

“ALPHAPEX” d.o.o. Beograd
Voždovac, Oblakovska br. 61 A

PIB 105027608, Matični broj 20296364, Šifra delatnosti 9200

Na osnovu člana 115. Zakona o igrama na sreću („Službeni glasnik RS“, br. 88/11/, 93/12 - dr.zakon, 30/2018, 95/2018 i 91/2019), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 129/04), Pravilnika o vrstama igara na sreću - katalog igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 75/13), osnivačkog akta Društva «ALPHAPEX» d.o.o. Beograd-Voždovac, ul. Oblakovska br. 61 i Odluke direktora društva broj 01-08/2020 od 31.01.2020. godine, o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, direktor društva "ALPHAPEX" d.o.o. Beograd, dana 31.01.2020. godine donosi:

PRAVILA O PRIREĐIVANJU IGARA NA SREĆU
PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE

I OSNOVNE ODREDBE

Član 1.

Ovim pravilima uređuje se priređivanje igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i ona sadrže odredbe o priređivanju igara, uslovima za učešće u igri, fondu dobitaka, obaveštavanju igrača o pravilima igara, odgovornosti priređivača, uslovima i postupku registracije igrača, načinu korišćenja korisničkog računa, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Ovim Pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: Pravila) utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između "ALPHAPEX" d.o.o., sa sedištem na adresi Beograd-Voždovac, Oblakovska 61A, PIB 105027608, kao priređivača igre (u daljem tekstu: priređivač) i fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igrama (u daljem tekstu: učesnik).

Član 2.

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

Ova pravila obavezuju priređivača i učesnika i oni su dužni da ih se u potpunosti pridržavaju.

Član 3.

Ova Pravila, zakonski i podzakonski propisi kojima se uređuje područje igara na sreću, čine celokupni pravni okvir za priređivanje i učestvovanje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije. Priređivač se obavezuje da u priređivanju posebnih igara na

sreću preko sredstava elektronske komunikacije obezbedi sprovođenje svih pravila društvene odgovornosti i odgovorne igre u skladu sa zakonom, posebno u delu zaštite maloletnika, prevencije bolesti zavisnosti kod učesnika u igri, zaštite podataka o ličnosti učesnika, sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

II DEFINICIJE POJMOVA

Član 4.

Internet sajt priređivača: Odnosi se na sve programe, fajlove, podatke ili na druge sadržaje na www.oktagonbet.com ("Sajt") odnosno sadržaje vezane za druge Sajtove koje priređivač naknadno objavi sa istom namerom, koji su dizajnirani za pomoć Igračima pri izvršavanju nekog zadatka odnosno omogućavaju Igraču da učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Sredstvo elektronske komunikacije: personalni računar (fiksni ili prenosivi), mobilni uređaj (telefon, tablet računar i sl.) i drugi uređaji koji omogućavaju elektronsku komunikaciju igrača sa ponuđenim igrama na sreću priređivača.

Priređivač: Organizator igara na sreću putem sredstava elektronske komunikacije.

Korisnik/Učesnik: Fizičko lice koje, nakon procedurom propisane prijave, učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Korisnički nalog: Korisnički nalog je lični elektronski nalog otvoren od strane fizičkog lica ("Korisnik") na aplikaciji priređivača koji korisniku omogućava učešće u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom korisnika.

Sesija: Skup aktivnosti i komunikacija koje se izvršavaju između autorizovanog igrača i sistema za igru u vremenskom intervalu između prijavljivanja igrača sistemu i njegovog odjavljivanja.

Korisničko ime: je ime korisničkog naloga i predstavlja jedinstvenu kombinaciju slova i brojeva pod kojim se korisnik evidentira u sistemu i zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu za igru.

Softver: Skup instrukcija, programa i procedura koje se upućuju procesoru računara, na osnovu kojih on izvršava specifične operacije.

Lozinka: je kombinacija brojeva i slova poznata samo korisniku i predstavlja potvrdu identiteta korisnika prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja, koje je korisnik izabrao prilikom registrovanja na Sajt.

Korisnički račun: jeste jedinstveni virtuelni račun korisnika dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar virtuelnog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije igara.

Bonusi: predstavljaju sredstva za promociju igara koje dodeljuje priređivač na bonus račun korisnika.

Bonus račun: je račun koji ima svaki igrač na sajtu i na koji mu se akumulira bonus novac učešćem u raznim marketinškim ili bonus aktivnostima priređivača. Bonus novac se može koristiti jedino u skladu sa uslovima korišćenja određenih od strane priređivača.

Bonus kod: je kod (šifra) koji igrač može da iskoristi kako bi ostvario pogodnosti tokom trajanja bonus kampanje priređivača. Korišćenje bonus koda, na za to predviđenom mestu, obavezuje igrača da prihvata uslove korišćenja određene od strane priređivača.

III REGISTRACIJA UČESNIKA

Član 5.

Za registraciju i igranje putem sredstava elektronske komunikacije, Igrač se mora registrovati, mora biti punoletan i imati JMBG i važeću e-mail adresu.

Priređivač ima pravda u svakom trenutku zahteva dokaz o godištu igrača, kao i da proveri dobijene informacije u bilo kom trenutku. Nalog može biti blokiran u slučaju da dokumentacija nije poslata priređivaču blagovremeno ili ako se poslata dokumentacija smatra nedozvoljavajućom.

Proces registracije

Član 6.

Registracija učesnika je proces preuzimanja i čuvanja podataka o Učesniku na osnovu ugovora sklopljenog putem internet stranice priređivača. Tokom postupka registracije Igrač je dužan tačno popuniti zadati obrazac za prijavu sa podacima koje potražuje priređivač:

Ime, Prezime, E-mail adresu, JMBG, adresu, datum rođenja, lozinku, potvrdu lozinke, da prihvati ova Pravila i važeće propise o privatnosti tako što će obeležiti polje pored "Pročitao/la sam i prihvatom Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i važeće propise o privatnosti. Lični podaci su: JMBG, adresa, datum rođenja i broj kontakt telefona. Pored obrasca za prijavu Igrač je u obavezi da popuni i Izjavu o statusu funkcionera.

Po potvrđivanju popune ovih podataka, učesniku se šalje verifikacioni e-mail sa aktivacionim linkom, te klikom na isti učesnik uspešno verifikuje svoju e-mail adresu i dovršava proces registracije.

Nakon potvrde ličnih podataka priređivač identifikuje Igrača putem uvida u važeći lični dokument Igrača sa fotografijom (lična karta, pasoš, vozačka dozvola). Igrač je dužan, na zahtev priređivača, dostaviti kopiju ličnih dokumenata na mail adresu priređivača.

Priređivač će potvrditi prijem dokumenata koji su poslani i obaviće sve tražene provere kako bi se potvrdilo da su podaci dati prilikom onlajn registracije u skladu sa prosleđenim dokumentima.

Ukoliko se ispostavi da prethodno pomenuti uslovi za registraciju nisu ispunjeni ili se ne mogu ispuniti, ili da date informacije nisu ili više nisu tačne/istinite/kompletne/aktualizovane, priređivač zadržava pravo da odbije da otvori, kao i da zatvori nalog Igrača.

Maloletnim licima nije dozvoljeno učešće u posebnim igrama na sreću preko interneta i samo fizička lica starija od 18 godina mogu kreirati lični nalog na Sajtu priređivača.

Član 7.

Najstrože je zabranjeno otvaranje višestrukih naloga od strane jednog učesnika. Priređivač zadržava pravo da u slučaju identifikovanja takvih naloga ugasi sporne naloge i poništi sve igre i transakcije sa tih naloga.

Član 8.

Registracijom korisničkog naloga, smatraće se da je korisnik prihatio ova Pravila, te da je u celosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, mere zaštite privatnosti učesnika koje primenjuje priređivač, pravo priređivača da poništi pojedine transakcije ili obustavi korisnički nalog u slučaju da utvrdi da učesnik 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 korisničkom računu učesnika.

IV UPRAVLJANJE KORISNIČKIM NALOGOM

Pristup i korišćenje korisničkog naloga

Član 9.

Korisnik pristupa svom nalogu, unosom ispravne email adrese i lozinke koja je poznata samo njemu. Učesnik je dužan čuvati svoje korisničko ime i lozinku i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posledice raspolaganja korisničkim nalogom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih osoba. Učesnik prihvata i garantuje da će koristiti interaktivni igrački sistem priređivača u skladu sa pozitivnim Zakonodavstvom Republike Srbije, kao i da neće uplaćivati sredstva stečena nelegalnim aktivnostima, odnosno vršiti transakcije za koje nije ovlašćen.

Igrač preuzima na sebe obavezu da odmah obavesti priređivača na zvaničnu kontakt email adresu u slučaju bilo kakve neautorizovane upotrebe lozinke ili u slučaju bilo kakvog drugog narušavanja bezbednosti.

