

Pravila broj: 06/2019
Datum: 01.08.2019. godine

Na osnovu člana 93. Zakona o igrama na sreću ("Službeni glasnik Republike Srpske" broj: 22/19) i člana 10. Pravilnika o priređivanju internet igara na sreću ("Službeni glasnik Republike Srpske" broj: 45/2019 i 64/19), direktor privrednog društva "Mozzart" d.o.o. Banja Luka, Bulevar srpske vojske 17, Banja Luka, donosi:

PRAVILA 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 priređivač 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 pojmoveva

Član 4.

U smislu ovih Pravila pojedini pojmovi imaju sljedeće značenje:

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

- **korisničko ime** je jedinstvena kombinacija znakova (naziv) pod kojim sistem evidentira igrača, a zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu priređivanja;
- **lozinka** je kombinacija brojeva i/ili slova i znakova poznata samo igraču i predstavlja potvrdu identiteta igrača prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja;
- **adresa elektronske pošte igrača** je validna, lična adresa elektronske pošte igrača, koja se unosi u aplikaciju za registraciju igrača (u daljem tekstu: e-mail adresa);
- **korisnički nalog** je lični elektronski nalog pojedinačnog igrača u igri na sreću preko interneta koji se kreira na aplikaciji priređivača prilikom registracije igrača i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom igrača;
- **evidacioni 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 evidacioni 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 evidpcionom računu igrača u centralnom sistemu priređivača;
- **broj evidencionog računa** je višeznačni broj koji jedinstveno određuje evidacioni račun učesnika, a koristi se pri uplati sredstava na evidacioni račun;
- **evidaciona uplata** su novčana sredstva deponovana na evidpcionom računu igrača za potrebe učešća u internet igrama na sreću kod priređivača;
- **korisnički servis** je servis podrške igračima koji priređivač obezbeđuje u skladu sa uputstvima na aplikaciji za igru;
- **bonus sredstva** su sredstva za promociju igara koje dodjeljuje priređivač na evidacioni račun igrača i mogu se koristiti samo za upлатu igara i ne mogu biti isplaćeni sa evidpcionog računa igrača.

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 (prvi korak registracije).

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 (drugi korak registracije).

U slučaju neunova 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 (drugi korak registracije), igrač može da pristupi internet igram na sreću.

Član 7.

U slučaju navođenja netačnih podataka prilikom registracije, priređivač ima pravo poništiti registraciju igrača, te isključiti igrača iz cijelokupne 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 proglaši nevažećima i poništi u slučaju manipulacija ili prevare 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 igram 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, pripeđivač 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 pripeđivača. U slučaju bilo kakve neusaglašenosti stanja evidencionog računa sa evidencijom igrača o transakcijama igrač je dužan da bez odlaganja o tome obavijesti pripeđivača radi usaglašavanja stanja i preuzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mjera.

3. Uplata na evidencijski račun

Član 10.

Novčana sredstva u svrhu igre igrač može uplatiti na evidencijski račun 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.

Uplatama elektronskim putem smatraju se uplate u internet igrama na sreću koje podrazumjevaju plaćanje elektronskim ili digitalnim novcem, elektronskim transferima, putem posrednika (vaučeri, bonovi), mobilnim i internet plaćanjima, pametnim karticama, te drugim sistemima elektronskog plaćanja.

Uplaćenim sredstvima igrač raspolaže nakon što se evidentiraju na evidencijskom računu igrača. Prilikom uplate sredstava na evidencijski račun pripeđivač 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, odnosno posrednika u prodaji.

Primjer: Igrač pošalje zahtjev za upлатu 10,00 KM tako što pošalje SMS poruku sa sadržajem "10" na broj 065 1234. Iznos koji će mu biti naplaćen sa telefonskog računa je 10,00 KM + cijena SMS poruke. U povratnoj poruci igrač će dobiti informaciju da je dobio vaučer u iznosu 9,50 KM, dok je 0,50 KM zadržano na ime usluge transfera novca operatera, odnosno posrednika u prodaji.

Pri uplati podržanim bankovnim karticama priteđivač 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 priteđivač potvrdi odnosno kada se pojavi na pregledu računa igrača. U slučaju spora o vremenu kada je igra zaprimljena, primjenjuje se vrijeme kada je priteđivač registrovao igru.

5. Isplata dobitka na evidacioni račun

Član 12.

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

Priteđivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na evidicioni 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 upлатu igre, iste se smatraju nevažećima, nezavisno od eventualnog kašnjenja dojave greške.

6. Isplata sa evidencionog računa

Član 13.

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

U slučaju isplate na blagajni uplatnog mjesta priteđivača, 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 evidpcionog 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 priteđivača dostavi dokaz o vlasništvu na tekućem računu, a priteđivač je ovlašten i na drugi način da izvrši provjeru tekućeg računa i identiteta igrača.

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

Priteđivač 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 aktivni 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 igram na sreću („Službeni glasnik Republike Srbije“ 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.

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

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

Igrač je odgovoran za sve transakcije ostvarene preko svog naloga i svaka osoba koja se predstavi u aplikaciji unošenjem ispravnog korisničkog imena i lozinke smatra se vjerodostojnom, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način priređivač će smatrati valjanim i neće prihvati 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 priteđivača koristeći aplikaciju priteđivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala uslijed neobaviještenosti priteđivača. U slučaju da je igrač zaboravio lozinku i zatraži promjenu iste priteđivač će poslati e-mail sa linkom za unos nove lozinke.

9. Lična ograničenja igrača

Član 17.

Priteđivač 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 pretrptjeti u zadanim vremenskim 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.

Priteđivač 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 priteđivača. 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.

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

12. Odgovorno priteđivanje

Član 20.

Priteđivač se u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priteđivanja obavezuje da će sprovoditi mjere i standard zaštite igrača od prekomjernog igranja. Samo punoljetnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrami internet klađenje. Na internet stranicama priteđivača dostupan je link do veb-

sajta organizacije koje su specijalizovane za pomoć igračima kod kojih je nastao problem zavisnosti od kockanja.

13. Ograničenje raspolaganjem evidencionim računom

Član 21.

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

14. Zatvaranje evidencionog računa

Član 22.

Zatvaranje evidencionog računa je isključenje igrača iz sistema priredivača. Zahtjev za zatvaranje evidencionog računa igrač može podnijeti isključivo u pisanim oblicima 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. Priredivač 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 priredivač, odnosno za učestvovanje u internet igrama na sreću, priredivač ima pravo, u slučaju sumnje na zloupotrebu, da zatvori evidencioni račun igrača.

15. Obavještenja igraču

Član 23.

Priredivač će na svojim internet stranicama istaknuti obavještenja o promjenama funkcionalnosti evidencionog računa, korisničkog naloga i aplikacija. Priredivač zadržava pravo da direktno kontaktira igrača u slučajevima važnim za njegovo lično korišćenje aplikacije priredivača. Priredivač 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 priredivača 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 priredivača tokom postupka registracije. Prihvatanjem ovih Pravila od strane igrača zapisan je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog igrača. Prihvatanjem ovih Pravila igrač daje pristanak za prikupljanje podataka iz člana 6. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u internet igrama na sreću. Ukoliko igrač ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje

registracije u sistemu priređivača. Priređivač se obavezuje da na svom veb-sajtu objavi važeću verziju Pravila.

V ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

1. Lični podaci

Član 25.

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

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

2. Lozinka

Član 26.

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

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

Član 27.

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

Podaci u ponudi podložni su promjenama.

Član 28.

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

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

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

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

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

Član 29.

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

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

Priteživač 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 neponištена klađenja.

Priteživač 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 priteživač ocjeni 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 evidencijski račun igrača.

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

Priteživač takođe zadržava diskreciono pravo da odbije transfer određenog iznosa novčanih sredstava sa evidencijskog računa ukoliko utvrdi da je dobijen kao rezultat bilo koje greške predviđene u članu 27. ovih Pravila, nepoštenih aktivnosti ili bilo kojih drugih aktivnosti za koje priteživač utvrđuje da su preduzete iz nedopuštenih namjera.

