva, i svaka ima svoju vlastitu stopu isplate. Ulozi koji se stave na prostor označen brojevima, ili na linije između njih, zovu se Unutrašnji ulozi (Inside Bets), dok se ulozi stavljeni na posebna polja prikazana u daljem tekstu i desno od table označene brojevima zovu Spoljašnji ulozi (Outside Bets).

3.1 Unutrašnji ulozi (Inside bets)

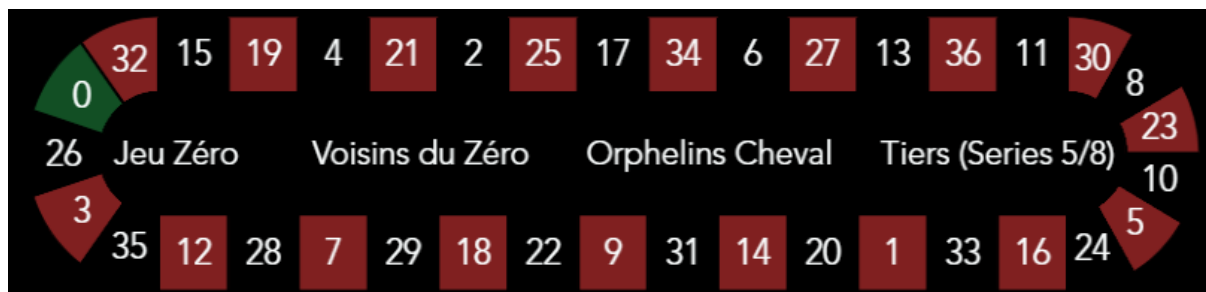
- Broj (Straight Up) – postavite žeton direktno na bilo koji pojedinačni broj (uključujući i nulu).
- Polovina broja (Split) – postavite žeton na liniju između bilo koja dva broja, bilo vertikalno ili horizontalno.
- Red (Street) – postavite žeton na kraj bilo kojeg reda/niza brojeva. Ovaj ulog se postavlja na tri broja.

- Korner (Corner) – postavite svoj žeton na ugao gdje se spajaju četiri broja. Sve četiri broja su pokrivena.
- Dva reda (Six Line) – postavite svoj žeton na kraj dva reda koji se dodiruju. Ova opklada pokriva sve brojeve u oba reda, za ukupno šest brojeva.

3.2 Spoljašnji ulozi (*Outside bets*)

- Ulog na kolonu/Column Bet – postavite svoj žeton na jedno od polja označenih sa “2 na 1” na kraju kolone koje pokriva svih 12 brojeva u toj koloni. Nula nije pokrivena nijednom opkladom na kolonu/Column Bet.
- Ulog na trećinu/Dozen Bet – postavite svoj žeton na jedno od tri polja označena sa “prvih 12”, “drugih 12” ili “trećih 12” tako da pokrije 12 brojeva iznad polja.
- Ulog na crveno/crno/Red/Black – postavite svoj žeton na Crveno ili Crno polje tako da pokrije 18 crvenih ili crnih brojeva. Nula nije pokrivena ovim opkladama.
- Ulog na nepar/par/Even/Odd – postavite svoj žeton na jedno od ovih polja tako da pokrije 18 neparnih ili parnih brojeva. Nula nije pokrivena ovim opkladama.
- 1-18/19-36 – postavite svoj žeton na bilo koje od ovih polja tako da pokrije prvih ili drugih 18 brojeva. Nula nije pokrivena ovim opkladama.

4. Racetrack/Točak



4.1 Voisins du Zéro

Ovaj ulog pokriva ukupno sedamnaest brojeva koji uključuju 22, 25 i brojeve koji se nalaze između njih, na strani točka na kojoj se nalazi nula. 9 žetona se postavlja na sljedeći način:

- 2 žetona na redove 0/2/3
- 1 žeton na polovinu brojeva 4/7
- 1 žeton na polovinu brojeva 12/15 (split)
- 1 žeton na polovinu brojeva 18/21 (split)
- 1 žeton na polovinu brojeva 19/22 (split)
- 2 žetona na ugao brojeva 25/26/28/29
- 1 žeton na polovinu brojeva 32/35 (split)