U slučaju da podaci registrovani na nalogu u bazi podataka priređivača nisu tačni, priređivač zadržava pravo da poništi sve tekuće igre, blokira ili zatvori nalog i obustavi sva plaćanja u očekivanju ishoda predviđene istrage i utvrđivanja eventualno nastale štete. Uz sve to, priređivač zadržava pravo da zadrži sredstva koja su uplaćena na nalogu Igrača na ime štete koju priređivač pretrpi usled kršenja ovog pravila.

Nakon registracije, igraču se automatski i bez naknade otvara korisnički račun preko koga se odvijaju sve novčane transakcije.

Stanje računa korisničkog naloga

Član 10.

Učesniku je dostupan pregled svih transakcija na računu korisničkog naloga: uplata/isplata, obeleženih vremenom, načinima transakcija i iznosima. Učesnik putem svog korisničkog naloga

obavlja aktivnosti vezane za zahteve uplate, isplate novčanih sredstava na račun korisničkog naloga.

Učesnik je dužan da proverava stanje korisničkog računa prilikom svakog pristupanja aplikaciji priređivača. U slučaju bilo kakve neusaglašenosti stanja korisničkog računa sa evidencijom učesnika o transakcijama, učesnik je dužan da urgentno, odnosno bez odlaganja o tome obavesti priređivača radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mera.

Uplata na Korisnički račun

Član 11.

Korišćenje Naloga od strane Igrača je ograničeno isključivo na njegovo učešće u onlajn igrama na sreću dostupno na Sajtu Priređivača i isključuje bilo kakvu drugu upotrebu, posebno upotrebu istog kao bankovnog računa.

Novčana sredstva u svrhu igre učesnik može uplatiti na korisnički račun: gotovinski, podržanim platnim karticama i putem standardne ili internet bankovne uplate. Uplaćenim sredstvima učesnik raspolaže nakon sto se zabeleže na korisničkom računu učesnika. Prilikom uplate sredstava na korisnički račun priređivač ne naplaćuje naknade. Pri uplati podržanim bankovnim karticama priređivač ne prikuplja podatke o karticama već samo evidentira izvršene i neizvršene transakcije tipom kartice i iznosom uplate.

Priređivač zadržava pravo da traži bilo koje informacije ili dokumenta za koje smatra da su neophodni kako bi se proverile uplate i isplate novca.

Kada se zahtev Igrača jednom proverí, uplate realizovane kreditnom karticom ili nekim drugim načinom plaćanja će odmah biti izvršene, ukoliko ne bude bilo nekih tehničkih problema.

Ograničenja uplata po transakciji:

Minimalna uplata na evidencioni račun putem platne kartice iznosi: 500,00 RSD

Maksimalna uplata na evidencioni račun putem platne kartice iznosi: 500.000,00 RSD

Minimalna uplata na blagajni iznosi: 100,00 RSD.

Maksimalna uplata na blagajni iznosi: 500.000,00 RSD.

Uplata igre sa korisničkog računa i Isplata dobitka na Korisnički račun

Član 12.

Učesnik može uplatiti samo sredstva koja ima na svom Korisničkom računu. Potvrdom uplate igre, učesnik automatski učestvuje u igri. Svaka uplata je zabeležena kao finansijska transakcija, koja umanjuje stanje računa korisničkog naloga učesnika.

Svaki dobitak aplikacija evidentira na korisničkom računu učesnika. Priređivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na korisnički račun učesnika. Priređivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na korisnički račun učesnika ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvrši povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

Isplata sa korisničkog računa

Član 13.

Sa računa korisničkog naloga učesnika mogu se isplatiti samo sredstva koja su raspoloživa za isplatu. Isplata se obavlja na zahtev učesnika sa njegovog korisničkog naloga gotovinski na blagajni priređivača ili na tekući račun učesnika. U slučaju isplate na blagajni priređivača, isplata se vrši u roku od tri radna dana od dana podnošenja zahteva sa korisničkog naloga učesnika.

Igrač ne može zahtevati više od 3 isplate sa korisničkog naloga u toku 24 časa.

Ukoliko učesnik želi da mu se sredstva sa korisničkog naloga isplate na lični tekući račun, dužan je da pre podnošenja zahteva za isplatu u polju za registraciju na svom korisničkom nalogu unese tačan broj tekućeg računa na koji želi da mu se izvrši isplata. Učesnici su dužni da u polju za registraciju unesu isključivo broj svog tekućeg računa, odnosno zabranjeno je unošenje tuđih brojeva tekućih računa.

Učesnik je dužan da na zahtev priređivača dostavi dokaz o vlasništvu tekućeg računa, a priređivač je ovlašćen da i na drugi način izvrši proveru poklapanja tekućeg računa i identiteta učesnika.

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

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

Od trenutka podnošenja zahteva učesnika za isplatu na njegov tekući račun, zahtevana sredstva za isplatu se rezervišu na korisničkom računu učesnika, i tim sredstvima učesnik ne može raspolagati do trenutka izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa virtuelnog računa na tekući račun učesnika se izvršava trenutkom potvrde banke da je izvršen prenos sredstava.

Period rezervacije sredstava učesnika opisan u prethodnom stavu, odnosno period prenosa sredstava od podnošenja zahteva 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 učesnika služe isključivo za isplatu sredstava od dobitaka. Priređivač nema nikakvu mogućnost raspolaganja sredstvima na tekućem računu igrača.

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

U slučaju povlačenja celokupnog ili delimičnog iznosa odmah nakon uplate, priređivač zadržava pravo da naplati administrativne troškove u visini od 10 % od iznosa uplate.

Ograničenja isplata po transakciji:

Minimalna isplata sa evidencionog računa putem platne kartice iznosi: 1.000,00 RSD
Maksimalna isplata sa evidencionog računa putem platne kartice iznosi: 200.000,00 RSD

Minimalna isplata na blagajni iznosi: 500,00 RSD
Maksimalna isplata na blagajni iznosi: 500.000,00 RSD

Korisnički nalog

Član 14.

Priredivač će u aplikaciji pružiti učesniku pregled korisničkog naloga kroz forme: Detalji o korisniku (lični podaci), limiti, forma za podešavanja ograničenja i samoisključenja.

Priredivač će prilikom svake promene podataka učesniku poslati e-mail sa obaveštenjem o evidentiranoj promeni i linkom za aktivaciju promene ukoliko je potrebno.

Igrač je odgovoran za sve transakcije ostvarene preko svog naloga i svaka osoba koja se predstavi na interaktivnim komunikacijskim kanalima unošenjem ispravnog korisničkog imena i lozinke smatra se verodostojnom, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način Priredivač će smatrati valjanim i neće prihvatiti zahteve za poništenje transakcija ni pod kojim uslovima.

Korisnički podaci

Član 15.

Korisnički podaci obuhvataju lične podatke učesnika i podatke za učešće u igri navedene prilikom registracije ili njihove naknadne izmene. U slučaju izmene korisničkih podataka učesnik je dužan bez odlaganja obavestiti priredivača koristeći aplikaciju priredivača. U suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala usled neobaveštenosti priredivača. U slučaju da je učesnik zaboravio lozinku i zatraži promenu iste priredivač će poslati email sa linkom za unos nove lozinke.

Priredivač zadržava pravo da od Igrača zahteva da promeni svoju lozinku ukoliko smatra da više nije dovoljno sigurna.

Priredivač ne prihvata bilo kakvu odgovornost za bilo kakav gubitak ili štetu koju Igrač pretrpi kao rezultat neautorizovane upotrebe njegovih podataka od strane trećeg lica, čak i bez Igračevog znanja.

Lična ograničenja korisnika-Samoisključenje

Član 16.

Priredivač će na aplikaciji omogućiti formu učesniku, kojom može pokrenuti postupak ličnog ograničenja igre, limitiranje pri uplati depozita na ponuđenom vremenskom nivou i/iliisključenja iz igre na određeni vremenski period ili trajno. Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko učesnik uputi zahtev Priredivaču i popuni zahtevane forme. Za vreme trajanja samoisključenja učesnik će moći ograničeno upravljati svojim korisničkim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate igara. Dobici iz igara uplaćeni pre, a ostvareni za vreme trajanja samoisključenja biće zabeleženi na korisničkom nalogu učesnika.

Istorija transakcija

Član 17.

Priređivač omogućava učesniku pregled istorije transakcija sa iznosima uplata, isplata i dobitaka. Učesnik ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije.

Odgovorno priređivanje

Član 18.