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

Član 30.

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

Član 31.

Klađenje putem interneta je posebna igra na sreću u kojoj priteživač 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 priteživača.

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 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. uspjeh učesnika u zabavno-sportskim takmičenjima;
4. druge događaje koji imaju slučajan karakter odnosno nemaju unaprijed poznat ishod.

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

Član 33.

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

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

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

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

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

Sistem je poseban način formiranja (uvećanja) broja kombinacija za klađenje, i igraču se omogućava da formiranjem grupe 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 pogodjeni 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 pogodjeni svi ishodi sportskih događaja koje je igrač odabrao.

Član 40.

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 41.

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 39. ovih pravila.

Član 42.

Igrači u klađenju prilikom plasiranja opklade obilježavaju sportske događaje na koje se klade znakovima iz člana 32. 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 43.

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 44.

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 proglaši 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 45.

Po završetku svih sportskih i drugih događaja koji su bili predmet klađenja, piređivač 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 piređivača. Producenci 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.

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

Član 46.

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 47.

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 prvo bitno 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 prvo bitno 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 zavisí 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 prвobitno 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.

Izuzevno 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 48.

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

Član 49.

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

Član 50.

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 51.

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 proglaši 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 52.

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 53.

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

VII

Član 54.

Igra „Moj broj“ je igra klađenja na brojeve u kojoj se igrač kladi na budući neizvjestan događaj koji se sastoji u izvlačenju brojeva lutrija od strane zvaničnih ovlašćenih priređivača iz država čije nabranje nije limitirajuće: Austrije, Belgije, Grčke, Finske i dr.

Za rezultat događaja u obzir se uzima isključivo službeni rezultat izvlačenja pojedine lutrije.

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

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

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

Za svako izvlačenje priređivač određuje vrijednosti za svaku kombinaciju posebno.

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

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

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

Na tiketu se ne može odigrati više od 15 brojeva.

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

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

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

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

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

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

Klađenje na brojeve iz ponude priređivača klađenja u igri "Moj broj", koji su izvučeni na lutrijama, ne prepostavlja neposredno učešće igrača na lutrijama.

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

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

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

VIII

Član 55.

Priređivač priređuje i organizuje klađenje na izvlačenje brojeva, a čije izvlačenje obavlja društvo s kojim je priređivač potpisao ugovor o poslovnoj saradnji.

Priređivač nudi klađenje na izvlačenje 35 od ukupno 48 brojeva.

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

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

Minimalna uplata po 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. Učesnici nemaju pravo izvršiti uplatu na više istih kombinacija u toku jednog izvlačenja, tj. nemaju pravo da uplate više listića sa istom kombinacijom za jedno izvlačenje.

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 pogodjenog 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 koeficijenata, izvlačenje brojeva i objava rezultata).

Svaka primljena uplata za odabранe 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.

IX

Član 56.

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 57.

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

Član 58.

Minimum uplate je 0,50 KM po opkladi.

Maksimalni iznos koji igrač može uplatiti na klađenje je 100,00 KM .

Maksimalni dobitak po opkladi je 100.000,00 KM.

Član 59.

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 60.

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 proglašće 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 61.

Vrste opklada na virtuelne igre su definisane ovim Pravilima.

Član 62.

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

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

Član 63.

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 64.

Vrste virtuelnih igara su virtuelni fudbal i virtuelni tenis.

Član 65.

Virtuelna fudbalska liga omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini klađenje na virtuelni 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)

Sistemski tiketi 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 66.

Virtuelni tenis omogućava 24 sata dnevno, 365 dana u godini klađenje 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 sljedeće 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 virtualnih igara u ponudi kompanije Mozzart.

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

Sistemski tiketi 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).

X

Član 67.

Slot igre su internet igre na sreću koje su zasnovane na slučajnim ishodima događaja koje generiše RGN (nasumični generator brojeva), prema matematičkim modelima igara primjenjenih 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 redoslijedu, smatra se da je ishod pobjeda i igraču u tom slučaju pripada dobitak

Član 68.

Slot igre imaju sljedeće osnovne modalitete:

1. Video slot igre
2. Slot igre

Član 69.

Vrste dobitaka zavise od visine uloga, izraženog u kreditima ili novcu. Mogući dobici se nalaze prikazani u okviru sekcije PAYTABLE i igrač u svakom trenutku može da pristupi ovoj sekcijsi 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 uloženih kredita, a ukupan fond odbitaka ne može biti manji od 80% uplaćenih sredstava.

Član 70.

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 71.

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 hadrveru 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 isnos uloga prije nastale greške.

Član 72.

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 73.

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 74.

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 75.

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).

Pritisom 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. Pritisom na dugme AUTO PLAY igra prikazuje igraču poruku da će igrati 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 pogodena, visina uloga se povećava za 15, 20 ili 100 puta.

Član 76.

Vrste video slot igara su:

1. 108 Heroes
2. 20 Super Hot
3. 4 Reel Kings 94.00
4. 40 Super Hot
5. 5 Dazzling Hot
6. 5 Neon Hot
7. 5 Reel Drive
8. Action Ops: Snow & Sable
9. Adelia the fortune wielder
10. Adventure Palace
11. African Simba 95.20
12. Age of Discovery

13. Age of Troy
14. Agent Jane Blonde
15. Agent Jane Blonde Returns
16. Agent Valkyrie
17. Alaskan Fishing
18. Alaxe in Zombieland
19. Amazing Aztecs
20. Amazons' Battle
21. Ancient Fortunes:Zeus
22. Arctic Fortune
23. Arctic Valor
24. Ariana
25. Asian Beauty
26. Astro Legends: Lyra and Erion
27. Astro Pug
28. Avalon
29. Avalon II
30. Bar Bar Black Sheep
31. Bars & Stripes
32. Basketball Star
33. Battle Mania
34. Beach Babes
35. Beautiful Bones
36. Bier Fest
37. Big Bad Wolf
38. Big Chef
39. Big Kahuna
40. Big Kahuna Snakes
41. Big Top
42. Bigfoot
43. Bikini Party
44. Blue Heart
45. Bonanza
46. Bonanza
47. Boogie Monsters
48. Book Of Bruno
49. Book of Oz
50. Book of Ra Classic 92.13
51. Book of Ra Classic 94.26
52. Book of Ra Classic 96.99
53. Book of Ra Deluxe 6 95.03
54. Book of Ra Deluxe 94.26
55. Book Of Spells
56. Bookie Of Odds

57. Booty Time
58. Break Away
59. Break Da Bank Again
60. Bridesmaids
61. Burning Desire
62. Burning Hot
63. Burning Ice
64. Burning Ice Deluxe
65. Bush Telegraph
66. Bust the Bank
67. Cabaret Royal
68. Call of the Colosseum
69. Candy Dreams
70. Caramel Hot
71. Carnaval
72. Cash of Kingdoms
73. Cashanova
74. Cashapillar
75. Cashville
76. Castle Builder
77. Castle Builder II
78. Celtic Goddess
79. Centre Court
80. Cherries Gone Wild
81. Clash of Queens
82. Classic 243
83. Colossus Fracpot
84. Columbus Deluxe 95.02
85. Cool Buck
86. Cool Wolf
87. Cricket Star
88. Cristal Gems
89. Crystal Hot 40
90. Crystal Rift
91. Crystals Of Magic
92. Dark Red
93. Deck the Halls
94. Deco Diamonds
95. Deep Jungle
96. Diamond Empire
97. Diamonds
98. Dice and Roll
99. Dogfather
100. Dolphin's Pearl 95.13

