

Broj: 09/2022

Datum: 22.06.2022. 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 i 39/22), 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](http://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 dojava 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. Džekpot 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 dobitci su rezultat slučajnosti.

U slučaju Jackpot dobitka koji je jednak ili veći od iznosa koji je po Zakonu o igrama na sreću predmet opozivanja, 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 ("Službeni glasnik Bosne i Hercegovine" broj 47/2014 i 16/2016) 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 („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 22/19) 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.**

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

Priredivač 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 priredivač 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 priredivača koristeći aplikaciju priredivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala uslijed neobaviještenosti priredivača. U slučaju da je igrač zaboravio lozinku i zatraži promjenu iste priredivač će poslati e-mail sa linkom za unos nove lozinke.

## **9. Lična ograničenja igrača**

### **Član 17.**

Priredivač 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.**

Priredivač 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 priredivača. 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.**

Prigredivač 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 prigredivača igrač ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije. Prigredivač će osigurati igraču pregled detalja svake e-potvrde.

## **12. Odgovorno prigredivanje**

### **Član 20.**

Prigredivač se u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog prigredivanja obavezuje da će sprovesti mjere i standard zaštite igrača od prekomjernog igranja. Samo punoljetnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama internet klađenje. Na internet stranicama prigredivača 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.**

Prigredivač 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.

Prigredivač 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 prigredivača 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 prigredivača;



- 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 suspendovani 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. Prihvat 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.**

Priredivač 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 priredivača. Priredivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, te ovim Pravilima. Priredivač će preduzimati trajne mjere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmjena ili pristupa. Na zahtjev priredivača u svrhu provjere identiteta ili punoljetnosti igrač je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

Priredivač 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 priredivaču, 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 priredivača, koja se priređuju putem interneta. Događaje koji mogu biti predmet klađenja priredivač objavljuje u svojoj ponudi na internet stranici priredivača 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.**

Priredivač nije odgovoran za greške pri kucanju, ljudske greške, softverske ili očevidne greške u odnosu na bilo koji proizvod ili informaciju na internet stranici priredivača, 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 otkáže 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) podrazumjeva 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 prvoimenovani tim u listi za klađenje, a znak „2“ na drugoimenovani 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 klađenja 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 klađenja 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 klađenje na događaj u toku i kvoti koja se vidi na e-potvrdi. Važeća kvota za klađenje, kao i za klađenje 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 klađenja) koju priređivač unaprijed daje nekom igraču sa liste programa sportskih događaja za klađenje.

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, priredivač 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.

#### 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 proizvođači, 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.

## Član 56.

Igra „Mozzart Lucky Super 6“ je klađenje na 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	<b>25000</b>	16	<b>100</b>	26	<b>12</b>
7	<b>15000</b>	17	<b>90</b>	27	<b>10</b>
8	<b>7500</b>	18	<b>80</b>	28	<b>8</b>
9	<b>3000</b>	19	<b>70</b>	29	<b>7</b>
10	<b>1250</b>	20	<b>60</b>	30	<b>6</b>
11	<b>700</b>	21	<b>50</b>	31	<b>5</b>
12	<b>350</b>	22	<b>35</b>	32	<b>4</b>
13	<b>250</b>	23	<b>25</b>	33	<b>3</b>
14	<b>175</b>	24	<b>20</b>	34	<b>2</b>
15	<b>125</b>	25	<b>15</b>	35	<b>1</b>

Minimalna uplata po izvlačenju iznosi 0,50 KM.

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

Maksimalna uplata po izvlačenju iznosi 100,00 KM.

Maksimalni dobitak koji učesnik može ostvariti jeste 100.000,00 KM po jednom izvlačenju.

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;

Sistemsko klađenje		
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 istobojnih 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 koeficijentata, izvlačenje brojeva i objava rezultata).

Svaka primljena uplata za odabrane brojeve odnosi se na prvo sljedeće kolo, izuzev Future klađenja, 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.

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

## VIII VIRTUELNE IGRE

### Član 57.

Virtuelne igre su 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 58.

Opklade na virtuelne igre se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko klađenje.

#### Član 59.

Minimum uplate je 0,50 KM po opkladi.

Maksimalni iznos koji igrač može uplatiti na klađenje je 1.000,00 KM .

Maksimalni dobitak po opkladi je 100.000,00 KM.

#### Član 60.

Mečevi i prezentacije virtuelnih igara se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč ili igru će dobiti isti rezultat meča.

#### Član 61.

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 proglašiće 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 62.

Vrste opklada na virtuelne igre su definisane ovim Pravilima.

#### Član 63.

Opklada na bilo koji virtuelni 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 64.

Nakon što su virtuelni 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 virtuelnih mečeva i igara se prikazuje na sajtu za određeni period.

#### Član 65.

Vrste virtuelnih igara su:

- Virtuelni fudbal
- Virutelni fudbal Golden Race
- Virtuelni tenis
- Trke pasa Golden Race
- Trke konja Golden Race
- Trke krosera Golden Race
- Trke motroa Golden Race

## Član 66.

Virtuelna fudbalska liga omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini klađenje na virtualni 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.