Priređivač se obavezuje da će u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priređivanja sprovoditi mere i standarde zaštite učesnika. Samo punoletnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama na sreću. Učesniku su na raspolaganju forme za samoisključenje u odabranom vremenskom periodu ili trajno. Na internet stranicama priređivača dostupan je tekst o odgovornom priređivanju, savete odeljenja za borbu protiv patološkog i preteranog kockanja u cilju smanjenja rizika od zavisnosti, procedure registrovanja i upisivanja na listu onih kojima je kockanje zabranjeno, kao i kontakti ustanova koje se bave lečenjem bolesti zavisnosti.

Suspendovanje raspolaganja Korisničkim nalogom

Član 19.

Priređivač zadržava pravo da Učesniku privremeno ili trajno, bez prethodne najave, čak i u toku same igre, ograniči raspolaganje evidencionim nalogom, uskrati eventualni dobitak i sve njegove igre proglasi nevažećim u slučaju:

- manipulacija ili prevara;
- povrede odredbi ovih pravila odnosno pozitivnih zakonskih propisa,
- ako Učesnik deluje umesto druge osobe,
- ako Učesnik uplaćuje sredstva stečena preko kriminalnih odnosno nelegalnih aktivnosti,
- ako Učesnik isplaćuje sredstva na transakcijske račune koje nije ovlašćen da koristi,
- ako bi se ustanovilo da je Učesnik otvorio nekoliko korisničkih naloga suprotno odredbama ovih Pravila;
- ako je Korisnički nalog neaktivan u kontinuitetu više od 12 meseci;
- ako je učesniku zabranjeno da se kocka;
- ako Priređivač posumnja na ili otkrije prevaru ili nelegalne aktivnosti počinjene od strane igrača ili pokušaj da se na nelegalan način koristi Sajt, Softver ili usluge igara na sreću, uključujući i upotrebu Igračevog naloga od strane nekog drugog Igrača ili korišćenje ukradenih kreditnih ili debitnih kartica.

Učesnik će putem mejla biti obavešten o obustavi ili zatvaranju svog naloga.

Priređivač zadržava pravo da:

- obavesti nadležne organe, uključujući i organe vlasti o bilo kojim aktivnostima Učesnika koje su, ili za koje se sumnja da su ilegalne;
- pokrene bilo koje pravne mere koje se traže ili koje su od koristi sa ciljem da se zaustavi prekršaj za koji je Učesnik okrivljen i da se ispravi šteta koju je Priređivač pretrpeo ili da se povrati bilo kakav dobitak koji je eventualno isplaćen Učesniku nakon toga ili upravo zbog prekršaja za koji je optužen.

Privremeno ograničavanje raspolaganjem ili potpuno obustavljanje raspolaganjem evidencionim nalogom Igrača će biti ukinuto ako i/ili kada prestanu postojati razlozi za njihovo uvođenje.

Zatvaranje korisničkog naloga

Član 20.

Zatvaranje korisničkog naloga je isključenje učesnika iz sistema priređivača. Zahtev za zatvaranje korisničkog naloga učesnik podnosi u formi definisanoj na sajtu priređivača. Korisnički nalog se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja korisničkog naloga učesniku se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren Korisnički nalog učesnik može ponovo otvoriti isključivo zahtevom kroz definisanu formu. Priređivač zadržava pravo zatvoriti korisnički nalog učesnika ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim zakonskim propisima.

Prihvatanje i objava Pravila

Član 21.

Učesnik prihvata ova Pravila na internet stranicama priređivača tokom postupka registracije. Prihvatanje ovih Pravila od strane učesnika zapisano je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog učesnika. Prihvatanjem ovih Pravila učesnik daje pristanak za prikupljanje podataka iz čl.6. ovih Pravila i njihovu obradu u svrhu učestvovanja u igrama na sreću korišćenjem interaktivnih komunikacijskih kanala. Ukoliko učesnik ne prihvati ova Pravila isti odustaje od svoje registracije u sistemu priređivača. Učesnik prihvatanjem ovih Pravila daje pristanak i na sve buduće izmene, dopune i promene ovih Pravila. Priređivač se obavezuje da na svojim internet stranicama objavi svaku važeću verziju Pravila.

V ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

Lični podaci

Član 22.

Priređivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o učesnicima i njihovim korisničkim nalogima isključivo u svrhu učestvovanja učesnika u igrama na sreću koje priređuje "ALPHAPEX" d.o.o. Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti ("Sl. glasnik RS", br. 87/2018), te ovim Pravilima. Priređivač će preduzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Na zahtev priređivača u svrhu provere identiteta ili punoletnosti učesnik je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

Priređivač zadržava pravo da otkrije lične informacije i podatke sa određenog korisničkog naloga ukoliko to zahteva zakon, državni organi, institucije ili drugi regulatorni organi, ali i u slučaju da i sam smatra i ima uverenja 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.

Priređivač koristi mere bezbednosti kako bi zaštitio informacije koje daje Učesnik od neautorizovanog pristupa ili upotrebe. Međutim, i pored toga Učesnik prihvata činjenicu da transakcije putem Interneta nisu nikada potpuno poverljive niti sigurne.

Lozinka

Član 23.

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

VI UČEŠĆE U IGRAMA

Opšte smernice

Član 24.

24.1. Informacija

Učešće u igrama je isključivo na daljinu i obavlja se preko Sajta upotrebom Igračevog korisničkog imena i lozinke.

Sajtu se može pristupiti svom kompjuterskom opremom, posebno PC računarom, mobilnim telefonom ili bilo kojim drugim aparatom sa Internet priključkom. Neke igre mogu tražiti učitavanje određenog softvera za igru.

Da bi se povezao na Sajt, Igrač razume i prihvata da mora da ima odgovarajuću hardversku i softversku opremu, kao i Internet priključak koji su kompatibilni sa uslovima pružanja usluga igara koje nudi Sajt.

24.2. Igre

Igrač učestvuje u igri tako što vrši uplatu sa korisničkog računa u vrednosti koja odgovara nekom od predloženih uloga. Igrač ima slobodan izbor uloga za svaku igru u okviru minimuma i maksimuma određenog od strane priređivača. Bilo koja uplata uloga se odmah evidentira kao finansijska transakcija koja umanjuje stanje na nalogu Igrača.

Ukoliko na Igračevom Nalogu nema dovoljno sredstava za izabrani ulog, Igrač neće moći da učestvuje u igri koju je izabrao.

Način objavljivanja dobitka je takav da sama igra prikazuje da li je Igrač ostvario dobitak u novcu-kreditima i koliki je njegov iznos; bilo kakav dobitak će odmah biti evidentiran na Korisničkom nalogu.

Ukoliko sam Igrač prekine igru koja je u toku, odnosno pre nego se ona završi, gubi šansu za eventualni dobitak. Ukoliko se igra prekine pre kraja zbog tehničkih problema, Igrač mora odmah da kontaktira Korisnički Servis. Priređivač će analizirati tok igre i nastali tehnički problem, a zatim napisati tehnički izveštaj uzimajući u obzir primenljiva pravila igre. Tehnički izveštaj toka date igre će biti jedini dokaz koji će se uzeti u obzir za procenu gubitka ili dobitka.

Uputstva vezana za Igre koje nudi priređivač podležu posebnim odredbama i uslovima korišćenja koje možete pogledati u svakoj igri.

24.3. Bonus

Priređivač propisuje uslove korišćenja pojedinih marketinških bonusa. Priređivač se obavezuje da će pre dodeljivanja bonusa tačno propisati uslove koje igrač mora da zadovolji kako bi ostvario pojedini marketinški bonus i iste će javno objaviti na svojoj internet stranici, društvenim mrežama ili na neki drugi prigodan način. Marketinški bonusi su limitirani tako da jedan igrač može dobiti samo jedan isti bonus. U slučaju da igrač dobije više bonusa na osnovu toga što suprotno ovim pravilima ima više otvorenih naloga, priređivač ima pravo da uskrati bonus Igraču i da zatvori sve naloge istog igrača.

Marketinški bonusi dobijeni od strane priređivača mogu se koristiti isključivo kao ulog za igre na sreću ponuđene na sajtu i ne mogu se isplatiti. Isplata dobitaka od bonusa se neće sprovoditi sve dok ih Igrač nije uložio barem onoliko puta koliko je navedeno u uslovima korišćenja konkretnih bonusa.

U slučaju bilo kakve zloupotrebe, priređivač zadržava pravo da okonča marketinške akcije i da uskrati marketinške bonuse pojedinim ili svim igračima.

Opis igre - klađenje

Član 25.

Ovim odredbama uređuje se priređivanje posebne igre na sreću klađenja preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: klađenje) i ona sadrže odredbe o priređivanju klađenja, uslovima za učešće u klađenju, ceni jedne kombinacije, roku za prijem uplata, fondu dobitaka, objavljivanju rezultata igre, roku isplate dobitaka, obaveštavanju učesnika o pravilima klađenja, postupku u slučaju otkazivanja ili promene vremena održavanja ponuđenog događaja, odgovornosti priređivača, poslovnoj tajni, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje klađenja.

