

“ALPHAPEX” d.o.o. Beograd

Palilula, Cvijićeva br. 93 A

PIB 105027608, Matični broj 20296364, Šifra delatnosti 9200

Na osnovu člana 109. Zakona o igrama na sreću (“Sl. glasnik RS”, br. 18/2020), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću (“Službeni glasnik RS”, br. 152/2020), osnivačkog akta društva “ALPHAPEX” d.o.o. Beograd-Palilula, sa sedištem na adresi Cvijićeva br. 93 A i odluke direktora društva broj 01-11/2022 od 07.11.2022. godine o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, direktor društva “ALPHAPEX” d.o.o. Beograd-Palilula, Olivera Čurovac, dana 07.11.2022. godine donosi:

IZMENE I DOPUNE PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU

PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

Član 1.

U članu 37. stavu 1. Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: Pravila), posle tačke **Fudbal - Žuti kartoni** dodaju se nove tačke koja glase:

“FUDBAL - Korneri

Korneri koji su dosuđeni, a nisu izvedeni ne uzimaju se u obzir.

Korneri koji su izvedeni u produžetku ne uzimaju se u obzir

FUDBAL – Golovi par/nepar

Ako se meč završi rezultatom 0-0 market (igra) par/nepar će biti rezultovan kao parni broj golova

Ako tim 1 ne postigne nijedan gol market (igra) par/nepar tim 1 će biti rezultovan kao parni broj golova

Ako tim 2 ne postigne nijedan gol market (igra) par/nepar tim 2 će biti rezultovan kao parni broj golova

Ako se meč ne odigra do kraja market (igra) par/nepar, par/nepar tim 1, par/nepar tim 2 će biti rezultovan kao kvota P (kvota 1.00).

FUDBAL – Strelci

Strelac bilo kada na meču - u slučaju autogola postignuti gol se neće dodeljivati igraču koji ga je postigao.

Strelac gola (bila kada) i Strelac 2+ golova na meču se odnose samo na regularni deo meča. Golovi u produžetku se neće računati.

Ako gol postigne golman (golmani nisu na listi strelaca) – sve selekcije će biti obrađene kao gubitne.”

U članu 37. Stav 1. tačka **AMERIČKI FUDBAL** menja se i glasi:

“AMERIČKI FUDBAL: Konačna obrada marketa šalje se isključivo na osnovu ishoda po završetku meča. Svaki market je jasno naglašen da li uključuje ili ne uključuje produžetke i u skladu sa tim se šalje i obrada marketa.

Regularni tok utakmice smatra se 4x15 minuta.”

U članu 37. Stav 1. tačka **HOKEJ NA LEDU** menja se i glasi:

“HOKEJ NA LEDU: Regulrani tok utakmice u hokeju smatra se 60 minuta (3x20). Produžeci i penali se uzimaju u obzir samo za markete pobednik meča i golovi sa produžetkom (što je i naglašeno u samom nazivu igre).

Ako ne bude golova u produžetku i meč se završi pobedom jednog od timova nakon izvođenja penala – pobedniku meča na penale se upisuje jedan gol.”

U članu 37. Stav 1. tačka **BEJZBOL** menja se i glasi:

“BEJZBOL: Za konačan ishod meča smatra se rezultat nakon 9 Inniniga

Za konačan ishod meča smatra se i rezultat postignut nakon odigranih ekstra ininga (u zavisnosti od lige igra se jedan ili više) ukoliko je rezultat nakon 9 ininga bio nerešen

Za konačan ishod meča smatra se i meč koji je okončan pre odigravanja poslednjeg ininga ukoliko je sudija odlučio da skрати meč.

U određenim ligama (primer Japan NPB) moguć je nerešen ishod nakon odigravanja ekstra ininga. U tom slučaju market pobednik meča (Money line) biće obrađen kao kvota 1.

Pobednik meča će biti regularno obrađen i za situacije kad je meč završen nakon 4 ½ ili 6 ½ Ininga Hendikep na meču će biti regularno obrađen samo ako je odigrano minimum 8 ½ Ininga , za sve ostale rezultate će biti obrađen kao kvota 1.

Ukupno poena na meču, ukupno poena domaćin i ukupno poena gost će biti regularno obrađeni samo ako je odigrano minimum 8 ½ ininga , a za sve ostale situacije granice poena koju su pređene ostaju regularno obrađene a granice poena koje nisu pređene biće obrađene kao kvota 1.