Jedna sezona traje ukupno 141 minut. Podjeljena je na tri dijela:

- Najava sezone – traje 2:30 minuta i najava je sezone koja treba da počne
- Kola u sezoni– traje 137:30 minuta za svih 30 kola u toku sezone
- Izvještaj sezone – traje 1 minut i predstavlja sumarni izvještaj sezone koja se završila

Jedno kolo traje 4:35 minuta. Kolo je podjeljeno na:

- Najava meča - traje 60 sekundi
- Prvo poluvrijeme - traje 90 sekundi
- Poluvrijeme - traje 10 sekundi
- Drugo poluvrijeme - traje 90 sekundi
- Izvještaj meča - traje 10 sekundi
- Izvještaj kola - traje 15 sekundi

Opklada na VFL mečeve je moguća najkasnije 10 sekundi prije početka istih. Moguće je klađenje na mečeve unaprijed na sva kola do kraja sezone. Kada se odabere kolo koji još nije počelo opcijom „Odaberi kolo” otvara se ponuda mečeva koji se igraju u tom kolu kao i cjelokupna ponuda igara i kvota za taj meč. Postoji mogućnost klađenja na sljedeće igre i podigre:

- Konačan ishod – pobjeda domaćina, neriješeno, pobjeda gosta
- Konačan ishod sa hendikepom - pobjeda domaćina, neriješeno, pobjeda gosta
- Prvi daje gol – domaćin daje gol, bez gola na utakmici, gost daje gol
- Prvo poluvrijeme - pobjeda domaćina, neriješeno, pobjeda gosta
- Ukupno golova – opklada da će pasti više ili manje golova na meču od ponuđene margine
- Tačan rezultat – od 0:0 do 3:3 i ostalo

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.

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).

## Član 67.

U virtualnom fudbalu Golden Race takmičenje je podijeljeno u lige (engleska, španska, njemačka, turska, kineska) i prvenstvo – Evropsko prvenstvo.

Igre koje mogu da se igraju na fudbalu:

Konačan ishod

- 1 - Na kraju utakmica pobjeđuje domaćin.

- 2 - Na kraju utakmica pobjediće gost.
- X - Na kraju utakmica biće neriješeno.

#### Dupla šansa

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

#### Poluvrijeme – Kraj

- Domaćin će pobijediti i na poluvremenu i na kraju utakmice.
- Domaćin će pobijediti na poluvremenu, ali će na kraju pobijediti 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 utakmici.

#### Ukupno golova – osnovne igre

- 0 - Biće postignut najviše jedan gol na utakmici
- 2+ - Biće postignuto dva ili više golova na utakmici
- 0-2 – Biće postignuto najviše dva gola na utakmici
- 3+ - Biće postignuto tri ili više golova na utakmici
- 0-3 - Biće postignuto najviše tri gola na utakmici
- 4+ - Biće postignuto četiri ili više golova na utakmici
- 0-4 - Biće postignuto najviše četiri gola na utakmici
- 5+ - Biće postignuto pet ili više golova na utakmici

#### Konačan ishod + Ukupno golova – osnovne igre

- 1&2+ - Pobijediće domaćin i biće postignuta bar dva gola na utakmici
- X&2+ - Utakmica će se završiti neriješeno i biće postignuta bar dva gola na utakmici
- 2&2+ - Pobijediće gost i biće postignuta bar dva gola na utakmici
- 1&0-1 - Pobijediće domaćin i biće postignut najviše jedan gol na utakmici
- X&0-1 - Utakmica će se završiti neriješeno i biće postignut najviše jedan gol na utakmici
- 2&0-1 - Pobijediće gost i biće postignut najviše jedan gol na utakmici
- 1&3+ - Pobijediće domaćin i biće postignuta bar tri gola na utakmici
- X&3+ - Utakmica će se završiti neriješeno i biće postignuta bar tri gola na utakmici
- 2&3+ - Pobijediće gost i biće postignuta bar tri gola na utakmici
- 1&0-2 - Pobijediće domaćin i biće postignuta najviše dva gola na utakmici
- X&0-2 - Utakmica će se završiti neriješeno i biće postignuta najviše dva gola na utakmici
- 2&0-2 - Pobijediće gost i biće postignut najviše dva gola na utakmici
- 1&4+ - Pobijediće domaćin i biće postignuta bar četiri gola na utakmici
- X&4+ - Utakmica će se završiti neriješeno i biće postignuta bar četiri gola na utakmici
- 2&4+ - Pobijediće gost i biće postignuta bar četiri gola na utakmici

- 1&0-3 - Pobijediće domaćin i biće postignuta najviše tri gola na utakmici
- X&0-3 - Utakmica će se završiti neriješeno i biće postignuta najviše tri gola na utakmici
- 2&0-3 - Pobijediće gost i biće postignut najviše tri gola na utakmici

#### Tačan broj golova

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

#### Tačan rezultat

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

#### Ukupno golova – dodatne igre

- 0 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 0
- Ukupan broj golova na utakmici će biti do 1
- Ukupan broj golova na utakmici će biti do 2

- Ukupan broj golova na utakmici će biti do 3
- Ukupan broj golova na utakmici će biti do 4
- Ukupan broj golova na utakmici će biti do 5
- Ukupan broj golova na utakmici će biti do 6
- 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- Ukupan broj golova na utakmici će biti 5
- 5-6 - Ukupan broj golova na utakmici će biti 5 ili 6
- Ukupan broj golova na utakmici će biti 6

Fubalski meč se sastoji od:

- Najava – 70 sekundi (uplata moguća do 10 sekundi prije početka meča)
- Meč – oko 70 sekundi
- Rekapitulacija 30 sekundi

#### Član 68.

Virtuelni tenis omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini kladjenje na virtuelne teniske turnire. U svakom trenutku se paralelno održavaju dva turnira. Svaki turnir ima 16 igrača i sastoji se iz četiri faze – osmina finala, četvrtfinale, polufinale i finale. Opklade se mogu vršiti na sve mečeve faze koja još nije počela. Naizmjenično se prikazuju turniri na šljaci i travi.