Klađenje putem sredstava elektronske komunikacije je posebna igra na sreću u kojoj priređivač unapred određuje događaje i kvote za klađenje, a učesnik slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog događaja ili grupe događaja na elektronskom listiću-obrascu za učešće u igri preko sredstava elektronske komunikacije.

Uživo klađenje podrazumeva klađenje na događaj u toku kao i za vreme pauze (poluvreme i slično). Za klađenje na događaj u toku važe ista pravila kao i za klađenje pre početka meča, izuzev ukoliko nije drugačije naznačeno.

Klađenje se priređuje u kontinuitetu, po definisanim terminima i kolima koja su vremenski ograničena.

Član 26.

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

Priređivač ima pravo da svakodnevno objavljuje i menja ponudu za klađenje, sa novim događajima ili sa promenama koeficijenata.

Učesnik se na način određen ovim pravilima može kladiti na buduće realne događaje ili realne događaje koji su u toku vremena klađenja i ti događaji se odnose 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 strelac, u kom delu meča će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova i sl.);
- 3) rezultate u klasičnim (npr. da li će biti izvučena sedmica u igri Loto, broj dobitnika sa sedam pogodaka i sl.), posebnim, virtuelnim i zabavnim igrama;
- 4) uspeh kandidata na izborima;
- 5) druge događaje koji imaju slučajan karakter, odnosno nemaju unapred poznat ishod, i sl.

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

U daljem tekstu, priređivač nudi različite vrste i tipove klađenja za Igrače, a koje su u skladu sa Zakonom o igrama na sreću Republike Srbije.

Član 27.

Događaje iz člana 26. priređivač objavljuje u na internet sajtu priređivača koji će biti predmet klađenja za određen vremenski period ili kolo, zajedno sa početnim kvotama, uputstvom za klađenje, eventualnim posebnim uslovima, pravilima za konkretno klađenje, kao i drugim podacima koji učesniku olakšavaju učešće u klađenju.

U slučaju nepoštovanja pravila iz člana 26. el.tiket i kombinacija će se proglasiti nevažećim, a ulug će biti vraćen igraču.

Član 28.

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

Znak "1" označava pobedu domaćeg tima, znak "X" označava nerešen rezultat, a znak "2" označava pobedu gostujućeg tima.

Domaćin: Ekipa ili takmičar prvonavedeni na listi ponude (oznaka 1.) – ne mora biti realni domaćin Događaja, u slučaju odigravanja na neutralnom terenu

Gost: Ekipa ili takmičar drugonavedeni na listi ponude (oznaka 2.) – ne mora biti realni gost Događaja, u slučaju odigravanja na neutralnom terenu

Dvoznaci: su znaci koji istovremeno označavaju dva rezultata: znak "1 ili X" označava pobedu domaćeg tima ili nerešen rezultat, znak "1 ili 2" označava pobedu domaćeg ili gostujućeg tima i znak "X ili 2" označava nerešen rezultat ili pobedu gostujućeg tima. Za određene vrste klađenja, mogu da se koriste brojne oznake(1,2,3...n), slovne oznake(A,B,C...Ž) i oznake specijalnih karaktera(<,>,+,-,...) ili njihove kombinacije, na način kako to priređivač navodi u listi programa ponude događaja.

Događaj: događaj je svako buduće neizvesno dešavanje sa merljivim, unapred nepoznatim ishodom

Klađenje: ulaganje, odnosno uplata novca na prognozirani ishod događaja na koji se može organizovati klađenje, u skladu sa Zakonom. Klađenje se sastoji od prijema uloga od igrača pod uslovima koje predlaže priređivač

Ponuda: lista događaja i njihovih ishoda sa kvotama objavljenih na zvaničnom sajtu priređivača

Ulog: uplata, uloženi novčani iznos u domaćoj valuti koji igrač uplaćuje prognozirajući ishod događaja

Ishod: rezultat događaja za koji se, na osnovu Zakona, može organizovati klađenje, a za koji je priređivač odredio kvotu (koeficijent 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 događaja koje je priređivač odredio za klađenje, od ukupnog broja ponuđenih događaja sa liste ponuđenih događaja za klađenje, a koje je učesnik izabrao.

Sistem je poseban način formiranja (uvećanja) broja kombinacija za klađenje, i igraču se omogućava da formiranjem grupa događaja uvećava ukupan broj kombinacija za klađenje.

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.

Kvota je decimalni broj koji unapred određuje priređivač za svaki ponuđeni događaj koji je predmet klađenja i služi za izračunavanje visine dobitka. Kvota može biti određena za svaki događaj posebno, kao deo jedne kombinacije, ili za ukupnu kombinaciju, odnosno za sve događaje koji čine tu kombinaciju. U slučaju da su kvote određene za svaki događaj posebno, kvota kombinacije dobija se množenjem kvota svih pojedinačnih događaja. Priređivač zadržava pravo da promeni kvote objavljene u programu ponuđenih događaja, o čemu će blagovremeno biti istaknuto obaveštenje na internet sajtu priređivača.

Hendikep: prednost u golovima (poenima, procentima ili drugim vrednostima koje su u vezi sa događajem koji je predmet klađenja) koju priređivač unapred daje nekom učesniku iz ponude sportskih događaja za klađenje. Konačan ishod događaja sa hendikepom formira se tako što se broju golova, poena ili drugih vrednosti označenih kao hendikep dodaju i golovi, poeni ili druge vrednosti koje je stvarno postigao tim kome je dat hendikep.

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

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

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

Miks predstavlja kombinaciju dva ili više različitih događaja iz člana 6. ovih pravila, ukoliko su ispunjeni minimalni uslovi za kombinacije igara, koje priređivač navodi u listi programa ponuđenih događaja.

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

Favorit: ekipa ili takmičar koje je priređivač odredio da imaju veću šansu da pobeđe

Autsajder: ekipa ili takmičar koje je priređivač odredio da imaju manju šansu da pobeđe

Povraćaj: vraćanje igraču uloga u slučaju da je, iz bilo kog razloga, klađenje nevažeće

Očigledna greška: svaka greška u ponudi vezana za sam događaj, odnosno vezana za kvote, učesnike, vreme i mesto odigravanja utakmica, nemogućnost provere tačnosti rezultata, slovni i brojnih grešaka u ponudi ili bilo kog drugog razloga za koji priređivač proceni da je uticao na ispravnost klađenja

Poznata opklada: pod poznatom opkladom smatra se ona opklada kod koje se krajnji ishod više ne može promeniti do kraja meča

Nevažeće klađenje: situacija kada priređivač umesto određene kvote na tiketu računa kvotu 1.00 u definisanim slučajevima (npr. odložen meč, otkazan meč, pogrešan par itd.)

Sportsko klađenje

Član 29.

Igrači su u igri sportskog klađenja dužni da ispune sledeća pravila:

1. Minimum uplate po tiketu
2. Minimum uplate po kombinaciji
3. Maksimum parova po tiketu
4. Jedan par se ne može odigrati dva puta u istoj kombinaciji

Priređivač zadržava pravo da menja uslove igre kroz izmenu ovih Pravila, uz saglasnost Ministarstva Finansija.

Igrači izvršenom uplatom dobijaju elektronsko obaveštenje o uplaćenom elektronskom tiketu, na kojem su jasno definisani svi elementi sportskog klađenja: koeficijenti, uplata i eventualni dobitak.

Ukoliko je Igrač uplatio elektronski tiket koji po bilo kom osnovu ne ispunjava pravila o klađenju, Priređivač ima pravo da taj el.tiket proglasi nevažećim i u tom slučaju Igraču se vraća uplata.

Član 30.

Priređivač pre početka klađenja određuje i objavljuje minimalne uslove za uplatu. Učesnici su dužni da poštuju minimum i maksimum broja sportskih događaja za svaku vrstu klađenja onako kako je to priređivač objavio u programu sportskih događaja za konkretno kolo klađenja.

Igrači se sami, po svom izboru klade na određene sportske mečeve ili događaje koji su prethodno objavljeni (sa odgovarajućim koeficijentima) u ponudi koju daje priređivač.

Igrači sami određuju uplatu, broj sportskih događaja na elektronskom tiketu (važno je da bude ispunjen neki od uslova za minimalni broj mečeva neke igre, ukoliko postoje), odnosno sami određuju visinu eventualnog dobitka t.j. dobitnog koeficijenta.

Igrači su dužni da uplatu izvrše blagovremeno. Utakmica koja prva počinje na tiketu određuje krajnji rok za uplatu tog tiketa. U slučaju da priređivač primi uplatu posle početka ili kraja sportskog događaja, klađenje za taj događaj je nevažeće i računa se kvota 1 (jedan).

Član 31.