4.2 Jeu Zéro

Ova opklada pokriva ukupno sedam brojeva koji uključuju 12, 15 i brojeve koji se nalaze između njih, na strani točka na kojoj se nalazi nula. 4 žetona se postavlja na sljedeći način:

- 1 žeton na polovinu brojeva 0/3 (split)
- 1 žeton na polovinu brojeva 12/15 (split)
- 1 žeton na broj 26
- 1 žeton na polovinu brojeva 32/35

4.3 Tiers (Niz 5/8)

Ova opklada pokriva ukupno dvanaest brojeva koji uključuju 27, 33 i brojeve koji se nalaze između njih, na strani točka suprotnoj od one na kojoj se nalazi nula, a 6 žetona se postavlja na sljedeći način:

- 1 žeton na polovini između brojeva 5/8
- 1 žeton na polovini između brojeva 10/11
- 1 žeton na polovini između brojeva 13/16
- 1 žeton na polovini između brojeva 23/24
- 1 žeton na polovini između brojeva 27/30
- 1 žeton na polovini između brojeva 33/36

4.4 Orphelins Cheval

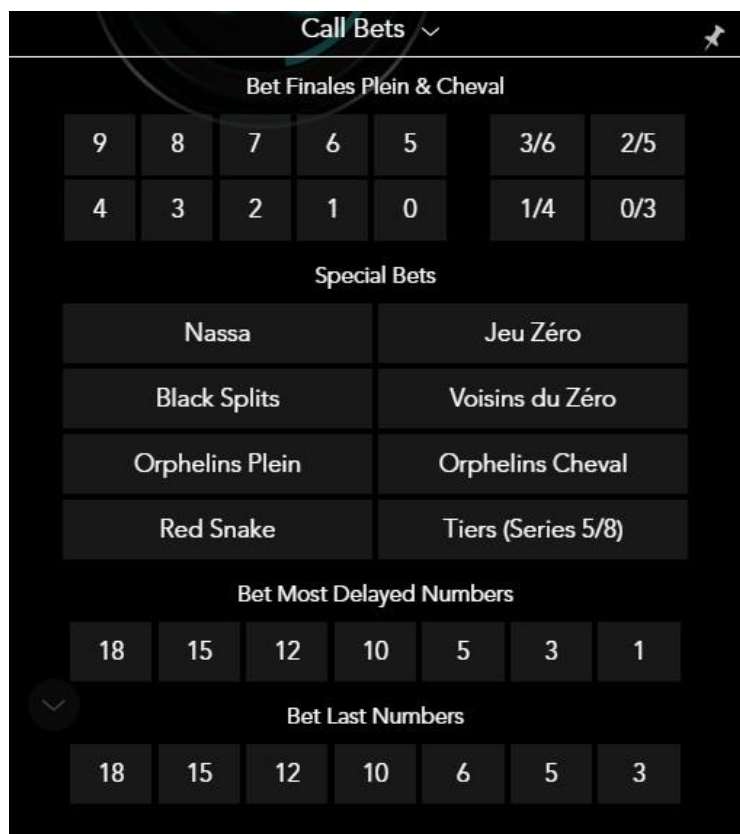
Ova opklada pokriva ukupno osam brojeva na dva segmenta/dijela točka koji nisu pokriveni gore navedenim opkladama voisins du zero i tiers du cylinder. 5 žetona se postavlja na sledeći način:

- 1 žeton na 1 broj (Straight Up)
- 1 žeton na polovini brojeva 6/9 (split)
- 1 žeton na polovini brojeva 14/17 (split)
- 1 žeton na polovini brojeva 17/20 (split)
- 1 žeton na polovini brojeva 31/34 (split)

4.5 Neighbours

Opklada Komšija, odnosno Neighbour predstavlja jedan N-ulog koji pokriva jedan specifičan broj kao i N brojeve koji su najbliži tom broju, na desnoj i na lijevoj strani točka ruleta. N može pokrivati niz od 0 do 8. Da postavite ovaj ulog, kliknite na broj na stazi točka (racetrack). Žeton će biti postavljen na broj na koji ste kliknuli i na četiri najbliža susjedna broja.