Kompletan turnir traje 25:30 minuta. Podijeljen je na tri dijela:

- Najava turnira – ukupno u trajanju od 15 sekundi
- Turnir– 3:30 minuta po fazi
- Rezime turnira – ukupno u trajanju od 15 sekundi

Jedna faza traje 3:30 minuta. U zavisnosti koja je faza u pitanju svi mečevi imaju određen broj video “prenosa” (osmina finala ima osam mečeva, četvrtina finala ima četiri meča, polufinale ima dva meča i finale jedan meč). Svi mečevi su dostupni korisniku na gledanje.



Opklada na VTO mečeve je moguća najkasnije 10 sekundi pre početka istih. Postoji i mogućnost kombinovanih opklada kao i kombinacije opklada sa ostalim virtuelnim sportovima (VFL). Postoji mogućnost klađenja na slijedeće igre i podigre:

- Pobjednik meča – pobjeda prvonavedenog igrača, pobjeda drugonavedenog igrača;
- Pobjednik prvog gema u prvom setu - pobjeda prvonavedenog igrača, pobjeda drugonavedenog igrača;
- Tačan rezultat prvog gema u prvom setu – G:0, G:15, G:30, G:40, 0:G, 15:G, 30:G, 40:G
- Pobjednik prvog seta – pobjeda prvonavedenog igrača, pobjeda drugonavedenog igrača;
- Tačan rezultat prvog seta – 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
- Ukupan broj gemova u prvom setu – opklada da će biti više ili manje gemova od ponuđene margine. Postoje tri različite margine u ponudi;
- Ukupan broj gemova u prvom setu je par/nepar – opklada da će ukupan broj gemova u prvom setu biti paran ili neparan broj;
- Tačan rezultat meča - 2:0, 2:1, 0:2, 1:2;
- Ukupno gemova na meču – opklada da će biti više ili manje gemova od ponuđene margine.

Moguće je vezivati sa ponudom ostalih virtuelnih igara u ponudi kompanije Mozart.

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

Sistemske tikete nisu dozvoljeni.

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 vreme, performanse virtualnih teniskih igrača su bazirane na postojećim performansama svjetskih profesionalnih tenisera (npr. broj osvojenih mečeva, zdravlje, forma, statistike završenih mečeva i slično).

## Član 69.

Igre koje mogu da se igraju na trkama:

- Pobjednik – Izabrani tip će pobijediti na trci
- M1-2 – Izabrani tip će biti prvi ili drugi na trci
- M1-3 – Izabrani tip će biti prvi ili drugi ili treći na trci
- Broj pobjednika – Par/Nepar – Redni broj pobjednika će biti paran ili neparan
- Broj pobjednika – Više/Manje od 3.5 – Redni broj pobjednika će biti manji ili veći od 3,5
- Broj pobjednika – Više/Manje od 2.5 – Redni broj pobjednika će biti manji ili veći od 2,5
- Prvi i drugi – tačan redoslijed – Tačan redoslijed prvog i drugog mjesta na trci
- Prvi i drugi – mogući redoslijed – Mogući redoslijed prvog i drugog mjesta na trci
- Prvi, drugi i treći – tačan redoslijed – Tačan redoslijed prva tri mjesta na trci

Trke pasa se sastoje od:

- Najava – 40 sekundi (uplata moguća do 10 sekundi prije početka meča)
- Trka – oko 50 sekundi
- Rekapitulacija 30 sekundi

Trke konja se sastoje od:

- Najava – 15 sekundi (uplata moguća do 10 sekundi prije početka meča)
- Trka – oko 70 sekundi
- Rekapitulacija 30 sekundi

#### Trke krosera

- Najava – 30 sekundi (uplata moguća do 10 sekundi prije početka meča)
- Trka – oko 60 sekundi
- Rekapitulacija 15 sekundi

#### Član 70.

Za Golden Race igre moguće je uplatiti tiket najkasnije 10 sekundi pre početka odabranog događaja (utakmice, trke).

Moguće je uplatiti tiket sa događajima iz više kola (ne moraju svi biti iz istog kola).

Dozvoljeno je igranje svih vrsta tiketa:

- Singl
- Sistem
- Običan tiket

### **IX KAZINO IGRE**

#### **SLOT IGRE**

#### Član 71.

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 72.

Vrste dobitaka zavise od visine uloga, izraženog u kreditima ili novcu. Mogući dobitci 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 73.

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 74.

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 75.

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 76.

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 77.

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 78.

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. Da bi igrač osvojio JACKPOT na nekoj od igara potrebno je da igra za maksimalan ulog (BET ili WAGER) na igri i da osvoji pet istih simbola koji dodjeljuju JACKPOT. Visina maksimalnog uloga, kao i koje simbole 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 79.

Vrste video slot igara su:

Amatic

1. Admiral Nelson
2. Allways Fruits
3. Allways Joker
4. Allways Win
5. Arising Phoenix
6. Bells on Fire
7. Bells on Fire Rombo
8. Billyonaire
9. Book of Aztec
10. Book of Fortune
11. Diamond Cats
12. Diamond Monkey
13. Diamonds on Fire
14. Enchanted Cleopatra
15. Eye of Ra
16. Fire & Ice
17. Flying Dutchman
18. Golden Joker
19. Hot 27
20. Hot Choice

21. Hot Fruits 20
22. Hot Fruits 40
23. Hot Scatter
24. La Gran Aventura
25. Lovely Lady
26. Lucky Little Devil
27. Sakura Fruits
28. Ultra Seven
29. Wild 7
30. Wild Stars