Ukoliko postoji bilo kakav vid neregularnosti koji se protivi gore navedenim članovima, priređivač zadržava pravo da u svakom momentu, delimično ili potpuno, bez davanja posebnog obrazloženja, ne prihvati klađenje učesnika u igri.

Član 32.

Važeći rezultat je rezultat postignut u regularnom toku igre, a produžeci se ne računaju ukoliko nije drugačije navedeno. Nikakva kasnija izmena ili odluke pojedinca ili komisije ne dolaze u obzir.

Član 33.

Dobitna kombinacija, je ta kombinacija koja nema niti jedan promašeni tip ili ima pogođeno barem minimum sportskih događaja iz sistema ukoliko je igrač igrao sistemski tiket.

Jedan par ne može se igrati više puta u istoj kombinaciji, ukoliko to nije naknadno naznačeno od strane priređivača.

Dobitna kombinacija može postojati i ukoliko priređivač ponudi sportske opklade kod kojih igrač čak i sa jednim ili više promašenih događaja ispunjava zadate uslove (koji su unapred objavljeni).

Takođe, priređivač može ponuditi sportske opklade kod kojih igrač, pogađanjem događaja i ispunjenjem dodatnih zadatah uslova (koji su unapred objavljeni), može dobiti dodatni bonus, odnosno procentualno veći dobitak od predviđenog.

Član 34.

Priređivač zadržava pravo da određene mečeve, događaje, takmičare, vrste ili tipove igre proglasi nevažećim i da iste poništi, i to:

- ukoliko se za određen meč/događaj utvrdi eventualna greška za vreme i mesto odigravanja sportskog događaja.
- ukoliko se utvrdi pogrešan par/takmičar u ponudi.
- u slučaju da određen meč/događaj započne pre datuma i vremena navedenih u ponudi, a postoje opklade koje su uplaćene nakon realnog početka konkretnog sportskog događaja.

U slučaju nevažećeg (poništenog) sportskog događaja zbog napred navedenih razloga, prilikom obrade tog konkretnog sportskog događaja obračunavaće se koeficijent 1 za sve vrste i tipove igre.

Pored toga, ukoliko se na određenom meču/događaju utvrdi eventualna greška u vezi sa objavljenim koeficijentima od strane priređivača (t.j. koeficijenti koji se značajno razlikuju od

tržišta koeficijenata u državi ili svetske berze koeficijenata ili obrnutih koeficijenata u odnosu na favorita sportskog događaja) tipove odigrane ovim koeficijentima priređivač će poništiti i obračunati sa koeficijentom 1.

Član 35.

Priređivač ima pravo da menja kvote date u ponudi. Za igrače su važeće kvote u trenutku klađenja, osim za sportske događaje koji podležu članu 34., za koje se obračunava koeficijent 1.

Član 36.

Priređivač kao pomoć igračima za svaku pojedinu ponudu može dodati još informacija (npr. tabela i statistika takmičenja, mesto odigravanja, neutralni teren, vrsta podloge na kojoj se igra teniski turnir, da li se kup igra na jednu ili dve utakmice, rezultat prvog meča u slučaju da se igra revanš, runda takmičenja i sl.), ali ne odgovara za tačnost podataka a igrači su dužni da ih uporede sa informacijama na zvaničnim sajtovima sportskih i drugih dešavanja.

Utvrđivanje rezultata sportskih i ostalih mečeva i događaja koji su predmet klađenja određuju se iz zvaničnih internet stranica odgovarajućih fudbalskih liga ili drugih sportskih asocijacija ili teleteksta određenih svetskih televizija i svetskih kladionica, potvrđenih drugim elektronskim i štampanim medijima (uključujući plaćene internet stranice čija je osnovna delatnost praćenje rezultata sa sportskih događaja).

Rezultati svih mečeva ili događaja, koje je priređivač ponudio za klađenje, biće objavljene na internet strani Priređivača.

Član 37.

Za sportove važe sledeća pravila:

FUDBAL: Važeći rezultat je rezultat postignut u regularnom toku igre 90 min uključujući sudijsku nadoknadu, osim u posebnim slučajevima kada je format posebno naglašen (poput mečeva omladinskih selekcija koji traju 80 min). Produžeci, zlatni gol ili izvođenje jedanaesteraca neće biti uzeti u obzir. Ovo važi za sve tipove igara (golovi, korneri, faulovi, ofsajdi, posedi lopte, žuti/crveni kartoni, strelci itd). Nikakva kasnija izmena ili odluke pojedinca ili komisije ne dolaze u obzir. Mečevi koji se odigraju u drugim (neregularnim) formatima smatraće se nevazećim i biće obradjeni kao kvota 1. Smatra se da je tim postigao gol i u situacijama kada ga je zapravo postigao protivnički igrač (autogol) ili ako je postignut izvođenjem jedanaesterca tokom regularnog dela utakmice, uključujući sudijsku nadoknadu (produžeci i izvođenje jedanaesteraca nakon završetka meča se ne računaju).

U slučaju odlaganja utakmice meč će se smatrati validnim ukoliko počne u roku od 24 sata od prvobitno zakazanog vremena početka. Nakon ovog roka za izabrani meč računati se kvota 1.

Fudbal Specijali: Priređivač u svojoj ponudi ima mnogo različitih tipova igara koji se svrstavaju u FUDBAL SPECIJALI kategoriju. Neke se odnose na ishod samo jednog meča, neke se odnose na ishode više različitih mečeva. Rezultati svih specijala se pribavljaju sa oficijalnih internet sajtova takmičenja.

KOŠARKA: Za košarkaške mečeve validan rezultat za sve vrste opklada (osim ukoliko je navedeno drugačije) jeste onaj rezultat ostvaren nakon eventualnih produžetaka. Isto pravilo važi i za specijale u smislu poena, asistencija i skokova igrača. Izuzev pojedinih takmičenja gde postoje revanš mečevi, ukoliko se meč završi nerešeno i proglasi se kao službeni rezultat, za igru konačan ishod važi kvota 1 (jedan).

Košarka Specijali: Priređivač u svojoj ponudi ima mnogo različitih tipova igara koji se svrstavaju u KOŠARKA SPECIJALI kategoriju. Neke se odnose na ishod samo jednog meča, neke se

odnose na ishode više različitih mečeva. Rezultati svih specijala se pribavljaju sa oficijalnih internet sajtova takmičenja.

AMERIČKI FUDBAL: Važeći rezultat je rezultat postignut u regularnom toku igre. U slučaju nerešenog ishoda važi eventualni produžetak za sve vrste igara. Produžeci se računaju kao sastavni deo drugog poluvremena.

HOKEJ NA LEDU: Rezultat opklade se zasniva na krajnjem rezultatu meča, ne uzimajući u obzir produžetke i izvođenje penala (osim u posebnim slučajevima kada je naznačeno da se računa eventualni produžetak).

RUKOMET: Za ishod opklade važeći je rezultat po isteku 60 minuta igre, produžeci i penali se ne računaju. **BEJZBOL:** Za ishod opklade važeći je konačni rezultat meča, uključujući ekstra ininge. U svrhe klađenja, utakmica je važeća posle odigranih 8.5 ininga, u protivnom je nevažeća. U slučaju da isti protivnici igraju dve utakmice istog dana, računa se samo rezultat prve utakmice.

ODBOJKA: Rezultat opklade na odbojkaški meč se uvek zasniva na tri dobijena seta (Zlatni set se neće uzimati u obzir).

RAGBI: Rezultat ragbi meča se uvek bazira na 80 minuta igre, ukoliko priređivač nije drugačije naglasio.

FUTSAL: Sve futsal vrste igara se baziraju na regularnom vremenu, produžeci i penali se ne računaju.

SNOOKER: U slučaju da jedan od igrača bude proglašen za porednika pre nego što je pun broj frejmova odigran, opklade će biti važeće pod uslovom da je meč počeo, u suprotnom biće nevažeće.

FORMULA 1: Isplata tiketa vezanih za formulu 1 se uvek zasniva na prvim zvaničnim rezultatima objavljenim nakon trke. Naknadne odluke donete od strane zvaničnika trke ili FIA-e neće biti razmatrane. Ukoliko se jedan ili više vozača povuku pre prvog treninga naznačene trke, a za bar jednog od njih je ponuđena kvota za porednu na trci 5 ili manja, priređivač zadržava pravo da sve igre vezane za porednika, pol-poziciju i plasman proglasi nevažećim. Ukoliko vozač nije u mogućnosti da učestvuje u kvalifikacionoj trci, sve opklade direktno povezane sa tim vozačem će biti nevažeće. Ukoliko vozač nije u mogućnosti da učestvuje u glavnoj trci nakon uspešnog završetka kvalifikacione trke, sve opklade direktno povezane sa tim vozačem a koje se odnose na glavnu trku će biti nevažeće (opklade koje se odnose na kvalifikacionu trku će ostati važeće). Za vozača koji je učestvovao u krugu za zagrevanje se smatra da je učestvovao u trci. Ukoliko je doneta neka odluka od strane zvaničnika trke ili FIA-e koja direktno utiče na ishod trke nakon što su rezultati prethodnog treninga ili kvalifikacione trke već objavljeni, ili ukoliko se vozač povuče u istom periodu (nakon objavljivanja rezultata prethodnog treninga/kvalifikacija a pre početka narednog), priređivač zadržava pravo da poništi sve opklade bazirane na takvoj informaciji.