101. Dolphin's Pearl Deluxe 95.13
102. Dr Watts Up
103. Dragon Dance
104. Dragons Myth
105. Dragonz
106. Dream Date
107. Drone Wars
108. Eagles Wings
109. EmotiCoins
110. Emperor of the Sea
111. Exotic Cats
112. Extra Stars
113. Extremely Hot
114. Faeries Fortune
115. Fairy Queen 95.09
116. Faust 95.10
117. Festival Queens
118. Fish Party
119. Flaming Hot
120. Football Star
121. Forbidden Throne
122. Forest Fruits
123. Forsaken Kingdom
124. Fortune Girl
125. Fortunes Of Asgard
126. Fortunium
127. Frozen Diamonds
128. Fruit vs Candy
129. Fruits 'n Sevens 95.23
130. Fruits and Stars
131. Galacticons
132. Game of Thrones
133. Game of Thrones 15 Lines
134. Game of Thrones 243 ways
135. Georgie Porgie
136. Giant Riches
137. Girls with Guns
138. Girls With Guns II
139. Gods of Giza
140. Gold
141. Gold Factory
142. Golden Ark 95.10
143. Golden Era
144. Golden Princess

- 145. Golden Sevens 95.10
- 146. Goldilocks
- 147. Goldwyns Fairies
- 148. Great Czar
- 149. Gung Pow
- 150. Halloween Online Slot
- 151. Halloweenies
- 152. Happy Holidays
- 153. Harveys
- 154. Haunted House
- 155. Hellboy
- 156. High Society
- 157. Highlander Online slot
- 158. HitMan
- 159. Holly Jolly Penguins
- 160. Hot as Hades
- 161. Hot Chance 95.17
- 162. Hot Ink
- 163. Hot Stars
- 164. Huangdi - Yellow Emperor
- 165. Icy Gems
- 166. Immortal Romance
- 167. Isis
- 168. Jack and Jill
- 169. James Win
- 170. Jason and the Golden Fleece
- 171. Jasons Quest
- 172. Juicy Hot
- 173. Jungle Jim - El Dorado
- 174. Jurassic Park
- 175. Just Jewels Deluxe 95.42
- 176. Karaoke Party
- 177. Karate Pig
- 178. Kathmandu
- 179. King Tusk
- 180. Kings of Cash
- 181. Kitty Cabana
- 182. La Rouge
- 183. Ladies Nite
- 184. Lara Croft Templates and Tombs
- 185. Leagues of Fortune
- 186. Legends of Africa
- 187. Lions Pride
- 188. Liquid Gold

- 189. Loaded
- 190. Loose Cannon
- 191. Lord of the Ocean 95.10
- 192. Lost Vegas
- 193. Love Island
- 194. Lucha Legends
- 195. Lucky Firecracker
- 196. Lucky Hot
- 197. Lucky Koi
- 198. Lucky Lady's Charm Deluxe 95.13
- 199. Lucky Leprechaun
- 200. Lucky Links
- 201. Lucky Little Gods
- 202. Lucky Twins
- 203. Lucky Zodiac
- 204. Machine Gun Unicorn
- 205. Machu Picchu
- 206. Mad Hatters
- 207. Mad Mad Monkey
- 208. Magic of Pandora
- 209. Max Damage
- 210. Mayan Princess
- 211. Medusa
- 212. Medusas Golden Gaze
- 213. Mega Hot
- 214. Mega Joker 95.05
- 215. Mega Spins Break Da Bank
- 216. Merlins Millions
- 217. Mermaids Millions
- 218. Moby Dick™ Online Slot
- 219. Monkey Keno
- 220. Monster Wheels
- 221. Monsters
- 222. MP Avalon
- 223. MP Max Damage
- 224. MP Playboy
- 225. MP Wheel of Wealth Special Edition
- 226. Mystic Dreams
- 227. Mystic Secrets 95.06
- 228. Ninja Magic
- 229. Octopays
- 230. Oil Company II
- 231. Oink: Country Love
- 232. Orion

- 233. Party Island
- 234. Peek a boo
- 235. Pharaoh's Ring 95.16
- 236. Piggy Fortune
- 237. Pirates
- 238. Pistoleras
- 239. Playboy
- 240. Playboy Gold online slot
- 241. Plenty on Twenty 95.61
- 242. Pollen Party
- 243. Postman
- 244. Power Stars 95.54
- 245. Pretty Kitty
- 246. Pure Platinum
- 247. Pyramid
- 248. Rabbit in the hat
- 249. Ragnarok
- 250. Rainbow King 95.00
- 251. Rainbrew
- 252. Red Hot Devil
- 253. Reel Gems
- 254. Reel King 94.00
- 255. Reel Spinner
- 256. Reel Splitter
- 257. Reel Talent
- 258. Reel Thunder
- 259. Retro Reels
- 260. Retro Reels Diamond
- 261. Retro Reels Extreme
- 262. Rise of Ra
- 263. River of Riches
- 264. Riviera Riches
- 265. Roaring Forties 95.48
- 266. Robin of Sherwood
- 267. Robo Jack
- 268. Robyn
- 269. Rockabilly Wolves
- 270. Romanov Riches
- 271. Royal Secrets
- 272. Rugby Star
- 273. Santa Paws
- 274. Santas Wild Ride
- 275. Secret Admirer
- 276. Secret Romance

- 277. Secret Santa
- 278. Serenity
- 279. SHAAARK! Superbet
- 280. Shining Crown
- 281. Shogun of Time
- 282. Shoot !
- 283. Showdown Saloon
- 284. Sidewinder
- 285. Silver Fang
- 286. Silver Lioness™ 4x
- 287. Six Acrobats
- 288. Sizzling Hot Deluxe 95.66
- 289. So Many Monsters
- 290. So Much Candy
- 291. So Much Sushi
- 292. Soccer Safari
- 293. Space Guardians
- 294. Space Spins
- 295. Spell of Odin
- 296. Spring Break
- 297. Star Dust
- 298. Star Gems
- 299. Starlight
- 300. Starlight Kiss
- 301. Stash of the titans
- 302. Sterling Silver
- 303. Sterling Silver 3D
- 304. Sugar Parade
- 305. Summer Holiday
- 306. Summertime
- 307. Sun Tide
- 308. Supe It Up
- 309. Super Sumo
- 310. Super Wilds
- 311. Supernova
- 312. Supreme Hot
- 313. Sure Win
- 314. Tally Ho
- 315. Tarzan
- 316. Tasty Street
- 317. Temperance
- 318. Templars Quest
- 319. Temple Cash Frogs n Flies
- 320. Temple of Fortune

- 321. Temple of Tut
- 322. Temple Quest
- 323. Terminator 2
- 324. The Alchemists Gold
- 325. The Grand Journey
- 326. The Great Albini
- 327. The Heat is On
- 328. The Phantom Of The Opera
- 329. The Rat Pack
- 330. The Sand Princess
- 331. The Twisted Circus
- 332. Thunderstruck
- 333. Thunderstruck II
- 334. Tigers Eye
- 335. Timber Jack
- 336. Titans of the Sun Hyperion
- 337. Titans of the Sun Theia
- 338. Tomb Raider
- 339. Treasure Island
- 340. Treasure Palace
- 341. Tropical Hot
- 342. Turbo Hot 40
- 343. Ultimate Hot
- 344. Ultra Hot Deluxe 95.17
- 345. Untamed Bengal Tiger
- 346. Untamed Giant Panda
- 347. Vampire: The Masquerade - Las Vegas
- 348. Viking Gold
- 349. Viking Quest
- 350. Voila
- 351. Wasabi San
- 352. What a Hoot
- 353. Who wants to be a Millionaire
- 354. Wild Birthday blast
- 355. Wild Orient
- 356. Wild Scarabs
- 357. Wild West
- 358. Win Sum Dim Sum
- 359. Witches Wealth
- 360. Wizard
- 361. Xtra Hot 95.66
- 362. Yggdrasil
- 363. Zodiac Wheel
- 364. Zombie Hoard

2. Slot

Član 77.

Kod 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.

Član 78.