EGT

31. 10 Burning Heart
32. 100 Burning Hot
33. 100 Cats
34. 100 Super Hot
35. 2 Dragons
36. 20 Burning Hot
37. 20 Dazzling Hot
38. 20 Diamonds
39. 20 Hot Blast
40. 20 Joker Reels
41. 20 SUPER HOT
42. 27 Wins
43. 30 Spicy Fruits
44. 40 Almighty Ramses II
45. 40 Burning Hot
46. 40 Burning Hot 6 Reels
47. 40 Hot & Cash
48. 40 Lucky King
49. 40 Mega Clover
50. 40 SUPER HOT
51. 5 Burning Heart
52. 5 DAZZLING HOT
53. 5 Great Star
54. 5 Juggle Fruits
55. 50 Amazons Battle
56. 50 Horses
57. Action Money
58. AGE OF TROY
59. Aloha Party
60. Amazing Amazonia
61. AMAZONS' BATTLE
62. Ancient Dynasty
63. Aztec Glory

64. BLUE HEART
65. Book of Magic
66. Brave Cat
67. BURNING HOT
68. Burning Hot 6 Reels
69. CAMEL HOT
70. Casino Mania
71. Cats Royal
72. Circus Brilliant
73. Coral Island
74. Dark Queen
75. DICE AND ROLL
76. Dice High
77. Dragon Reborn
78. Dragon Reels
79. Egypt Sky
80. EXTRA STARS
81. EXTREMELY HOT
82. Fast Money
83. FLAMING HOT
84. Flaming Hot Extreme
85. Forest Band
86. Forest Tale
87. Fortune Spells
88. Frog Story
89. Fruits Kingdom
90. Game of Luck
91. Genius of Leonardo
92. Gold Dust
93. Grace of Cleopatra
94. Great 27
95. Great Adventure
96. Great Empire
97. Halloween
98. Hot & Cash
99. Imperial Wars
100. Inca Gold II
101. Kangaroo Land
102. Kashmir Gold
103. Legendary Rome
104. Like a Diamond
105. Lucky & Wild
106. Lucky Buzz
107. LUCKY HOT

108. Magellan
109. Majestic Forest
110. Mayan Spirit
111. Mini Burning Hot
112. Mini Supreme Hot
113. Mini Ultimate Hot
114. More Dice & Roll
115. More Like a Diamond
116. More Lucky & Wild
117. Ocean Rush
118. OIL COMPANY II
119. Olympus Glory
120. Penguin Style
121. Queen of Rio
122. Rainbow Queen
123. Retro Style
124. Rich World
125. RISE OF RA
126. Route of Mexico
127. ROYAL SECRETS
128. Secrets of Alchemy
129. SHINING CROWN
130. Spanish Passion
131. Summer Bliss
132. Super 20
133. SUPREME HOT
134. The Big Journey
135. The Explorers
136. The Great Egypt
137. The Secrets of London
138. The Story of Alexander
139. The White Wolf
140. Thumbelinas Dream
141. ULTIMATE HOT
142. Vampire Night
143. Venezia D'oro
144. Versailles Gold
145. Volcano Wealth
146. Witches' Charm
147. Wonder Tree
148. Wonderheart
149. ZODIAC WHEEL

Fazi

150. Book Of Bruno

- 151. Book Of Spells
- 152. Burning Ice
- 153. Fruits and Stars
- 154. Hot Stars
- 155. Juicy Hot
- 156. Pyramid
- 157. Star Gems
- 158. Turbo Hot 40

Green Tube

- 159. 4 Reel Kings
- 160. African Simba
- 161. Boof of Ra Classic
- 162. Book of Ra Deluxe
- 163. Book of Ra Deluxe 6
- 164. Columbus Deluxe
- 165. Dolphin's Pearl
- 166. Dolphin's Pearl Deluxe
- 167. Fairy Queen
- 168. Faust
- 169. Fruits 'n Sevens
- 170. Golden Ark
- 171. Golden Sevens
- 172. Hot Chance
- 173. Just Jewels Deluxe
- 174. Lord of the Ocean
- 175. Lucky Lady's Charm Deluxe
- 176. Mega Joker
- 177. Mystic Secrets
- 178. Pharaoh's Ring
- 179. Plenty on Twenty
- 180. Power Stars
- 181. Rainbow King
- 182. Reel King
- 183. Roaring Forties
- 184. Sizzling Hot Deluxe
- 185. Ultra Hot Deluxe
- 186. Xtra Hot

Microgaming

- 187. 108 Heroes
- 188. 5 Reel Drive
- 189. Action Ops Snow & Sable
- 190. Adelia the Fortune Wielder
- 191. Age of Discovery
- 192. Agent Jane Blonde



193. Agent Jane Blonde Returns
194. Agent Valkyrie
195. Alaskan Fishing
196. Ancient Fortunes Zeus
197. Arctic Valor
198. Ariana
199. Asian Beauty
200. Astro Pug
201. Avalon
202. Bar Bar Black Sheep 5 Reel
203. Bars & Stripes
204. Beautiful Bones
205. Bier Fest
206. Big Bad Wolf
207. Big Top
208. Bonanza
209. Book of Oz
210. Bookie Of Odds
211. Break Away
212. Break Da Bank Again
213. Bust the Bank
214. Cabaret Royale
215. Carnival
216. Cash of Kingdoms
217. Cashapillar
218. Castle Builder II
219. Celtic Goddess
220. Classic 243
221. Colossus Frac/pot
222. Cool Buck 5 Reel
223. Crystal Rift
224. Wicked Tales: Dark Red
225. Deco Diamonds
226. Diamond Empire
227. Dragon Shard
228. Dragonz
229. Dream Date
230. Eagle's Wings
231. EmotiCoins
232. Emperor of the Sea
233. Exotic Cats
234. Festival Queens
235. Fiery Kirin
236. Flower Fortunes