MOTO TRKE: Isplata tiketa vezanih za moto trke se uvek zasniva na prvim zvaničnim rezultatima objavljenim nakon trke. Naknadne odluke donete od strane zvaničnika trke ili FIM-a neće biti razmatrane. Ukoliko se jedan ili više vozača povuče pre početka prvog treninga navedene trke a za bar jednog od njih je ponuđena kvota za osvajanje trke 5 ili manja, priređivač zadržava pravo da proglasi sve igre vezane za porednika, pol-poziciju i plasman nevažećim. Ukoliko vozač nije u mogućnosti da učestvuje u kvalifikacionoj trci, sve opklade direktno vezane za tog vozača će biti nevažeće. Za vozača koji učestvuje u krugu za zagrevanje se smatra da je učestvovao u trci. Ukoliko je doneta neka odluka od strane zvaničnika trke ili FIM-a koja direktno utiče na ishod trke nakon što su rezultati prethodnog treninga ili kvalifikacione trke već objavljeni, ili ukoliko se vozač povuče u istom periodu (nakon objavljivanja rezultata prethodnog treninga/kvalifikacija a pre početka narednog), priređivač zadržava pravo da poništi sve opklade bazirane na takvoj informaciji.

BICIKLIZAM: Ukoliko je etapna trka odložena ili prekinuta, sve opklade će biti važeće do završetka trke (ili do zvaničnog otkazivanja), dok će jednodnevne trke biti smatrane nevažećim u

slučaju odlaganja ili prekidanja i nezavršavanja do kraja trećeg dana u odnosu na zvanični program.

ZIMSKI SPORTOVI: Ukoliko se takmičenje održi na drugoj stazi, opklade su nevažeće. U slučaju da takmičar/tim uopšte ne započne takmičenje, sve opklade direktno povezane sa tim takmičarem/timom će biti nevažeće. U slučaju da jedan ili oba skijaša/tim ne završi trku, opklade su nevažeće; u slučaju da oba skijaša završe isti broj krugova, zvanično vreme registrovano u završenim krugovima će odrediti porednika. U slučaju da nijedan od skijaša ne završi prvi krug registrovanog zvaničnog vremena, opklade će biti nevažeće.

Pravila u slučaju prekida meča kod Prematch kladenja

Član 38.

U slučaju prekida meča kod Prematch kladenja, važe sledeća pravila:

1. Fudbal: U slučaju prekida fudbalskog događaja, bilo kada u toku meča, ukoliko utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog termina utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računaće se kvotom jedan.

2. Košarka: U slučaju prekida košarkaškog događaja, bilo kada u toku meča, ukoliko utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računaće se kvotom jedan. Napomena: Za igru poeni igrača, skokovi i asistencije, u slučaju prekida košarkaškog događaja bilo kada u toku meča, primenjuje se isto pravilo kao i za sam meč.

3. Tenis: U slučaju prekida teniskog meča sve opklade ostaju aktivne dokle god postoje šanse da se meč nastavi. Sve opklade koje su realizovane do tog trenutka (ishod već poznat), računaju se kao dobitne ili gubitne, zavisno od tipa igre i rezultata do prekida meča. 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 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. Ukoliko se meč iz bilo kog razloga odigra na podlozi drugačijoj od one zvanično planirane, priređivač zadržava pravo da proglasi meč nevažećim.

4. Hokej: U slučaju prekida hokejaškog događaja, bilo kada u toku meča, ukoliko utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računaće se kvotom jedan.

5. Američki fudbal: U slučaju prekida meča Američkog fudbala, bilo kada u toku meča, kada utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računaće se kvotom jedan.

6. Rukomet: U slučaju prekida rukometnog događaja, bilo kada u toku meča, kada utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računaće se kvotom jedan.

7.Vaterpolo: U slučaju prekida vaterpolo događaja, bilo kada u toku meča, kada utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računace se kvotom jedan.

8.Odbojka: U slučaju prekida odbojkaškog događaja, bilo kada u toku meča, kada utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računace se kvotom jedan.

9.Bejzbol: U slučaju prekida bejzbol meča, bilo kada u toku meča, kada utakmica ne bude nastavljena u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računace se kvotom jedan.

Pravila u slučaju prekida meča kod Live klađenja

Član 39.

Za klađenje uživo, u slučaju prekida, važe sledeća pravila:

1. Fudbal: U slučaju prekida fudbalskog meča sve opklade koje do tog trenutka nisu završene, a ukoliko se meč ne nastavi u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, računace se kvotom jedan! Sve opklade koje su realizovane do tog trenutka računaju se kao dobitne ili gubitne, zavisno od tipa igre i rezultata, do prekida meča. Konačan rezultat jeste rezultat posle završenog regularnog toka meča, uključujući i sudijsku nadoknadu vremena.Dakle, bez eventualnih produžetaka.

2. Košarka: U slučaju prekida košarkaškog meča sve opklade koje do tog trenutka nisu završene, a ukoliko se meč ne nastavi u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, računace se kvotom jedan! - Za igre, pobednik četvrtine i pobednik poluvremena, postoji nerešen ishod. Sve opklade koje su realizovane do trenutka prekida (ishod je već poznat), biće proglašene kao dobitne ili gubitne, zavisno od tipa igre i rezultata, do prekida meča. Konačan rezultat jeste rezultat postignut posle završenog regularnog toka meča ili posle završenih produžetaka, ukoliko je regularni tok završen nerešenim rezultatom. Dakle, računaju se eventualni produžeci. Napomena: U slučaju odigravanja produžetaka, a da regularni tok meča nije završen nerešenim rezultatom (primer: takmičenja sa revanš mečevima), produžetci se ne važe.

3. Tenis: U slučaju prekida teniskog meča sve opklade ostaju aktivne dokle god postoje šanse da se meč nastavi. Sve opklade koje su realizovane do tog trenutka (ishod već poznat), računaju se kao dobitne ili gubitne, zavisno od tipa igre i rezultata do prekida meča.

3.1 U slučaju prekida meča zbog tehničkih problema (kiša, mrak, reflektori i drugo) sve odigrane igre ostaju aktivne (nema vremenskog ograničenja) dokle god postoji mogućnost završetka meča do kraja.

3.2 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.

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

3.4 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

4. Hokej: U slučaju prekida hokejaškog meča sve opklade koje do tog trenutka nisu završene, a ukoliko se meč ne nastavi u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, računace se kvotom jedan! Sve opklade koje su realizovane do tog trenutka, računaju se kao dobitne ili gubitne, zavisno od tipa igre i rezultata do prekida meča. Produžeci i penali se uzimaju u obzir samo za market golovi sa produžetkom. Ako ne bude golova u produžetku I meč se završi pobedom jednog od timova nakon izvođenja penala - poredniku meča na penale se upisuje jedan gol.

5. Odbojka: U slučaju prekida odbojkaškog meča sve opklade koje do tog trenutka nisu završene, a ukoliko se meč ne nastavi u narednih 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, računace se kvotom jedan! Sve opklade koje su realizovane do tog trenutka, računaju se kao dobitne ili gubitne, zavisno od tipa igre i rezultata do prekida meča.

6. Rukomet: Za sve ponuđene igre važeći je regularan tok meča (60 minuta), osim ako nije naglašeno drugačije. U slučaju prekida rukometnog meča sve opklade čiji ishod do trenutka prekida meča nije realizovan, a meč se ne nastavi u roku od 48 sati od zakazanog vremena početka utakmice, računace se kvotom 1.

Sve opklade koje su realizovane do trenutka prekida meča, smatraju se važećim i računaju se kao dobitne ili gubitne, zavisno od tipa igre i rezultata do prekida meča.

Iznosi uplata i isplata

Član 40.

Minimalna pojedinačna cena kombinacije za klađenje iznosi 2,00 RSD.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje iznosi 20,00 RSD.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 5.000.000,00 RSD.

Član 41.

Dobitak se utvrđuje pomoću kompjuterske obrade svih opklada, nakon unošenja zvaničnih rezultata sportskih mečeva ili događaja (shodno prethodnom članu ovih pravila).

Priredivač vodi posebnu evidenciju o svim primljenim uplatama i svim izvršenim isplatama.

Organizovano klađenje

Član 42.

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

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

Integritet događaja

Član 43.