Vrste slot igara su:

1. 108 Heroes Multiplier Fortunes
2. Break Da Bank
3. Couch Potato
4. Joker 8000
5. Mega Money Multiplier
6. Triple Hot
7. Triple Magic
8. Wacky Panda

XI

Član 79.

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 4 tipa Vidio Poker igara: 1 Hand, 3 Hand, 10 Hand i 50 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 80.

Vrste Video Poker igara su:

1. 4 of a Kind
2. Aces and Eights
3. Aces and Faces Poker
4. Aces and Faces Poker
5. All Aces Poker
6. All Aces Poker
7. All American
8. Bonus Deuces Wild
9. Deuces Wild
10. Deuces Wild
11. Double Bonus Poker
12. Double Double Bonus Mobile
13. Jacks or Better
14. Jacks or Better
15. Jacks or Better
16. Jacks or Better Poker
17. Joker Poker
18. Jolly Poker
19. Jolly Poker
20. Poker Pursuit
21. Tens or Better

XII

Član 81.

Vrste stonih igara su:

1. American Roulette
2. American Roulette Gold
3. Atlantic City Blackjack Gold
4. Baccarat
5. Baccarat Gold
6. Classic Blackjack Gold
7. Craps
8. Cyberstud Poker
9. European Blackjack
10. European Blackjack Gold
11. European Roulette
12. European Roulette Gold
13. French Roulette
14. High Limit Baccarat
15. High Limit European Blackjack
16. Hilo 13 European Blackjack

17. Live European Roulette
18. Mp Roulette Diamond Edition
19. Multi Wheel Roulette Gold
20. Premier Roulette
21. Premier Roulette Diamond
22. Roulette
23. Super Fun 21
24. Triple Crown Roulette
25. Triple Holdem Poker
26. Vegas Downtown Blackjack Gold
27. Vegas Single Deck Blackjack Gold
28. Vegas Strip Blackjack
29. Vip Roulette
30. Virtual Roulette

1. Baccarat

Opis igre

Da započnete igrati Baccarat, imate tri polja izbora na koja možete staviti svoj ulog: Igrač (PLAYER), Bankar (BANKER) ili na Neriješeno (TIE). Cilj igre Baccarat je tačno predvidjeti ko će imati najjače karte, odnosno broj bodova što je moguće bliže 9. U Baccarat igri najveći broj bodova je 9, a najniži 0. U slučaju neriješenog rezultata (TIE) svaki ulog stavljena na Igrača ili Bankara se vraća. Ako stavite ulog na neriješen rezultat (TIE), a dva dijeljenja završe neriješenim rezultatom, isplaćuje se 8 prema 1.

Pravila Igre

Stavite svoj ulog na polje Igrača (PLAYER), Bankara (BANKER) ili na Neriješeno (TIE). Kada završite, pritisnite dugme dijeli (DEAL) da partija počne.

Igrač i Bankar dobiju po dvije karte svaki. Boja karata nije važna za ovu igru. As se računa kao 1, Deset, Dečko, Dama i Kralj se računaju kao 0, a karte od 2 do 9 se računaju onoliko koliko piše na karti. Ako karte u bilo kojoj ruci imaju kombinovanu vrijednost 10 ili više bodova, da odredite tačnu vrijednost ruke, oduzimate 10, odnosno 20 bodova. Ostatak je baccarat vrijednost ruke.

Na primjer: $5 + 7 = 12$, što se u Baccarat igri računa kao 2; $7+7+7 = 21$, što se računa kao 1. Karte sa slikama (Face Cards) i desetke se računaju kao = 0, tako na primjer $9 + \text{Dečko} = 9$.

Treća karta može biti podijeljena (počinje sa Igračem) prema sljedećim pravilima:

Igrač		
Vrijednost prve dvije podijeljene karte:	Akcija (automatska):	
0, 1, 2, 3, 4, 5	Karta se dijeli	
6, 7	Igraču ostaju karte koje ima	
8, 9	Stands	
Bankar		
Vrijednost prve dvije podijeljene karte:	Izvlači kada je Igračeva treća karta:	Ne izvlači kada je Igračeva treća karta:

0, 1, 2	Bankar uvijek izvlači kartu	Bankar uvijek izvlači kartu
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9	8
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	0, 1, 8, 9
5	4, 5, 6, 7	0, 1, 2, 3, 8, 9
6	6, 7	0, 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9
7	Uvijek pobjeđuje (STANDS)	Uvijek pobjeđuje (STANDS)
8, 9	Igrač ne može izvlačiti	Igrač ne može izvlačiti

Pobjeda

Pobjeđujete ako ruka na koju ste stavili svoj ulog ima najveći ukupan broj bodova ili ste se kladili na neriješeno (TIE), a ukupan broj bodova Igrača i Bankara bude isti. Ako se kladite na Igrača i pobijedite, dobijate iznos jednak ulogu. Ako se kladite na Bankara i pobijedite, vraća vam se ulog umanjen za 5% provizije. Ako se kladite na Neriješen rezultat i pogodite, isplaćuje vam se 8:1.

2. Blackjack

Opis igre

U igri Blackjack igrač uvijek se takmiči protiv dileru. 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 sebroji kao 1 ili 11 (ovisno o tome šta je povoljnije), karte sa slikama sebroje kao 10, a sve ostale karte se sabiraju prema vrijednosti koja piše na njima.

Pravila Dilera

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 Dilera.

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, dobijete 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 odabratu 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 zaštite svoj ulog ako vjerujete da bi diler mogao imati Blackjack. Ako je dilerova prva karta jedan as, igrač ima opciju da kupi OSIGURANJE (pojavice 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.

3. 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 Progresivni Jackpot

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

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

Tabela isplata za Progresivni Jackpot:

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

4. Rulet

Opis igre

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

Postoje dva stila ruleta koji se nude:

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

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

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

Opklade se stavljaju na sto na bilo koje označeno mjesto ili kombinaciju koja je ukratko data u tabeli uloga i isplata u daljem tekstu. Na donjoj desnoj strani ekrana za igru vidjet ćete naziv opklade ako pomjerate miš po stolu. Na primjer, ako kružite mišem 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 mišem 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 (Tuce)	Kladite se na niske, srednje ili visoke brojeve	2:1
Even Money (Iznos jednak ulogu)	Kladite se na parne, neparne, crvene, crne, niske ili visoke brojeve	1:1

Opklade i isplate u evropskom ruletu

Naziv opklade	Opis	Isplata
Straight	Kladite se na bilo koji jedan broj	35:1
Split (Odvjeni 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 (Tuce)	Kladite se na niske, srednje ili visoke brojeve	2:1
Even Money (Iznos jednak ulogu)	Kladite se na parne, neparne, crvene, crne, niske ili visoke brojeve	1:1

XIII

Član 82.

Vrste casual igara su:

1. Crown and Anchor
2. Elektro B
3. Germinator
4. Hexaline
5. Premier Trotting
6. Spingo
7. Super Bonus B
8. Triangulation

1. Crown & Anchor

Crown & Anchor se igra sa tri kockice i tablom za igru. Uparite simbole za pobjedu.

U ovoj igri:

- Vi možete uložiti na simbol za koji mislite da će se upariti sa simbolom na kockici.
- Simboli su **Srce, Tref, Karo, Pik, Kruna i Sidro**.
- Možete uložiti na više od jednog simbola po jednoj igri.

Isplate

Isplata dobitaka ovisi o rezultatima kada je kockica okrenuta licem prema gore, a koji se zbrajaju na kraju igre. Isplaćujete se za višestruka uparivanja na tabli za igru.

Dobici se isplaćuju na sljedeći način:

Broj uparivanja	Omjeri
1	1:1
2	2:1
3	3:1

Primjer

Možete odabratи vrijednost žetona od 10 i uložiti jedan žeton na **Karo** simbol, a jedan žeton na **Kruna** simbol. Potom se bacaju kockice i prikazuju se dva **Karo** simbola i jedan **Kruna** simbol. Oni čine dvije dobitne kombinacije. Omjeri za uparivanje dva **Karo** simbola su 2:1. Dakle, isplata je $10 \text{ uloženih bodova} \times 3 = 30 \text{ bodova}$.