237. Football Star
238. Forbidden Throne
239. Fortune Girl
240. Fortunes Of Asgard
241. Fortunium
242. Frozen Diamonds
243. Game of Thrones 15 Lines
244. Game of Thrones 243 ways
245. Giant Riches
246. Gold
247. Gold Factory
248. Goldwyns Fairies
249. Harveys
250. Highlander
251. HitMan
252. Hot As Hades
253. Huangdi – The Yellow Emperor
254. Icy Gems
255. Immortal Romance
256. Isis
257. Jungle Jim - El Dorado
258. Kathmandu
259. King Tusk
260. Lara Croft Temples & Tombs
261. Lion's Pride
262. Liquid Gold
263. Lucky Leprechaun
264. Lucky Twins
265. Magic of Pandore
266. Mayan Princess
267. Medusa
268. Medusa's Golden Gaze
269. Mermaids Millions
270. Moby Dick
271. Mystic Dreams
272. Ninja Magic
273. Party Island
274. Pistoleras
275. Playboy
276. Playboy Gold
277. Pure Platinum
278. Rabbit in the Hat
279. Rainbow
280. Red Hot Devil

281. Reel Spinner
282. Reel Splitter
283. Reel Talent
284. River of Riches
285. Riviera Riches
286. Robin of Sherwood
287. Robyn
288. Rockabilly Wolves
289. Romanov Riches
290. Ruby Casino Queen
291. Rugby Star
292. Serenity
293. Sherlock of London
294. Shogun of Time
295. Showdown Saloon
296. Sidewinder
297. Silver Fang
298. Silver Lions 4x
299. Six Acrobats
300. So Much Sushi
301. Star Dust
302. Starlight Kiss
303. Stash of the Titans (G3)
304. Sterling Silver
305. Summer Holiday
306. Summertime
307. Sun Tide
308. Sure Win
309. Tally Ho
310. Tarzan
311. Temperance
312. Zemple Cash Frogs n Flies
313. Temple of Tut
314. Temple Quest
315. The Grand Journey
316. The Great Albini
317. The Phantom Of The Opera
318. The Sand Princess
319. The Smashing Biscuit
320. The Twisted Circus
321. Thunderstruck
322. Thunderstruck II
323. Tigers Eye
324. Treasure Palace

- 325. Viking Quest
- 326. Village People Macho Moves
- 327. Voila
- 328. What a Hoot
- 329. Wild Scarabs
- 330. Zombie Hoard

Pragmatic

- 331. 3 Genie Wishes
- 332. 3 Kingdoms - Battle of Red Cliffs
- 333. 5 Lions
- 334. 5 Lions Gold
- 335. 17 Monkeys
- 336. 7 Piggies
- 337. 8 Dragons
- 338. 888 Dragons
- 339. Aladdin and the Sorcerer
- 340. Ancient Egypt
- 341. Ancient Egypt Classic
- 342. Asgard
- 343. Aztec Bonanza
- 344. Aztec Gems
- 345. Baccarat
- 346. Beowulf
- 347. Bronco Spirit
- 348. Buffalo King
- 349. Caishen's Cash
- 350. Caishen's Gold
- 351. Chilli Heat
- 352. Da Vinci's Treasure
- 353. Dance Party
- 354. Diamond Strike
- 355. Dragon Kingdom
- 356. Dwarven Gold Deluxe
- 357. Egyptian Fortunes
- 358. Extra Juicy
- 359. Fairytale Fortune
- 360. Fire 88
- 361. Fire Strike
- 362. Fruit Rainbow
- 363. Gold Rush
- 364. Gold Train
- 365. Golden Beauty
- 366. Great Rhino
- 367. Greek Gods

368. Hercules and Pegasus
369. Hercules Son of Zeus
370. Honey Honey Honey
371. Hot Chilli
372. Hot Safari
373. Hot to Burn
374. Jade Butterfly
375. John Hunter and the Aztec Treasure
376. Joker's Jewels
377. Journey to the West
378. Jurassic Giants
379. Lady Godiva
380. Leprechaun Carol
381. Leprechaun Song
382. Lucky Dragons
383. Lucky New Year
384. Madame Destiny
385. Magic Crystals
386. Magic Journey
387. Master Chen's Fortune
388. Master Joker
389. Mighty Kong
390. Money Mouse
391. Monkey Madness
392. Monkey Warrior
393. Mustang Gold
394. Mysterious
395. Panda's Fortune
396. Panther Queen
397. Peking Luck
398. Pirate Gold
399. Pixie Wings
400. Queen of Atlantis
401. Queen of Gold
402. Release the Kraken
403. Safari King
404. Santa
405. Sugar Rush
406. Super 7s
407. Super Joker
408. Sweet Bonanza
409. Sweet Bonanza Xmas
410. The Champions
411. The Dog House

- 412. The Great Chicken Escape
- 413. The Wild Machine
- 414. Treasure Horse
- 415. Tree of Riches
- 416. Triple Dragons
- 417. Triple Jokers
- 418. Triple Tigers
- 419. Vampires vs Wolves
- 420. Vegas Magic
- 421. Vegas Nights
- 422. Wild Gladiators
- 423. Wild Pixies
- 424. Wild Spells
- 425. Wild West Gold
- 426. Wolf Gold