Za konačan ishod meča smatra se i nerešen rezultat na meču koji je završen u 9 ininga a bez odigravanja ekstra ininga ako je odlučeno da se ne igra dodatni ining (primer MLB - Pre-season) , u tom slučaju market pobednik meča (Money line) biće obrađen kao kvota 1.”

U članu 37. stav 1. tačka **FUTSAL** menja se i glasi:

“FUTSAL: Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili tkamičenja. Regularni tok utakmice u Futsalu smatra se 40 minuta (2x20) ili 50 minuta (2x25). Eventualni produžeci i penali ne uzimaju se u obzir prilikom rezultovanja.”

U članu 37. stav 1. tačka **SNOOKER** menja se i glasi:

“SNOOKER: Za regulrani završetak meča u snooker-u smatra se kada jedan od dva igrača prvi osvoji određeni broj frejmova u zavisnosti od formata takmičenja.

U slučaju da neki od igrača preda započeti (započeti: bilo koji igrač ima više od 0 poena) poslednji frejm na meču tokom trajanja tog poslednjeg frejma, taj frejm će biti regularno obrađen po rezultatu frejma a meč će biti regularno obrađen po konačnom rezultatu.”

U članu 37. stav 1. posle tačke **ZIMSKI SPORTOVI** dodaju se nove tačke koje glase:

“MMA:

Za konačan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku meča. Za regularni završetak meča u MMA smatra se kada jedan od boraca meč dobije na jedan od sledećih načina (Nokaut, Tehnički nokaut, poluga, predaja ili diskvalifikacija) ili kada odlukom sudije jedan od boraca bude proglašen za pobednika nakon 3 ili 5 rundi u zavisnosti od formata takmičenja.

Meč u MMA može da se završi i nerešenim rezultatom.

Za broj rundi na meču u obzir će se uzeti samo kompletirane runde.

Borac može dobiti meč odlukom sudije na poene, ili na jedan od sledećih načina (Nokautom, tehničkim nokautom, polugom, predajom drugog borca ili diskvalifikacijom).

ESPORTOVI:

Za konačan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku događaja uključujući i eventualni produžetak. Za regularni završetak događaja na Esports takmičenjima (CS:GO, LOL, Dota2) uzima se u obzir pobjednik nakon odigrane jedne, dve, tri ili pet mapa. Tim ili takmičar koji je osvojio veći broj mapa smatra se za pobjednika.

U slučaju da se u skladu sa pravilima takmičenja mapa završi nerešeno i ponavlja se njeno odigravanje, taj ishod neće biti uzet u obzir. Smatra se kao posebna mapa i ne utiče na obradu marketa za događaj.

U slučaju nerešenog rezultata nakon dve odigrane mape, što je potencijalna mogućnost na određenim turnirima specifičnog formata, market koji se odnosi na pobjednika meča biće obrađen kao kvota 1.

Ostali marketi, čiji je ishod poznat, biće obrađeni u skladu sa rezultatom 1:1.

CS:GO – pobjednik mape u e-sportu CS:GO je tim koji prvi osvoji 16 rundi. U slučaju nerešenog rezultata 15:15, igraju se dodatne runde. Market pobjednik mape uključuje i eventualni produžetak.

LOL, Dota2 – broj kilova na e-sportovima LOL i Dota2 nije nužno povezan sa pobjednikom mape (pobjednik mape može da ima manji broj kilova od protivnika)

STONI TENIS:

Za konačan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku meča. Za regularni završetak meča u tenisu smatra se kada jedan od dva igrača osvoji tri ili četiri seta u zavisnosti od formata takmičenja.

VATERPOLO:

Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Regularni tok utakmice u Waterpolu smatra se 32 minuta (4x8minuta) ili 36 minuta (4x9 minuta) Eventualni produžeci i penali ne uzimaju se u obzir prilikom rezultovanja.

BASKET 3X3:

Svi marketi se odnose na konačan ishod sa produžetkom. Za konačan ishod se smatra kada jedna od ekipa stigne do 21 poena ili se za konačan rezultat smatra rezultat koji je aktuelan po završetku 10 minuta i potencijalnog produžetka ako pre toga nijedna ekipa nije ispunila prethodne uslove.

BADMINTON:

Za konačan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku meča. Za regularni završetak meča u badmintonu smatra se kada jedan od dva igrača ili tima osvoji dva seta.

PIKADO:

Za regularni završetak meča u pikadu smatra se kada jedan od dva igrača prvi osvoji određeni broj legova u zavisnosti od formata takmičenja.

Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka meča sve igre će biti obrađene kao kvota 1.

Ako je došlo do promene nekog od igrača koji su bili najavljeni sve igre će biti obrađene kao kvota 1.