5. Najavljeni ulozi (Call bets)



Možete postaviti bilo koji ulog naveden u daljem tekstu direktnim klikom na taj ulog:

- Voisins du Zéro – Isti kao i prethodno opisani ulog koji takođe možete staviti na stazu točka, odnosno racetrack
- Jeu Zéro – Isti kao i prethodno opisani ulog koji takođe možete staviti na stazu točka, odnosno racetrack
- Tiers (Niz 5/8) – Isti kao i prethodno opisani ulog koji takođe možete staviti na stazu točka, odnosno racetrack
- Orphelins a Cheval – Isti kao i prethodno opisani ulog koji takođe možete staviti na stazu točka, odnosno racetrack
- Orphelins en Plein – ulog od 8 žetona koji pokriva brojeve 1 + 6 + 9 + 14 + 17 + 20 + 31 + 34, svaki sa po jednim (1) žetonom
- Red Snake – predstavlja unutrašnji ulog koji se stavlja na brojeve 1, 5, 9, 12, 14, 16, 19, 23, 27, 30, 32 i 34. Svaki broj je pokriven sa po jednim žetonom. Ova opklada je dobila ime po jednom zmijolikom obrascu koji brojevi formiraju na stolu i ona pokriva samo crvene brojeve
- Nassa – predstavlja ulog koji se stavlja na brojeve koji su najbliži broju Nula. Brojevi na koje se stavlja opklada su 0, 3, 12, 15, 19, 26, 32 i 35. Jedan žeton ili njegovi višestruki brojevi biće postavljeni na sledeći način: jedan na 0, 3/Split, jedan na 12, 15/Split, jedan na 19/Straight up, jedan na 26 Straight up i jedan žeton na brojeve 32, 35/ Split.
- Black Splits – predstavlja unutrašnji ulog koji se postavlja na sedam mogućih crnih polovina/Splits. 8/11 Split, 10/11 Split, 10/13 Split, 17/20 Split, 26/29 Split, 28/29 Split, 28/31 Split
- **Finale en plein 0** – ulog od 4 žetona pokriva brojeve 0+10+20+30, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 1** – ulog od 4 žetona pokriva brojeve 1+11+21+31, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 2** – ulog od 4 žetona pokriva brojeve 2+12+22+32, svaki broj sa po jednim žetonom

- **Finale en plein 3** – 4- ulog od 4 žetona pokriva brojeve 3+13+23+33, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 4** – 4- ulog od 4 žetona pokriva brojeve 4+14+24+34, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 5** – 4- ulog od 4 žetona pokriva brojeve 5+15+25+35, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 6** – 4- ulog od 4 žetona pokriva brojeve 6+16+26+36, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 7** – 3- ulog od 3 žetona pokriva brojeve 7+17+27, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 8** – ulog od 3 žetona pokriva brojeve 8+18+28, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale en plein 9** – ulog od 3 žetona pokriva brojeve 9+19+29, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale a cheval 0/3** – ulog od 4 žetona pokriva brojeve 0/3+10/13+20/23+30/33, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale a cheval 1/4** – ulog od 4 žetona pokriva brojeve 1/4+11/14+21/24+31/34, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale a cheval 2/5** – ulog od 4 žetona pokriva brojeve 2/5+12/15+22/25+32/35, svaki broj sa po jednim žetonom
- **Finale a cheval 3/6** – ulog od 4 žetona pokriva brojeve 3/6+13/16+23/26+33/36, svaki broj sa po jednim žetonom

Most Delayed – predstavlja brojeve 1, 3, 5, 10, 12, 15 i 18 koji nisu izvučeni u najdužem uzastopnom nizu rundi. Ovi brojevi se razlikuju od hladnih/cold brojeva – brojevi koji su rijetki, ali su možda „iskočili“ nedavno.

Last Numbers – predstavlja brojeve 3, 5, 6, 10, 12, 15 i 18 koji su izvučeni.

Kada prelazite mišom preko uloga na komšiju, odnosno neighbour, ili najavljenog uloga /call bet/ na stazi točka, odnosno na racetrack, ili na listi, polja na stolu na koja će žetoni biti postavljeni biće označena. Samo kliknite ulog da postavite svoje žetone.