Endorphina

- 427. 100 Zombies
- 428. 2020 Hit Slot
- 429. 2027 ISS
- 430. 4 of a King
- 431. 7 Bonus Up
- 432. Almighty Sparta
- 433. Almighty Sparta DICE
- 434. Ancient Troy
- 435. Ancient Troy Dice
- 436. Asgardians
- 437. Aus Dem Tal
- 438. Blast Boom Bang
- 439. Book of Santa
- 440. Buffalo 50
- 441. Cash Tank
- 442. Chance Machine 100
- 443. Chance Machine 20
- 444. Chance Machine 40
- 445. Chance Machine 5
- 446. Chunjie
- 447. Cuckoo
- 448. Dia De Los Muertos
- 449. Diamond Chance
- 450. Fairy Tale
- 451. Football
- 452. Football Superstar
- 453. Fresh Fruits
- 454. Geisha

- 455. Gems & Stones
- 456. Gladiators
- 457. Goddess Of War
- 458. Ice Pirates
- 459. In Jazz
- 460. Jetsetter
- 461. Kamchatka
- 462. Little Panda
- 463. Little Panda DICE
- 464. Lucky Dice 1
- 465. Lucky Dice 2
- 466. Lucky Dice 3
- 467. Lucky Lands
- 468. Lucky Streak 1
- 469. Lucky Streak 2
- 470. Lucky Streak 3
- 471. Minotaurus
- 472. More Fresh Fruits
- 473. Red Cap
- 474. Safari
- 475. Satoshi's Secret
- 476. Slotomoji
- 477. Sparkling Fresh
- 478. Taboo
- 479. Temple Cats
- 480. The Emirate
- 481. The King
- 482. The Ninja
- 483. The Rise of AI
- 484. The Vampires
- 485. The Vikings
- 486. Tribe
- 487. Troll Haven
- 488. Twerk
- 489. Ultra Fresh
- 490. Windy City

Evoplay

- 491. Ace Round
- 492. Aeronauts
- 493. Animal Quest
- 494. Atlantis
- 495. Basketball
- 496. Battle Tanks
- 497. Bomb Squad

498. Book of Rest
499. Brutal Santa
500. Candy Dreams
501. Charming Queens
502. Chinese New Year
503. Clash of Pirates
504. Courier Sweeper
505. Crown and Anchor
506. Dolphins Treasure
507. Dungeon Immortal Evil
508. E.T.Lost Socks
509. Egypt Gods
510. Elven Princesses
511. Epic Gladiators
512. ET Races
513. Exploding Fruits
514. Fluffy Rangers
515. Football
516. Forest Dreams
517. Forgotten Fable
518. Fruit Burst
519. Fruit Nova
520. Fruits Land
521. Hot Triple Sevens
522. Hungry Night
523. Ice Mania
524. Indiana's Quest
525. Irish Reels
526. Jelly Boom
527. Jewellery Store
528. Jolly Treasures
529. Journey to the West
530. Legend of Kaan
531. Legend of Ra
532. Lucky Girls
533. Lucky Mahjong Box
534. Magic Wheel
535. Maze: Desire for Power
536. Midnight Show
537. Mine Field
538. Monster Lab
539. Mystery Planet
540. Naughty Girls Cabaret
541. Necromancer



- 542. Night Of The Living Tales
- 543. Nuke World
- 544. Penalty shoot-out
- 545. Prohibition
- 546. Raccoon Tales
- 547. Red Cliff
- 548. Reign Of Dragons
- 549. Rich Reels
- 550. Rise of Horus
- 551. Robin Hood
- 552. Robinson
- 553. Robots: Energy Conflict
- 554. Rocket Stars
- 555. Roll the Dice
- 556. Scratch Match
- 557. Sea of Spins
- 558. Season Sisters
- 559. Sindbad
- 560. Sprinkle
- 561. Surf Zone
- 562. Syndicate
- 563. Talismans of Fortune
- 564. The Emperor's Tomb
- 565. The Great Conflict
- 566. The Great Wall Treasure
- 567. The Legend of Shaolin
- 568. The Slavs
- 569. Totem Island
- 570. Trip to the Future
- 571. USSR Grocery
- 572. USSR Seventies
- 573. Valley of Dreams
- 574. Vegas Nights
- 575. Western Reels

Habanero

- 576. 12 Zodiacs
- 577. 5 Lucky Lions
- 578. 5 Mariachis
- 579. All For One
- 580. Arcane Elements
- 581. Arctic Wonders
- 582. Aztlan's Gold
- 583. Barnstormer Bucks
- 584. Bikini Island

- 585. Bird of Thunder
- 586. Blackbeard's Bounty
- 587. Bombs Away
- 588. Buggy Bonus
- 589. Cake Valley
- 590. Carnival Cash
- 591. Cash Reef
- 592. Cashosaurus
- 593. Christmas Gift Rush
- 594. Colossal Gems
- 595. Coyote Crash
- 596. Disco Funk
- 597. Double O Dollars
- 598. Dr Feelgood
- 599. Dragon Castle
- 600. Dragon's Realm
- 601. Dragon's Throne
- 602. Egyptian Dreams
- 603. Egyptian Dreams Deluxe
- 604. Fa Cai Shen
- 605. Fa Cai Shen Deluxe
- 606. Fenghuang
- 607. Fire Rooster
- 608. Flying High
- 609. Fortune Dogs
- 610. Four Divine Beasts
- 611. Frontier Fortunes
- 612. Galactic Cash
- 613. Gangsters
- 614. Glam Rock
- 615. Gold Rush
- 616. Golden Unicorn
- 617. Grape Escape
- 618. Happiest Christmas Tree
- 619. Happy Ape
- 620. Haunted House
- 621. Hey Sushi
- 622. Hot Hot Fruit
- 623. Hot Hot Halloween
- 624. Indian Cash Catcher
- 625. Jellyfish Flow
- 626. Jellyfish Flow Ultra
- 627. Juggernaut
- 628. Jump!