Priredivač zadržava pravo da poništi bilo koje kladenje vezano za neki događaj koji je predmet kladenja ili njegov deo, i zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka ukoliko je integritet tog događaja ugrožen, odnosno ukoliko priredivač oceni da postoji osnovana sumnja, da je bilo ko delovao 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 korisnički nalog učesnika.

Veštačka inteligencija

Član 44.

Učesniku je strogo zabranjeno da koristi bilo koji oblik veštačke inteligencije u korišćenju registrovanog korisničkog naloga na interaktivnim komunikacijskim kanalima.

Virtuelne igre

Član 45.

Definicija

Virtuelne igre su kompjuterski generisani događaji ili drugi neizvesni događaji čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva.

Vrste igara

LUCKY BALLS: Lucky Balls 6/48 je igra u kojoj igrač bira 6 brojeva od ukupno 48, pri čemu se izvlači 35 brojeva u svakoj partiji. Kada igrač ima svih šest odabranih brojeva u izvlačenima, tiket postaje dobitan. Iznos dobitka se računa prema tome koliko rano u izvlačenju je igrač pogodio svih šest brojeva na tiketu. Igrač može da kombinuje opklade na brojeve sa dodatnim opcijama, kao i da kombinuje više izvlačenja ili kombinacija na tiketu.

KENO (LUCKY GREEK): Keno je igra lutrijskog tipa koja se održava na svaka 4 minuta. Igrači biraju brojeve od 1 do 80. Nakon početka igre izvlači se 20 brojeva, a iznos dobitka zavisi od broja odabranih brojeva i broja pogodaka. Naša Keno igra pored toga što sama generiše brojeve, može da ih preuzima i iz eksternih izvora kao što je OPAP Kino.

MY LUCKY 6: „My lucky 6“ je igra u kojoj igrač pogađa 6 brojeva. U igri učestvuju brojevi od 1 do 48. U toku jednog izvlačenja, iz bubnja se izvuče 35 brojeva, i u zavisnosti od pozicije poslednjeg (šestog) izvučenog broja kojeg je igrač uvrstio u svoj tiket određuje se dobitak igrača. Koeficijenti koji se množe sa ulogom u slučaju dobitka se nalaze na grafici izvlačenja pored svakog broja. Igrač mora pogoditi svih šest brojeva. Kugle sa brojevima su u 8 različitih boja tako da je u svakoj od boja po 6 brojeva.

Jedno kolo igre traje 5 minuta i u toku jednog dana bude 288 kola igre. **Dolar broj** je bonus koji se dodeli u svakom kolu. Ukoliko igrač na svoj tiket uvrsti broj kojem je na grafici izvlačenja dodeljen simbol dolara, dobitak ako ga je ostvario se množi sa 2, dok se u slučaju odabira oba dolar broja dobitak množi sa 3.

Jackpot je dobitak koji će igrač ostvariti ako pogodi 5 brojeva u zadnjem redu u matrici brojeva 6*5 sa 5 proballs brojeva. Jackpot se puni kumulativno sa svih lokacija ili dijela lokacija sa mogućnosti grupisanja bez obzira na teritoriju.

Dolar broj i jackpot imaju funkciju isključivo kod kladenja na brojeve, dok mogućnost za dobijanje jackpot-a imaju samo klasični tiketi od 6 brojeva, sistemski tiketi ne učestvuju u jackpotu.

Uz svaku virtuelnu igru nalaze se informacije koje se odnose na opis igre, uputstvo o načinu igranja i ostali detalji vezani za igru.

Minimalni i Maksimalni iznosi

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 1.000.000,00 RSD.

Poništenje i odlaganje runde

Organizator nije odgovoran za prekid ili odlaganje runde do koga je došlo usled nepredviđenih okolnosti čije se posledice ne mogu ispraviti.

Nepredviđene okolnosti uključuju ali se ne odnose samo na: ratna dešavanja, oružane sukobe, teroristički napad, javne neredе, prirodne nepogode, i opšta isključenja struje i interneta.

U slučaju nepredviđenih okolnosti organizator zadržava pravo da onemogući kladenje na igre u ponudi.

Opis igre – Slot i poker igre

Član 46.

Slot i poker igre su virtuelne igre koje se priređuju pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (karata).

Za neke igre Igraču su ponuđene opcije odigravanja stvarne ili probne (demo) igre. U stvarnoj igri igrač može ostvariti navedeni dobitak, dok u probnoj igri navedeni dobitak igrač ne osvaja. Uz svaku Slot igru nalaze se informacije koje se odnose na opis igre, uputstvo o načinu igranja i ostali detalji vezani za igru.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Ulog u pojedinu igru može se ostvariti prema naznačenim odnosima i denominacijama. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Igrač stiče pravo na dobitak onda kada u igri ostvari neku od kombinacija utvrđenih prema šemi dobitnih kombinacija. Dobitak koji igrač ostvari u Slot igri dodaje se na njegov evidencioni račun.

Priređivač zadržava pravo određivanja postojanja raznih vrsta Jackpot dobitaka.

Opis igre - Rulet

Član 47.

Rulet je virtualna igra u kojoj se brojevi dobijaju pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva.

Online rulet je virtualna igra u kojoj kuglica pada u brojeve na cilindru uz pomoć generatora slučajnih brojeva.

Igrač se kladi i ulaže na broj na kome će se zaustaviti kuglica posle okretanja na cilindru. Postoji više različitih tipova da se polože ulogi na ruletu. Svaki ulog pokriva različit skup brojeva i ima raspodelu verovatnoće: Ulog na jedan broj plaća 35:1, ulog na dva broja plaća 17:1, ulog na tri broja plaća 11:1, ulog na četiri broja plaća 8:1, ulog na 6 brojeva plaća 5:1, ulog na 12 brojeva plaća 2:1, ulog na 18 brojeva plaća 1:1.

Ulog direktno na broj: Ulog se može staviti na bilo koji broj, uključujući i nulu, stavljanjem žetona na sredinu polja gde se broj nalazi. Maksimalni ulog za tu opkladu je naveden na stolu za rulet (pod oznakom MAX). Minimalni ulog važi za sve vrste uloga, što znači da svi ulogi na pozicijama dostupnim za ulaganje moraju biti barem jednaki minimalnoj vrednosti koja je označena na stolu.

Ulog Cheval (pocepani ulog) Ulog se može staviti na dva broja stavljanjem žetona na liniju koja deli dva broja. Maksimalni ulog za tu opkladu je dvostruko veći od maksimalnog uloga na Plain;

Ulog na četvrtinu – Može se staviti na četiri broja stavljanjem žetona na ugao gde se ta četiri broja susreću. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Ulog na kolonu - Na dnu svake kolone nalaze se tri neobeležena polja te se postavljanje uloga postiže stavljanjem žetona na jednu od tih polja. Ako se pogodi bilo koji broj od brojeva izabrane kolone, isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Ulog na dvanaest - Ulog se može staviti na grupu od 12 brojeva stavljanjem žetona na jednu od tri polja označena sa P12, M12, ili D12. Ako se pogodi jedan od tih 12 brojeva isplate se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Ulog na crveno-crno, par-nepar, mali/veliki brojevi. Ulog se stavlja na jednu od polja smeštenih ispod brojeva na stolu za rulet, pri čemu svako polje pokriva 18 brojeva. Za sve ove uloge isplata se obavlja u razmeri 1:1, dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu dvadesetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Opis igre - Blackjack

Član 48.

Blackjack je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Cilj ove igre je da igračeva "ruka" (zbir karata koje su mu podeljene, bez džokera) bude bliža broju 21 od ruke krupijea ili da iznosi tačno 21.

Ulog – Pre početka deljenja, svaki igrač mora da uloži određenu količinu novca (čipova). Nakon toga, svakom igraču se dele po dve karte okrenute licem na gore, a krupije uzima jednu kartu, takođe okrenutu licem na gore i jednu kartu okrenutu licem na dole.

Vrednost karata – Karte sa brojevima vrede onoliko bodova koliki je broj, a žandar (J), dama (Q) i kralj (K) vrede po 10 bodova. Kec (A) vredi 11 bodova, ako je zbir drugih karata 10 ili manji; odnosno 1 bod ukoliko je zbir drugih karata 11 ili veći. Međutim, ako igrač ima dva asa (keca), jedan od njih mora vredeti 11 bodova, osim ako sve ostale karte zajedno vrede 10 ili više bodova.

Nakon deljenja, svaki od igrača se redom pita da li želi da stane na prvobitno podeljenim dvema kartama ("stand"), ili želi da uzme još jednu kartu ("hit").

HIT (Izvlačenje dodatne karte) – Igrač može izvlačiti koliko god karata želi sve dok zbir izvučenih ne prelazi 21. Kada suma poena izvučenih karata pređe 21, igrač automatski gubi i oduzima mu se ulog.