6. Funkcionalnost kladenja

6.1 Funkcija Save layout/ Sačuvajte raspored



Funkcija 'save layout' vam omogućava da sačuvate željenu opkladu, ili kombinaciju različitih vrsta opklada radi lakšeg plasmana u narednim rundama, na bilo kom stolu za rulet. Jednostavno stavite svoje žetone na sto i pritisnite 1 do 5 da biste sačuvali opkladu. Kada je opklada sačuvana, broj postaje zelen. Da biste položili Sačuvanu opkladu/Saved Bet, zadržite pokazivač iznad broja da vidite izbor uloga istaknut na stolu, a zatim pritisnite broj da položite opkladu.

6.2 Auto-Bet (dostupna samo na radnoj površini, odnosno desktopu)

Funkcija Autobet vam omogućava da se kladite automatski. Prvo stavite svoje žetone na sto, pritisnite Autobet i odaberite broj obrtanja na koji želite da stavite opkladu. Broj obrtanja preostalih u tekućoj Autobet sesiji možete vidjeti unutar Autobet dugmeta. Da biste zaustavili Autobet na radnoj površini/desktopu, pritisnite znak Autobet, a zatim pritisnite dugme Stop. Da biste zaustavili Autobet na mobilnom uređaju, pritisnite znak autobet, a zatim pritisnite „Number of Spins“ (Broj obrtanja) koji je aktivan (prikazan zelenom bojom).

7. Funkcija Opcije klađenja/Bet Option Function



7.1 Full Complete Bet

Funkcija 'full complete bet' omogućava igraču koji je odabere da postavi Full Complete opkladu na jedan pojedinačni broj, ili na desetak brojeva. Da bi stavio ulog na full complete opciju, igrač odabere vrijednost žetona, klikne na dugme Full Complete i zatim se kreće preko mreže za klađenje da vidi OPKLADU koju će staviti. Kada korisnik klikne na jedan broj, OPKLADA Full Complete je stavljena.

Slijede vrste Full Complete opklada koje su u ponudi:

Full Complete opklada na jedan broj je set opklada na ŽETON koji se sastoji od sledećih žetona za klađenje i postavljanja uloga za svaku poziciju za klađenje na jedan specifičan broj:

Straight up (jedan broj)	1
Split (na polovini dva broja)	2

Street/Red (tri broja)	3
Corner (četiri broja)	4
Six line/ Dva reda (šest brojeva)	6

Primjer Full Complete opklade – u ovom slučaju na broj 0

Straight up/Broj(NULA)	1
Split/Na polovini između dva broja (NULA/JEDAN)	2
Split/ Na polovini između dva broja (NULA/DVA)	2
Split/ Na polovini između dva broja (NULA/TRI)	2
Street/Red (NULA/JEDAN/DVA)	3
Street/Red (NULA/DVA/TRI)	3

Corner (NULA/JEDAN/DVA/TRI)	4
UKUPNO ŽETONA:	17
Vrijednost žetona:	5
Ukupan ulog:	85

Drugi primjer Full Complete opklade koja se primjenjuje na 1/3 kolone i na 2. (drugu) kolonu

Ukupno postavljenih žetona: 30 žetona na broj u prvoj koloni (isto važi i za treću kolonu) i 40 žetona na broj druge kolone.

7.2 Half Complete opklada

Ovo je full complete tip opklade, bez uloga na red (street) i na dva reda (six line). Ova opklada je zasnovana na 25 žetona.

7.3 Max Bet

Funkcija Max Bet vam omogućava da postavite maksimalni dozvoljeni ulog jednim klikom. Izaberite Max Bet i onda pritisnite odabrani unutrašnji ili spoljašnji ulog na stolu za rulet.

7.4 Neighbour/Komšija

Bet Neighbours/Opklada Komšija na Tabli funkcija omogućava korisniku da stavi ulog na jedan broj i na X – broj komšija na obe strane broja (komšije su brojevi koji se nalaze odmah do odabranog broja na točku) direktno na glavnu mrežu za klađenje na stolu. Ukupan broj žetona za 1 ulog na Komšiju je 3, na primjer, za broj 9, ulog bi bio sledeći: Straight up 9, Straight up 31 i Straight up 22.