629. Jungle Rumble
630. Kane's Inferno
631. King Tut's Tomb
632. Knockout Football
633. Knockout Football Rush
634. Koi Gate
635. Little Green Money
636. London Hunter
637. Loony Blox
638. Lucky Fortune Cat
639. Lucky Lucky
640. Magic Oak
641. Monster Mash Cash
642. Mount Mazuma
643. Mr Bling
644. Mummy Money
645. Mystic Fortune
646. Naughty Santa
647. Nuwa
648. Ocean's Call
649. Pamper Me
650. Panda Panda
651. Pirate's Plunder
652. Pool Shark
653. Presto
654. Pucker Up Prince
655. Pumpkin Patch
656. Queen of Queens
657. Queen of Queens II
658. Ride 'em Cowboy
659. Rodeo Drive
660. Rolling Roger
661. Roman Empire
662. Ruffled Up
663. S.O.S!
664. Santa's Village
665. Scopa
666. Scruffy Scallywags
667. Shaolin Fortunes
668. Shaolin Fortunes 100
669. Shogun's Land
670. Sir Blingalot
671. Sky's the Limit
672. Space Fortune

673.	Sparta
674.	Super Strike
675.	Super Twister
676.	Taberna De Los Muertos
677.	Taberna De Los Muertos Ultra
678.	Techno Tumble
679.	The Big Deal
680.	The Dead Escape
681.	Tower Of Pizza
682.	Treasure Diver
683.	Treasure Tomb
684.	Viking's Plunder
685.	Ways of Fortune
686.	Wealth Inn
687.	Weird Science
688.	Wicked Witch
689.	Wild Trucks
690.	Wizards Want War
691.	Zeus
692.	Zeus 2

## 2. Standardne slot igre

### Član 80.

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.

### 81.

Vrste standardnih slot igara su:

Microgaming

1. 108 Heroes Multiplier Fortunes

2. Couch Potato
3. Joker 8000
4. Mega money Multiplier
5. Wacky Panda

## VIDEO POKER IGRE

### Član 82.

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 Vidio 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 83.

Vrste Video Poker igara su:

#### EGT

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

#### Microgaming

4. Aces and Eights
5. Aces and Faces Poker
6. All Aces Poker
7. All American Poker
8. Bonus Deuces Wild
9. Deuces Wild Poker
10. Double Bonus Poker
11. Jacks or Better Poker

#### Habanero

12. Aces and Eights 1 Hand
13. Aces and Eights 10 Hand
14. Aces and Eights 100 Hand
15. Aces and Eights 5 Hand
16. Aces and Eights 50 Hand
17. All American Poker 1 Hand
18. All American Poker 10 Hand
19. All American Poker 100 Hand
20. All American Poker 5 Hand
21. All American Poker 50 Hand

22. Bonus Deuces Wild 1 Hand
23. Bonus Deuces Wild 10 Hand
24. Bonus Deuces Wild 100 Hand
25. Bonus Deuces Wild 5 Hand
26. Bonus Deuces Wild 50 Hand
27. Bonus Poker 1 Hand
28. Bonus Poker 10 Hand
29. Bonus Poker 100 Hand
30. Bonus Poker 5 Hand
31. Bonus Poker 50 Hand
32. Deuces Wild 1 Hand
33. Deuces Wild 10 Hand
34. Deuces Wild 100 Hand
35. Deuces Wild 5 Hand
36. Deuces Wild 50 Hand
37. Double Bonus Poker 1 Hand
38. Double Bonus Poker 10 Hand
39. Double Bonus Poker 100 Hand
40. Double Bonus Poker 5 Hand
41. Double Bonus Poker 50 Hand
42. Double Double Bonus Poker 1 Hand
43. Double Double Bonus Poker 10 Hand
44. Double Double Bonus Poker 100 Hand
45. Double Double Bonus Poker 5 Hand
46. Double Double Bonus Poker 50 Hand
47. Jacks or Better 1 Hand
48. Jacks or Better 10 Hand
49. Jacks or Better 100 Hand
50. Jacks or Better 5 Hand
51. Jacks or Better 50 Hand
52. Joker Poker 1 Hand
53. Joker Poker 10 Hand
54. Joker Poker 100 Hand
55. Joker Poker 5 Hand
56. Joker Poker 50 Hand
57. Tens or Better 1 Hand
58. Tens or Better 10 Hand
59. Tens or Better 100 Hand
60. Tens or Better 5 Hand
61. Tens or Better 50 Hand

## **STONE IGRE**

### Član 84.

Vrste stonih igara su:

EGT

1. European Roulette

2. Virtual Roulette

Fazi

3. Roulette

Microgaming

4. American Roulette
5. American Roulette Gold
6. Atlantic City Blackjack Gold
7. Classic Blackjack Gold
8. European Blackjack
9. European Roulette
10. European Roulette Gold
11. Multi Wheel European Roulette Gold
12. Premier Roulette
13. Premier Roulette Diamond Edition
14. Roulette (European Roulette Switch)
15. Vegas Single Deck Blackjack Gold
16. Vegas Strip Blackjack

Pragmatic

17. American Blackjack
18. Multihand Blackjack
19. Roulette

Habanero

20. American Blackjack
21. Baccarat
22. Baccarat Zero Commission
23. Blackjack (3 Hand)
24. Caribbean Holdem
25. Caribbean Stud
26. Double Exposure (3 Hand)
27. Dragon Tiger
28. Roulette
29. Sic Bo
30. Three Card Poker
31. Three Card Poker Deluxe
32. War

## 1. Blackjack

### Opis igre

U igri Blackjack igrač uvijek se takmiči protiv dilera. 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 Ditera**

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 Ditera.