Pobjednička formula

Omjeri	2:1
Opis pobjede	Dva puta veći od vašeg redovnog uloga, plus vaš redovni ulog.
Vrijednost uloga	10 bodova
Obračun	$2/1 = 2 \times 10 \text{ bodova iz vašeg redovnog uloga} = 20 \text{ osvojenih bodova} + 10 \text{ bodova iz vašeg redovnog uloga} = 30 \text{ bodova}$

Omjeri za uparivanje jednog **Kruna** simbola su 1:1. Dakle, vaša isplata je $10 \text{ uloženih bodova} \times 2 = 20 \text{ bodova}$.

Pobjednička formula

Omjeri	1:1
Opis dobiti	Jedan puta veći od vašeg redovnog uloga, plus vaš redovni ulog
Iznos uloga	10 bodova

Obračun	$1/1 = 1 \times 10 \text{ bodova iz vašeg redovnog uloga} = 10 \text{ osvojenih bodova} + 10 \text{ bodova iz vašeg redovnog uloga} = 20 \text{ bodova}$
----------------	--

Vaša ukupna isplata u bodovima je 30 bodova+20 bodova =50 bodova

Svrha ovog primjera je da vam se pomogne da shvatite kako se vrše isplate. Stvarna igra, simboli, bubenjevi, isplatne linije, karte, položaji za postavljanje uloga i isplate mogu se razlikovati u zavisnosti od kazina u kome igrate.

Pravila igre

Opšta pravila

1. Bacaju se tri kockice po jednoj igri.
2. Vi možete uložiti na simbol za koji mislite da će se upariti sa simbolom na kockici.
3. Simboli su **Srce, Tref, Karo, Pik, Kruna i Sidro**.
4. Možete uložiti na više od jednog simbola po igri.
5. Broj **Daubera** smještenih po pobjedničkoj poziciji ovisi o broju uparenih simbola.
6. Sve isplate su u bodovima.
7. Smetnje poništavaju čitavu igru i isplate.

Pravila klađenja i isplate

1. Isplata dobitaka ovisi o rezultatu simbola sa kockice, kada je okrenuta licem prema gore, a koji se zbrajaju na kraju igre.
2. Isplaćujete se za višestruka uparivanja na tabli za igru.
3. Sve isplate su u bodovima.
4. Smetnje poništavaju cijelu igru i isplatu.

Kako igrati

Bacaju se tri kockice po jednoj igri. Možete uložiti na simbol za koji mislite da će se upariti sa simbolom na kockici.

Simboli su **Srce, Tref, Karo, Pik, Kruna i Sidro**.

Da biste igrali:

1. Kliknite na žeton u polju Chip Selection (odabir žetona) kako biste odabrali vrijednost žetona koji želite uložiti. Možete vidjeti više vrijednosti žetona klikom na strelice.
2. Postavite ulog.

Za postavljanje redovnog uloga: Pritisnite poziciju opklada na prikazu table.

Da biste povećali ulog: Pritisnite ulog koji želite povećati. Količina žetona se povećava za vrijednost žetona koje se tada odaberu.

Da smanjite ili poništite ulog: Kako biste smanjili ili poništili ulog, držite stisnutu **Shift** tipku na vašoj tastaturi i pritisnite ulog koji želite smanjiti ili poništiti. Količina žetona se smanjuje za vrijednost žetona koji se koji se tada odaberu.

Clear bets (poništi ulog): Da biste poništili sve uloge sa stola, pritisnite Clear (poništiti). Ulozi se brišu sa stola.

Repeat (ponovi): Kako biste se kladili sa istim brojem žetona kao i u prethodnoj igri, pritisnite Repeat (ponovi).

Žetoni su postavljeni na sto.

1. Pritisnite **Play (igraj)**. Bacaju se tri kockice.
2. Tri Daubera su postavljena na pobjedničku poziciju na tabli.

Ukoliko imate dobitnu kombinaciju, na vašem dijelu za igru će se istaknuti pobjeda. Vama se isplaćuje pobjednički iznos koji je prikazan u odjeljku **Dobitaka**. Ukoliko nemate dobitnu kombinaciju, igra se završava i možete ponovo igrati.

AutoPlay

AutoPlay vam omogućava da automatski odigrate odabrani broj uzastopnih igara, bez interakcije sa softverom. Možete prilagoditi postavke vaše AutoPlay igre i postavke Stop (zaustavljanje). Opcije su sljedeće:

Napomena:

- Morate odabratiti iznos uloga prije nego počnete sa AutoPlay igrom, jer se AutoPlay igra sa posljednjom vrijednošću uloga.
- Opcija AutoPlay se razlikuje od igre do igre. Vaša igra možda neće imati sve ove opcije.

2. Germinator

Germinator sa dvanaest isplatnih linija igra se pomoću obojenih simbola bakterija na rešetki i sadrži:

- Horizontalne i vertikalne isplatne linije na rešetki.
- Medi bonus igru.

Isplate

Isplata dobiti ovisi o kombinaciji simbola koji se prikazuju nakon što se horizontalne linije prestanu pomjerati.

Sve cifre za isplatu prikazuju množitelja vrijednosti osvojenog za svaku moguću kombinaciju.

Dobit se obračunava množenjem osvojenog množitelja vrijednosti sa vašim ulogom po isplatnoj liniji.

Uparite tri ili više uzastopnih simbola na horizontalnoj ili vertikalnoj isplatnoj liniji.

Osvajate množitelja vrijednosti za svaku dobitnu kombinaciju.

Pravila igre

Opšta pravila

1. Možete uložiti samo jedan žeton po isplatnoj liniji.
2. Sve linije su trajno odabранe za svaki spin, tako da ne možete odabratiti novu ili poništiti isplatnu liniju.
3. Uparite tri ili više uzastopnih simbola bilo na horizontalnoj ili vertikalnoj isplatnoj liniji.
4. Osvajate množitelja vrijednosti za svaku dobitnu kombinaciju.
5. Da biste pobijedili, kombinacija dobitnih simbola se ne mora prikazati na prvom položaju isplatne linije.
6. Nakon vaše isplate, simboli bakterija u dobitnoj kombinaciji se eliminišu.

7. Simboli iznad eliminisanih simbola bakterija mijenjaju poziciju kako bi popunili prazan prostor ispod.
8. Smetnje poništavaju čitavu igru i dobit.

Pravila Medi bonus igre

1. Tri ili više simbola **Kapsula**, prikazanih bilo gdje na rešetki, aktiviraju Medi bonus igru.
2. Osvajate množitelja vrijednosti za svaku dobitnu kombinaciju.
3. Odabirate soj bakterija kako biste eliminisali sve simbole bakterija tog soja iz rešetke.
4. Simboli iznad eliminisanih simbola bakterija mijenjaju položaj kako bi ispunili prazan prostor ispod.
5. Nema isplata za prvi set simbola bakterija koji se eliminisu na početku igre.
6. Svi ulozi u bonus igri su isti kao i u spinu, kojim se aktivira bonus igra.
7. Ukoliko se prikažu tri ili više simbola **Kapsule** bilo gdje na rešetki na kraju bonus igre, Medi bonus igra se ponovno aktivira.
8. Simboli **Kapsule** se ne isplaćuju.
9. Dobit se obračunava množenjem osvojenog množitelja vrijednosti sa vašim ulogom po isplatnoj liniji.
10. Osvajate total svih prikazanih pobeda.
11. Dobit se automatski prikuplja nakon završetka bonus igre.

Pravila klađenja i isplate

1. Dobit se isplaćuje ovisno o kombinaciji simbola prikazanoj nakon što se horizontalne linije prestanu pomjerati.
2. Dobit se obračunava množenjem osvojenog množitelja vrijednosti sa vašim ulogom po isplatnoj liniji.
3. Osvajate total svih prikazanih pobeda.
4. Sve isplate su u bodovima.
5. Svaka cifra za isplatu prikazuje množitelja vrijednosti osvojenog za svaku moguću kombinaciju.
6. Smetnje poništavaju čitavu igru i isplate.