U slučaju nerešenog rezultata koji je moguć na određenim turnirima specifičnog formata, market pobjednik meča biće obrađen kao kvota 1.

FUDBAL NA PESKU:

Regularni tok utakmice u Beach soccer-u je 36 minuta. Produžeci i penali se uzimaju u obzir samo za markete koji su naznačeni da su sa produžetkom.

ODBOJKA NA PESKU:

Za zvaničan rezultat smatra se onaj postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Za regularni završetak utakmice u odbojci smatra se kada jedna od dve ekipe ostvari pobjedu na dva dobijena seta. Za regularni završetak seta smatra se kada jedna od dve ekipe dođe do 21 poena, a da najmanje vodi dve razlike. U slučaju rezultata 20:20, pobjednik seta je ekipa koja prva dođe do dve razlike. U trećem odlučujućem setu, pobjednik seta, a i meča je ekipa koja prva dođe do 15 poena, a da minimum vodi sa dva poena razlike. U slučaju rezultata 14:14, pobjednik meča je ekipa koja prva dođe do dva poena razlike."

Član 2.

U članu 38. **Pravila u slučaju prekida meča kod Prematch kladjenja**, stav 1. tačka 5. **Američki fudbal** menja se i glasi:

5. Američki fudbal:

Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao kvota 1.

Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.

U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. Napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

U članu 38. stav 1. posle tačke 9. **Bejzbol** dodaju se nove tačke koja glase:

"10. MMA:

U slučaju neodigravanja događaja, meč će biti rezultovan kvotom 1. Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča iz nekog nepredviđenog razloga (npr. nestanak struje) i ne nastavi se u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao kvota 1.

11. Snuker:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao kvota 1.

Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.

U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službeni rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao kvota 1.

12. Futsal:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je isod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.

U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

Ako se ustanovi da se prekinuti meč neće nastavljati u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene odmah kao kvota 1.

13. Stoni Tenis:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao P kvota 1. Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka ili tokom meča bez obzira ko se od učesnika plasirao u narednu rundu takmičenja

sve igre koje nisu završene do kraja biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.

Ako je došlo do promene nekog od tenisera koji su bili najavljeni sve igre će biti obrađene kao kvota 1.

U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od igrača) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

14. Pikado:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.

U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od igrača) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

15. Ragbi:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni.

U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

16. Badminton:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao kvota 1. Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, povreda, diskvalifikacija i drugo) pre početka ili tokom meča bez obzira ko se od učesnika plasirao u narednu rundu takmičenja sve igre koje nisu završene ko kraja biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni. Ako je došlo do promene nekog od igrača koji su bili najavljeni sve igre će biti obradjene kao kvota 1. U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od igrača) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča.

17. ESPORTOVI:

Ako se započeti događaj prekine bilo kada pre regularnog završetka i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao kvota 1. Ukoliko neko od učesnika odustane (predaja, tehnički problem ili sl) pre početka ili tokom događaja bez obzira ko se od učesnika plasirao u narednu rundu takmičenja sve igre koje nisu završene do kraja biće obrađene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni. Ako je došlo do promene nekog od učesnika koji su bili najavljeni sve igre će biti obradjene kao kvota 1. U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od učesnika) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida događaja.

18. BASKET 3x3:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni. U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve a po rezultatu koji je bio u trenutku prekida meča

19. Fudbal na pesku:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao P (kvota 1). Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni. U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve.

20. Odbojka na pesku:

Ako se započeti meč prekine bilo kada pre regularnog završetka meča i ne nastavi u roku od 48 sati od vremena početka meča sve igre čiji ishod do momenta prekida nije poznat biće obradjene kao kvota 1. Sve igre čiji je ishod poznat do momenta prekida i gde se sama odigrana igra završila rezultat je važeći i odigrani tipovi će biti obrađeni. U slučaju prekida meča zbog određenih događaja na meču (npr. napuštanje meča nekog od timova) i rezultovanja meča službenim rezultatom, službeni rezultat se neće uzimati u obzir već će meč biti obrađen po pravilima za prekinute mečeve.”

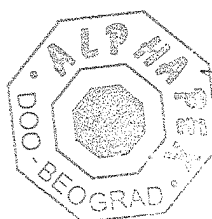
Član 3.

Svi ostali članovi Pravila o privređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije ostaju nepromenjeni.

Član 4.

Izmene i dopune Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane ministra finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici priređivača.

Za "ALPHAPEX" d.o.o.
Olivera Ćurovac, direktor



A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line.