8. Bet On Stats/Ulog na statistiku

Bet on Stats funkcija predstavlja alternativni raspored stola. Umjesto prikazivanja brojeva od 0-37, na stolu je prikazana stopa pogodaka za svaki broj. Stopa pogodaka je broj slučajeva kada je ishod igre bio taj broj na osnovu poslednjeg X okretaja. Igrač može podešavati broj okretaja na osnovu kojih je zasnovana stopa pogodaka. Izgled stola za Bet On Stats funkciju takođe pokazuje statistički % za desetine, 1-18, 19-36, neparan/paran i red/black. Bet On Stats sto takođe pokazuje i Hot number (crvena polja) i Cold number (plava polja). Klađenje na ovom stolu vrši se na isti način kao i kod tradicionalnog rasporeda stola. Korisnik izabere žeton i postavi ga na mjesto gdje želi da stavi ulog.

9. Funkcije Igre

Naredna tabela navodi različitu dugmad koja se nalaze u igri i opisuje njihove funkcije.



Poništite poslednji izbor opklade. Pritiskom na ovo dugme poništavate prethodnu opkladu sa stola za klađenje.



Autobet vam omogućava da automatski stavite ulog na sto za klađenje nekoliko puta.



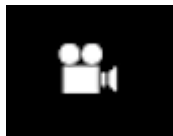
Funkcija Double bet vam omogućava da poduplate ulog koji se trenutno nalazi na stolu za klađenje. Na mobilnom uređaju treba da pritisnete dugme rebet/ponovo se kladite/da bi se ova funkcija pojavila.



Funkcija Rebet vam omogućava da stavite svoj prethodni ulog na sto za klađenje



Poništavanje stavljenog uloga



Prebacuje sa sažetog na puni video. Karakteristika dostupna samo na radnoj površini korisničkog interfejsa, a automatsko prebacivanje je dostupno kada je na strani klijenta niska propusnost.



Otvora interfejs za audio/video podešavanje.



Otvora informacije o igri, pravila igre i odjeljak za pomoć.



Čini da igra bude preko cijelog ekrana / ne bude preko cijelog ekrana, u zavisnosti od trenutnog prikaza. Ova funkcija nije obavezna/dostupna za mobilne uređaje, pošto je igra prikazana preko cijelog ekrana pri pokretanju



Prebacivanje između standardnog izgleda stola i klađenja na raspored stolova sa statistikom.



Sačuvajte trenutni ulog na stolu za klađenje



Trash can se koristi za brisanje bilo kojeg sačuvanog rasporeda na pojedinačno sačuvanim opcijama.



Klasični prikaz je onaj u kome je sto neproziran/mat, a brojevi istaknuti prema boji njihovog polja.

Glass view/stakleni izgled, u kome je mreža za klađenje transparentna a brojevi poprimaju boju njihovog polja.



10. Rješavanje grešaka i nezavršene runde igre

Ako postoji neka greška u igri, sistemu igara na sreću, ili proceduri igre, ta runda igre će biti poništena, a početni ulozi vraćeni svim igračima.

XIII ZAVRŠNE ODREDBE

Član 96.

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

U slučaju da utvrdi da postoje indicije o bilo kakvim prevarnim radnjama priređivač zadržava pravo da poništi sve ili pojedinačne igre igrača koje prepoznaje kao članove iste grupe.

Član 97.

Na sve aspekte priređivanja igre na sreću internet klađenje koji nisu regulisani ovim Pravilima, primjenjuju se odredbe Zakona o igrama na sreću, podzakonskih akata donijetih na osnovu tog zakona i drugi pozitivni propisi.

Član 98.

Za rješavanje sporova između igrača i priređivača nadležan je Osnovni sud u Banja Luci.

Član 99.

Ova Pravila primjenjuju se nakon dobijanja saglasnosti Republičke uprave za igre na sreću.

Banja Luka, 11.4.2025. godine

Direktor


Zoran Šuput