Medi Bonus igra

Tri ili više simbola **Kapsule**, prikazani bilo gdje na rešetki, aktiviraju Medi Bonus igru.

U ovoj igri :

- Možete osvojiti množitelja vrijednosti za svaku dobitnu kombinaciju.
- Odabirate soj bakterija kako biste iz rešetke eliminisali sve simbole bakterija tog soja.
- Simboli iznad eliminisanih simbola bakterija mijenjaju položaj kako bi popunili prazan prostor ispod.
- Nema isplata za prvi set simbola bakterija eliminisanih na početku igre.
- Svi ulozi u bonus igri su isti kao i u spinu, kojim se aktivira bonus igra.
- Ukoliko se prikažu tri ili više simbola **Kapsule** bilo gdje na rešetki na kraju bonus igre, Medi bonus igra se ponovno aktivira.
- Simboli **Kapsule** se ne isplaćuju.
- Dobit se obračunava množenjem osvojenog množitelja vrijednosti sa vašim ulogom po isplatnoj liniji.
- Osvajate total prikazane dobiti.

Da biste igrali bonus igru:

1. Pritisnite bakteriju. Svi simboli bakterije tog soja eliminisani su iz rešetke.
2. Prikazuje se ekran sa potvrdom, koji predstavlja ukupan bonus dobitni iznos. Automatski se vraćate

na redovnu slot igru.

Kako igrati

Cilj igre je zavrtjeti bubenj kako bi simboli oformili dobitnu kombinaciju na isplatnoj liniji. Isplata ovisi o oformljenim dobitnim kombinacijama.

Da biste igrali:

1. Postavite ulog. Pritisnite Povećaj (+) ili Smanji (-) kako biste odabrali vrijednost žetona koji želite u uložiti.
2. Pritisnite **Play** (igraj)
 - Ukoliko imate dobitnu kombinaciju poredanu na isplatnoj liniji, pobeda je istaknuta i bakterije su eliminisane. Preostali simboli bakterija mijenjaju položaj kako bi popunili prazan prostor na linijama. Vama se isplaćuje dobitni iznos koji je prikazan u odjeljku **Dobitaka**
 - Ukoliko nemate dobitnu kombinaciju, igra se završava i možete ponovo igrati.

3. Hexaline

Hexaline je igra koja se igra sa obojenim simbolima heksagona na mreži, a koja sadrži:

- Višestruke horizontalne isplatne linije.
- Bonus igru.

Isplate

Isplata dobiti ovisi o kombinaciji simbola prikazanih kada se rešetka popuni.

Sve cifre za isplatu prikazuju vrijednost svakog simbola. Ukupna vrijednost osvojenih bodova ovisi o iznosu koji ulažete i simbolima prikazanim u dobitnoj kombinaciji.

Maksimalna moguća vrijednost dobiti, prikazana u tabeli za isplatu za svaki simbol, povećava se ili smanjuje kako već mijenjate iznos vašeg uloga.

Pravila igre

Opšta pravila

1. Upareni simboli, koji su uzastopno prikazani na bilo kojoj horizontalnoj dobitnoj liniji, donose vrijednost za svaki simbol u kombinaciji.
2. Svaki upareni simbol na granici isplatne linije se takođe isplaćuje.
3. Kako biste pobijedili, kombinacija simbola se mora prikazati od lijeva ka desno, gdje je prvi simbol prikazan bilo gdje u prvoj koloni simbola, a posljednji simbol prikazan u posljednjoj koloni.
4. Nakon vaše isplate, upareni simboli u dobitnoj kombinaciji nestaju. Prazan prostor se potom puni slučajnim obojenim simbolima. Daljnja dobit je potom moguća, bez dodatnog troška.
5. **Wild Hex** simbol je Wild (džoker) simbol. Ovo znači da on može zamijeniti ostale obojene simbole kako bi se ostvarila dobitna kombinacija.
6. **Wild Hex** simbol ne može zamijeniti **Bonus** simbol, kojim se aktivira bonus igra.
7. Kada se simbol **Wild Hex** prikaže u dobitnoj kombinaciji, on takođe donosi množitelja vrijednosti.
8. Smetnje poništavaju čitavu igru i isplate.

Pravila bonus igre

1. Tri ili više **Bonus** simbola, prikazanih bilo gdje na rešetki, aktiviraju bonus igru.
2. Možete osvojiti višestruke nagrade bez dodatnog troška.
3. Odaberite simbole iz svake kolone kako biste osvojili bonus nagradu.
4. **Bonus** simboli se ne isplaćuju.
5. Slučajni bonus iznosi, prikazani u bonus igri, već su pomnoženi sa iznosom vašeg ukupnog uloga.

Pravila klađenja i isplate

1. Isplata dobiti ovisi o kombinaciji simbola koji su prikazani nakon što se rešetka popuni.
2. Ukupna vrijednost osvojenih bodova ovisi o iznosu koji ulažete i osvojenoj vrijednosti za svaki simbol u dobitnoj kombinaciji.
3. Sve isplate su u bodovima.

Bonus igra

Tri ili više **Bonus** simbola prikazanih bilo gdje na rešetki aktiviraju bonus igru.

U ovoj igri:

- Možete odabrat simbol iz kolone kako biste osvojili slučajni bonus iznos.
- Mogući simboli su:
- **Win all** (osvoji sve) simbole. Osvajate sav bonus iznos iz svake kolone.
- **Move on** (nastavi dalje) simbol. Prikupljate bonus iznos iz kolone i nastavljate sa sljedećom kolonom.
- **Move back** (vrati se nazad) simbol. Prikupljate bonus iznos iz kolone i vraćate se na prethodnu kolonu.
- **End Game** (završi igru) bonus. Prikupljate bonus iznos iz kolone i igra se završava.
- Svi ulozi u bonus igri su isti kao i u spinu, kojim se aktivira bonus igra.
- Svi slučajni bonus dobitni iznosi, prikazani u bonus igri, već su pomoženi sa vašim ulogom. Prikazuje se samo bonus dobitni iznos.

Kako se igra

1. Postavite ulog. Pritisnite Povećaj (+) ili Smanji (-) kako biste odabrali vrijednost žetona koji želite uložiti.
 2. Pritisnite **Play** (igraj).
- Ukoliko imate dobitnu kombinaciju poredanu na jednoj isplatnoj liniji, pobeda je istaknuta i kombinacija simbola nestaje. Prazan prostor se potom ispunjava sa slučajnim obojenim simbolima.
 - Daljnje dobiti su potom moguće bez dodatnih troškova. Isplaćuje vam se osvojeni iznos koji je prikazan u
 - odjeljku **Dobitaka**
 - Svi upareni simboli, koji graniče sa dobitnom isplatnom linijom, se takođe računaju kao vrijednost.
 - **Wild Hex** simbol je Wild (džoker) simbol. Ovo znači da on može zamijeniti ostale obojene simbole, osim **Bonus** simbola, kako bi lakše ostvarili dobitnu kombinaciju.
 - Tri ili više **Bonus** simbola, prikazanih bilo gdje na rešetki na kraju igre, aktiviraju bonus igru.
 - Ukoliko nemate dobitnu kombinaciju, igra se završava i možete ponovno igrati.

4. Premier Trotting

Premier Trotting je takmičarka igra trke konja. Kladite se na konje za pobjedu ili plasman u utrci.

U ovoj igri:

- Možete se kladiti na više od jednog konja po utrci.
- Možete se kladiti na jednog konja istovremeno i za **Pobjedu** i za **Plasman**.

Isplate

Isplate ovise o vrsti uloga i šansama. Šanse se nasumično dodjeljuju konju. Možete se kladiti na više od jednog konja po utrci, i to do maksimalne vrijednosti opklade.