### **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 zašтите 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 karta (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 lijevim 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 Progressivni 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.

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

Tabela isplata za Progressivni 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 neparanih 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

## 2. Casual slot igre

## Član 85.

Vrste casual slot igara su:

Pragmatic

1. 7 Piggies 5000
2. Hot Safari 50000
3. Panda Gold 10000

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

### **X LIVE IGRE**

## Član 86.

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

Ezugi

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

Authentic Gaming

10. 24/7 live Roulette
11. Authentic Roulette Foxwoods
12. Authentic Roulette Live Aspers casino
13. Authentic Roulette Live Casino Royal
14. Authentic Roulette Platinum
15. Authentic Roulette Turbo
16. Authentic Roulette International
17. Auto Roulette Live Classic 1
18. Auto Roulette Live Classic 2
19. Auto Roulette Live Speed 1
20. Auto Roulette Live Speed 2
21. Auto Roulette Live VIP
22. Casino Floor Live Roulette
23. Great British Roulette
24. Grand Roulette Live

## Član 87.

### **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.

<b>Naziv opklade</b>	<b>Opis</b>	<b>Isplata</b>
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 na 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

### **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 OPKLADJE”/“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 uloz ne će 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 uloz (Inside Bets), dok se uloz stavljeni na posebna polja prikazana u daljem tekstu i desno od table označene brojevima zovu Spoljašnji uloz (Outside Bets).

#### **3.1 Unutrašnji uloz (Inside bets)**

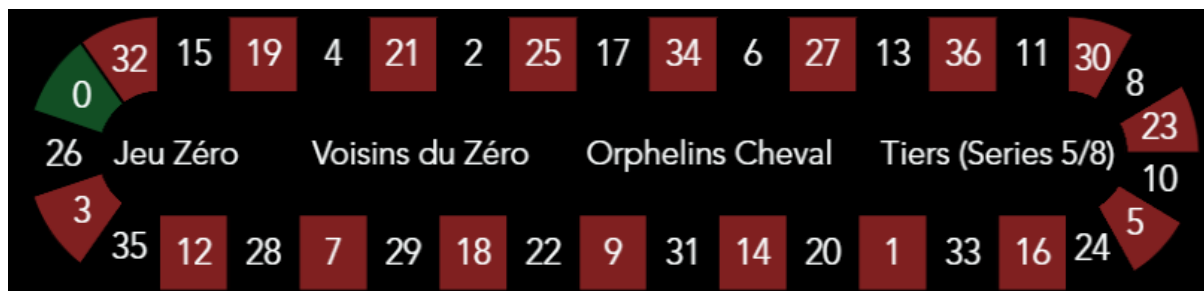
- Broj (Straight Up) – postavite žeton direktno na bilo koji pojedinačni broj (uključujući i nulu).
- Polovina broja (Split) – postavite žeton na liniju između bilo koja dva broja, bilo vertikalno ili horizontalno.
- Red (Street) – postavite žeton na kraj bilo kojeg reda/niza brojeva. Ovaj ulog se postavlja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

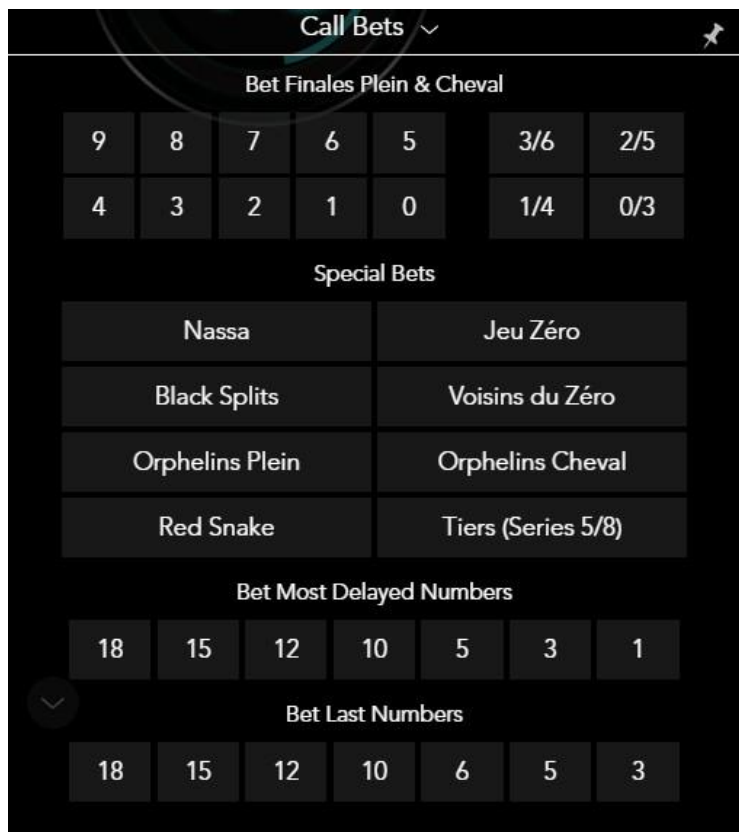
- 1 žeton na 1 broj (Straight Up)
- 1 žeton na polovini brojeva 6/9 (split)
- 1 žeton na polovini brojeva 14/17 (split)
- 1 žeton na polovini brojeva 17/20 (split)
- 1 žeton na polovini brojeva 31/34 (split)

#### **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 klađenja

### 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.

### **XI ZAVRŠNE ODREDBE**

#### **Član 88.**

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 89.**

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 90.**

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

#### **Član 91.**

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



Banja Luka, 22.06.2022. godine

Direktor

---

Zoran Šuput