Pravila igre

Opšta pravila

1. Možete se kladiti na više od jednog konja po utrci, do maksimalne vrijednosti opklade.
2. Rezultat svake utrke se nasumično izvodi i neovisan je o ranijim rezultatima.
3. Sve isplate su u bodovalima.
4. Smetnje poništavaju čitavu igru i isplate

Pravila klađenja i isplate

1. Isplate ovise o vrsti uloga i šansama.
2. Šanse se nasumično dodjeljuju konju.
3. Sve isplate su u bodovalima.
4. Smetnje poništavaju čitavu igru i isplate.

Vrste opklade

Možete se kladiti na više od jednog konja po utrci, do maksimalne vrijednosti opklade.

Isplate ovise o vrsti uloga i šansama.

Možete postaviti sljedeće uloge:

Standardne opklade:

- **Opklada za pobjedu**
Opklada da će konj završiti utrku na prvom mjestu.
- **Opklada za plasman**
Opklada da će konj završiti utrku na prvom, drugom ili trećem mjestu. Možete se kladiti na istog konja i da će **Pobijediti** i da će se **Plasirati**.

Ulog za predviđanje: Kladite se na dva konja da će završiti utrku na prvom i drugom mjestu, prema određenom redoslijedu. Ako se kladiti da će **konj A** završiti utrku na prvom mjestu, a da će **konj B** završiti na drugom mjestu, **konj A** mora završiti na prvom mjestu i **konj B** mora završiti na drugom mjestu kako biste osvojili opkladu. Kliknite **Expert** (stručnjak) da postavite ulog za predviđanje.

Ulog za dvostruko predviđanje: Kladite se na dva konja da će završiti utrku bilo na prvom ili drugom mjestu. Ako se kladiti da će **konj A** i **konj B** završiti na prva dva mesta, oba konja moraju završiti utrku bilo na prvom ili drugom mjestu kako biste osvojili opkladu. Kliknite **Expert** kako biste položili ulog za dvostruko predviđanje.

Kako igrati

Kladite se na konja za pobjedu ili plasman u utrci.

Da biste igrali:

1. Stisnite Povećaj (+) ili Smanji (-) kako biste odabrali iznos koji želite uložiti.
2. Postavite **Standardni ulog**, **Ulog za predviđanje** ili **Ulog za dvostruko predviđanje**.
3. Stisnite **Start race** (započni utrku). Utrka počinje.
4. Ukoliko vaš konj pobijedi ili se plasira, vi se isplaćujete u skladu sa iznosom vaše opklade i šansama za konja
5. Stisnite **New Race** (nova utrka), kako biste ponovno igrali

Napomena:

Pritisnite **Skip** (preskoči) **utrku** kako biste odmah pogledali finalni rezultat utrke.

Pritisnite **Replay** (snimak) **utrke** kako biste ponovno pogledali utrku.

Expert mod

Kazino ima dva načina igre – Redovni mod i Expert (stručnjak) mod. Redovni mod je normalni način igre i ne sadrži napredne karakteristike. Expert mod sadrži i napredne karakteristike i karakteristike redovnog moda. Kako biste promijenili način igre, kliknite **Expert** ili **Regular**. Dostupne karakteristike u **Expert** modu su:

Ulog za predviđanje: Kladite se na dva konja da će završiti utrku na prvom i drugom mjestu, prema određenom redoslijedu. Ako se kladite da će **konj A** završiti utrku na prvom mjestu, a da će **konj B** završiti na drugom mjestu, **konj A** mora završiti na prvom mjestu i konja B mora završiti na drugom mjestu kako biste osvojili opkladu.

Ulog za dvostruko predviđanje: Kladite se na dva konja da će završiti utrku bilo na prvom ili drugom mjestu. Ako se kladiti da će **konj A** i **konj B** završiti na prva dva mesta, oba konja moraju završiti utrku bilo na prvom ili drugom mjestu kako biste osvojili opkladu.

5. Spingo

Spingo je bingo tematska igra na sreću, koja se igra sa:

- Rulet stolom sa poljem za uloge.
- Rulet točkom sa obojenim pregradama.
- Višestruke opklade.

Isplate

Osvojena dobit u Spingo se isplaćuje na sljedeći način:

Naziv opklade	Množitelj
Opklada na kombinaciju Boje i Broja	x32
Opklada na Zelenu boju	x24

Opklada na Nulu	x20
Opklada na Jedan od reda brojeva (od 1 do 10, isključujući nulu)	x10
Opklada na Boju	x3
Opklada na Nepar/Par	x2
Niski brojevi (1-5)	x2
Visoki brojevi (6.-10)	x2

Vrste opklada

Možete postaviti različite vrste opklada u Spingo:

Naziv opklade	Opis
Opklada na kombinaciju Boje i Broja	Opklada postavljena na poziciju klađenja za određenu boju i broj
Opklada na Zelenu boju	Opklada postavljena na poziciju klađenja na Zeleno . Žeton je postavljen u središte boje. Opcija za broj nije dostupna.
Opklada na Nulu	Opklada postavljena na poziciju klađenja na Nulu . Žeton je postavljen u središte broja. Opcija boje nije dostupna.
Opklada na Jedan od reda brojeva (od 1 do 10, isključujući nulu)	Opklada na samo jedan broj. Žeton je postavljen u središtu broja.
Opklada na Boju	Opklada samo na boju. Žeton je postavljen u središte boje, bilo Crvene , Žute ili Plave .
Opklada na Par/NePar	Opklada bilo na parne ili neparne brojeve. Žeton se postavlja na poziciju klađenja bilo Par ili Nepar .
Niski / Visoki brojevi	Opklada na pet brojeva – bilo Niski ili Visoki . Žeton se postavlja na jedan od sljedećih položaja: Niski - prvih pet brojeva ili Visoki - drugih pet brojeva

Pravila igre

Opšta pravila

1. Spingo je bingo tematska igra na sreću, koja se igra sa rulet točkom i sadrži obojene pregrade i tablu.
2. Cilj je predvidjeti broj izvučene loptice i boju na koju će optica pasti.
3. Smetnje poništavaju čitavu igru i isplate.

Pravila klađenja i isplate

1. Rezultat igre Spingo određuje se brojem izvučenih loptica i mesta gdje se loptice zaustavljaju

na točku.

2. Isplate se vrše u skladu sa odabranom vrstom opklade.

Kako igrati

Cilj igre je pogoditi broj na koji će loptica pasti. Postavljate ulog na osnovu vašeg predviđanja.

Da biste igrali:

1. Kliknite na žeton u dijelu Odabir žetona kako biste odabrali vrijednost žetona koji želite uložiti. Možete vidjeti više vrijednosti žetona pritišćući strelice.
2. Postavite ulog.

- Da postavite redovni ulog: Stisnite na položaj klađenja na prikazu table.
- Da biste povećali ulog: Pritisnite opkladu koju želite povećati. Hrpa žetona se povećava za vrijednost trenutno odobranog žetona.
- Da smanjite ili poništite ulog: Da smanjite ili poništite ulog, držite stisнуту tipku **Shift** na vašoj tastaturi i kliknite opkladu koju želite povećati poništiti. Hrpa žetona se smanjuje za vrijednost trenutno odobranog žetona.

Ostale mogućnosti klađenja:

- **Clear Bets** (poništite opkladu)

Da biste poništili sve opklade sa table, pritisnite **Clear** (obrisati). Opklade se brišu sa table.

- **Undo** (vratiti)

Da biste povratili vaše posljednje izmjene na opkladi postavljenoj na tabli, pritisnite **Undo**. Vaša posljednja izmjena se poništava.

- **Redo** (ponoviti)

Da biste zamijenili posljednju opkladu koju se uklonili, koristeći **Undo**, pritisnite **Redo**. Vaša opklada se ponovno postavlja na tablu.

- **Rebet** (ponovno uložiti)

Da biste uložili isti broj žetona kao u prethodnoj igri, pritisnite **Rebet**. Žetoni se postavljaju na tablu.

- **Rebet x 2**

Da biste udvostručili broj žetona iz prethodne igre, pritisnite **Rebet x 2**. Žetoni se postavljaju na tablu.

- Pritisnite **Spin**. Loptica pada na zarotirani rulet točak i odbrojavanje za opklade se završava. Loptica se zaustavlja u pregradi na točku ruleta.
- Ukoliko imate pobjednički broj, iznos dobiti se prikazuje u odjeljku **Dobitaka**
- Ukoliko nemate pobjednički broj, igra se završava i možete ponovo igrati.

6. Triangulation

Triangulation se igra sa obojenim trouglastim simbolima na rešetki i sadrži:

- Višestruke šanse za pobjedu.
- Bonus igru.

Isplate

Dobit se obračunava množenjem osvojenog množitelja vrijednosti za svaki simbol sa iznosom vašeg uloga.

Sve cifre za isplatu prikazuju vrijednost svakog simbola. Ukupna vrijednost osvojenih bodova ovisi o iznosu koji ulažete i simbolima prikazanim u dobitnoj kombinaciji.

Maksimalna moguća vrijednost dobiti prikazana na tabeli za isplatu za svaki simbol se povećava i smanjuje kako mijenjate iznos vašeg uloga.

Primjer:

Ulažete 1.00 bod. Prikazuje se kombinacija simbola **4 Purple Triangle** (ljubičasta trougao). Isplata za četiri **Purple Triangle** simbol je $0.2x$ množitelj vrijednosti za svaki simbol u dobitnoj kombinaciji. Vama se isplaćuje $0.2x 1.00$ uloženih bodova $\times 4 = 0.80$ osvojenih bodova. Dobitnički **Purple Triangle** simboli nestaju. Formira se kombinacija simbola **4 Green Triangle** (zeleni trougao). Isplata za četiri Green triangle simbola je $2.5 \times$ množitelj vrijednost za svaki simbol u dobitnoj kombinaciji. Isplaćuje vam se 2.5×1.00 uloženih bodova $\times 4 = 10$ osvojenih bodova. Dobitnički **Green Triangle** simboli nestaju. Simboli su zamijenjeni, međutim nisu moguće nove dobitne kombinacije. Ukupan iznos za isplatu u bodovima je 0.80 bodova + 10 bodova = 10.80 bodova.

Pravila igre

Opšta pravila

1. Četiri ili više uparenih simbola, prikazanih jedan pored drugog na rešetki, donose množitelja vrijednosti za svaki simbol u kombinaciji.
2. Kombinacije simbola mogu se prikazati u bilo kojem smjeru za pobedu.
3. Simboli u kombinaciji moraju se prikazati tako da je jedna od njihovih strana postavljena pored drugog pobjedničkog simbola u kombinaciji kako biste pobijedili.
4. Nakon što ste isplaćeni, upareni simboli u dobitnoj kombinaciji nestaju. Tada se prazna mjesta popunjavaju nasumičnim obojenim simbolima. Daljnje dobiti su potom moguće bez dodatnih troškova.
5. **Wild Triangle** je Wild (džoker) simbol. To znači da on može zamijeniti drugi obojeni simbol za ostvarenje dobitne kombinacije i donosi isti množitelj vrijednosti kao i simbol kojeg mijenja.
6. **Wild Triangle** simbol ne može zamijeniti Bonus simbol da bi se aktivirala bonus igra.
7. Kada se **Wild Triangle** simbol prikaže u dobitnoj kombinaciji, koja se sastoji samo od džoker simbola, on takođe donosi množitelja vrijednosti.
8. Smetnje ponишavaju čitavu igru isplate.

Pravila bonus igre

1. Tri ili više **Bonus** simbola, prikazanih bilo gdje na rešetki, aktiviraju bonus igru.
2. Možete osvojiti višestruke nagrade bez dodatnog troška.
3. Odaberite tri simbola da biste ih zamijenili za **Wild Triangle** simbole.
4. Nema isplata za **Bonus** simbole.
5. **Wild Triangle** simboli mogu zamijeniti druge obojene simbole kako bi se ostvarila dobitna kombinacija.
6. Nakon što ste isplaćeni, upareni simboli iz dobitne kombinacije nestaju. Prazan prostor se potom popunjava nasumičnim obojenim simbolima. Daljnja dobit je potom moguća bez dodatnog troška.

Pravila klađenja i isplate

1. Isplata dobiti ovisi o prikazanoj kombinaciji simbola kada se rešetka popuni.
2. Ukupna vrijednost osvojenih bodova ovisi o vrijednosti koju ulažete, pomnoženu sa osvojenim množiteljem vrijednosti za svaki simbol u kombinaciji.
3. Sve isplate su u bodovima.

Bonus igra

Tri ili više **Bonus** simbola prikazanih bilo gdje na rešetki aktiviraju bonus igru.

U ovoj igri:

- Možete odabratiti tri simbola da biste ih zamijenili za **Wild Triangle** simbole.
- **Wild Triangle** simboli mogu zamijeniti druge obojene simbole kako biste ostvarili dobitnu kombinaciju
- Nakon što ste isplaćeni, upareni simboli iz dobitne kombinacije nestaju. Prazan prostor se potom popunjava nasumičnim obojenim simbolima. Daljnja dobit je potom moguća bez dodatnog troška.
- Kada se **Wild Triangle** simbol prikaže u dobitnoj kombinaciji, on takođe donosi množitelja vrijednosti.
- Svi ulozi u bonus igri su isti kao i u spinu kojim se aktivirala bonus igra.

Da biste odigrali bonus igru:

1. Kliknite na simbol. Osvajate iznos bonusa u skladu sa otkrivenim simbolom.
2. Prikazuje se ekran sa potvrdom vašeg ukupno osvojenog iznosa bonusa. Vi se automatski vraćate na redovnu igru.

Primjer

Ulažete 0.50 bodova po isplatnoj liniji, dakle iznos vašeg ukupnog uloga je 6 bodova. Zavrtite bubanj. Tri ili više **Bonus** simbola se prikazuje na rešetki. Bonus igra započinje. Možete odabratiti simbol u koloni 1 i otkriti **Move on** (nastavi). Možete skupiti 6 bodova iz kolone i preći na sljedeću kolonu. Možete odabratiti simbol u koloni 2 i otkriti **End game** (završi igru). Možete skupiti 8 bodova iz kolone i igra se završava. Ukupna isplata u bodovima je 6 bodova +8 bodova =14 bodova.

Kako igrati

1. Postavite ulog. Stisnite Povećaj (+) ili Smanji (-) kako biste odabrali vrijednost žetona koji želite uložiti.
2. Stisnite **Igra**

Ukoliko imate dobitnu kombinaciju složenu na isplatnoj liniji, pobeda je istaknuta i kombinacija simbola nestaje. Prazan prostor se potom popunjava nasumičnim obojenim simbolima. Daljnja dobit je potom moguća bez dodatnog troška. Vama se isplaćuje iznos dobiti kako je prikazano u odjeljku **Dobitaka**.

- **Wild Triangle** simbol je Wild (džoker) simbol. To znači da on može zamijeniti obojeni simbol, osim **Bonus** simbola, kako bi se ostvarila dobitna kombinacija.
- Tri ili više **Bonus** simbola prikazanih bilo gdje na rešetki na kraju igre aktiviraju bonus igru.
- Ukoliko nemate dobitnu kombinaciju, igra se završava i možete igrati ponovo.

XIV ZAVRŠNE ODREDBE

Član 83.

Priredivač ne snosi odgovornost za bilo kakvu štetu ili gubitke koji se mogu smatrati rezultatom ili posljedicom korišćenja internet stranice priredivača 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 pripeđivač zadržava pravo da ponisti sve ili pojedinačne igre igrača koje prepoznaće kao članove iste grupe.

Član 84.

Na sve aspekte pripeđivanja 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 85.

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

Član 86.

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