STAND (Prestajanje izvlačenja karata) – Igrač izvlači karte sve dok ne odluči da mu suma poena na izvučenim dovoljna.

DOUBLE (Dupli ulog) – Ukoliko igrač u zbiru početne dve karte ima 9, 10 ili 11, nudi mu se mogućnost igre "Double". U tom slučaju igrač udvostručuje ulog, i od delioca dobija još samo jednu kartu.

SPLIT (Deljenje karata) – Ako igrač dobije dve iste karte, može ih razdvojiti (split). Za razdvajanje mora uložiti iznos jednak svom početnom ulogu. Nakon toga igra svaku kartu kao zaseban igrač. Ukoliko na jednoj od tih karata ponovo dobije dve iste karte, može ih opet razdvojiti.

BLACKJACK – U slučaju da igrač u početnom deljenju dobije Asa i (10, J, Q ili K) automatski pobeđuje, njemu se isplaćuje zarada u vrednosti 3/2 od uloženog (to se zove blekdžek).

INSURANCE (Osiguranje) – Kada krupije dobije Asa kao jednu od dve karte (kartu okrenutu licem na gore), otvara se mogućnost "osiguranja igrača". Igrač u tom slučaju može da uloži do polovine svog uloga da će krupije kao drugu kartu izvući 10, J, Q ili K. U tom slučaju, isplaćuje mu se u odnosu 2:1 (vrednost osiguranja se množi koeficijentom 2).

Deliteljeva igra – Deliteljeva igra je strogo definisana. Delitelj izvlači karte, ali po principu da na svaki zbir, do 16, on mora da povlači kartu, dok na iznose preko 16 ne sme da povuče dodatnu kartu.

Završna faza (poređenje osvojenih bodova) – Ako delitelj ima više bodova nego igrač, igrač gubi. Ako je obrnuto, igrač dobija i dobitak mu se isplaćuje u razmeri 1:1 u odnosu na uloženo. Ako

igrač i delitelj imaju jednak broj bodova, igrač dobija svoj ulog natrag, ali bez dobitka, osim kada jedan od njih ima blackjack, a drugi normalnih 21. Tada onaj sa blackjackom dobija.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Opis igre - Texas Hold'em poker

Član 49.

Texas Hold'em poker je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Texas Hold'em poker se igra sa standardnim špilom od 52 karte. U Teksas Hold'em-u postoje dva obavezna uloga i oni se nazivaju "blindovi". Igra kreće tako što dva igrača koja sede levo od delitelja postavljaju obavezne uloge tzv. mali i veliki ulog (small i big "blind") pre početka deljenja karata. Veliki blind je dvostruko veći od malog blinda.

Nakon početka igre i postavljanje uloga u minimalnom iznosu od velikog "blinda" svakom igraču se podele po dve karte, okrenute licem na dole tako da samo igrač kome su podeljene može da ih vidi. Cilj igre jeste da svaki igrač sastavi najbolju kombinaciju sa svoje dve karte koje su mu podeljene i još pet karata koje delitelj izvlači u toku igre. Ovo se kao i u regularnom pokeru odnosi na najbolju petokaratnu kombinaciju, znači od ukupno sedam karata (2 u ruci i 5 koje je izvukao delitelj) svaki igrač nastoji da napravi svoju najbolju petokaratnu kombinaciju, zanemarujući druge dve karte koje ne učestvuju u kombinaciji. To znači da se na kraju vaša ruka može sastojati od:

- vaše 2 karte i 3 karte koje je izvukao delitelj
- vaše 1 karte i 4 karte koje je izvukao delitelj
- 5 karata koje je izvukao delitelj

Onaj ko sastavi najbolju kombinaciju je pobednik i odnosi POT. Pot je zbir svih ulaganja u toku te jedne ruke.

Kada se svim igračima podele po dve karte počinje prvi krug ulaganja. Prvi se pita igrač levo od velikog blinda. Za njega kao i za sve ostale posle njega postoje tri mogućnosti:

1. Da isprati zadati ulog (u ovom slučaju velikog blinda) – Call
2. Da podigne iznad zadatog uloga – Raise
3. Da odustane od tekuće ruke i vrati karte delitelju – Fold

Kada su karte vraćene delitelju one se sklanjaju sa strane i ne mogu se više u toj ruci koristiti.

Svaki sledeći igrač takođe ima ove tri mogućnosti s tim što ako je igrač pre njega podigao ulog iznad velikog blinda (raise) onda on ima mogućnost ponovnog podizanja uloga, što znači podizanje uloga tako da bude veći od uloga koji je odigrao igrač pre njega.

Isto tako, ako igrač koji je igrao pre podigne ulog, sledeći da bi nastavio igru mora da položi istu vrednost uloga i/ili još poveća.

Pošto se prvi krug ulaganja završi, delitelj sklanja sa špila prvu kartu okrenutu licem na dole, koju stavlja sa strane i nju vise u toj ruci ne koristi, i postavlja tri karte na sredinu stola okrenute licem na gore. Te karte čine FLOP.

Drugi krug ulaganja, kao i svaki sledeći, počinje od igrača koji se nalazi levo od deliteljevog button-a. Ukoliko se on bacio pre otvaranja flopa pita se sledeći igrač do njega i tako dalje. Igrači pored gore tri opisane mogućnosti sada imaju i četvrtu mogućnost a to je Check. To znači da igrač ostaje u ruci bez dodatnog ulaganja, naravno to je moguće samo ako niko pre njega nije podizao ulog u drugom krugu ulaganja.

Kada jednom jedan igrač podigne ulog ostali mogu da rade Call (isprate taj ulog), da urade Re-raise (podignu više od predhodnika) ili ako misle da nemaju nikakvu kombinaciju sa svoje dve karte u ruci i 3 na flopu (ili im se ne isplati da čekaju još dve karte da izvuče diler) urade Fold (odustajanje od dalje igre u tom deljenju).

Znači na kraju svakog kruga ulaganja svi igrači moraju uložiti istu količinu novca u pot, sa jednim izuzetkom ukoliko neki igrač ode ALL-IN (uloži sve čipove koje ima) tada diler pravi Side Pot kojim se ograničava pot koji može osvojiti igrač koji nije imao dovoljno čipova ispred sebe za regularni nastavak ruke. Pored Side Pot-a ostaje da postoji Main Pot za koji se bore igrači koji nastavljaju sa igranjem ruke.

Nakon završetka drugog kruga ulaganja, delitelj sklanja još jednu kartu sa strane i izvlači četvrtu kartu na sto koju stavlja pored karata koje čine flop, tako da sada postoje 4 karte na stolu pomoću kojih igrači prave svoje kombinacije.

Treći krug ulaganja počinje nakon izvlačenja turn-a gde su igrači upoznati sa četvrtom kartom i kreće novi krug ulaganja. Ovaj krug ulaganja je isti kao i predhodni.

Posle trećeg kruga ulaganja, još jedna karta se stavlja sa strane i izvlači se peta karta koja se stavlja pored turn-a, tako da sad na stolu imamo 5 karata sa kojima igrači mogu da kombinuju i naprave najjaču kombinaciju (plus svako po dve karte u ruci).

Pravila su ista kao i za predhodna dva kruga. Na kraju ovog kruga svi igrači koji su ostali u igri otvaraju svoje karte i igrač koji ima najjaču kombinaciju odnosi pot.

Redosled jačine ruku je sledeći:

1. Royal flush – 5 povezanih najjačih karata istog znaka (od A do 10)
2. Straight flush – takođe 5 povezanih karata istog znaka, ali ne najjačih
3. Poker – 4 iste
4. Full House – 2 iste (par) i 3 iste (trilling)
5. Flush (boja) – 5 bilo kojih karata istog znaka
6. Straight (kenta) – 5 povezanih karata bilo kojih znakova

7. Trilling – 3 iste
8. Dva para – 2 iste i 2 iste
9. Par – dve iste
10. High card – ukoliko niko od igrača nema ni jednu od navedenih kombinacija, gleda se ko od njih ima najjaču kartu i uzima pot. Ukoliko je ona ista kod nekih igrača, pot se deli.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

Baccarat

Član 50.

Baccarat je virtuelna igra koja se priređuje pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (karata).

Igra sa 52 karte u kojoj je cilj predvideti i kladiti se čija će ruka biti bliža vrednosti 9.

Igrač se može kladiti na krupijea, sebe ili na nerešen rezultat.

Igrač je obavezan da postavi ulog.

Potom se krupijeu i igraču dele po dve, a u zavisnosti od vrednosti dobijenih poena, još po jedna karta.

Ukoliko dobijena vrednost iznosi više od 10, oduzima se 10 poena i dobija rezultat.

Igrač dobija i treću kartu ukoliko je zbir karata 5 i manje.

Igrač staje na dve karte ukoliko je zbir 6 i 7.

Krupije ne može povlačiti treću kartu ukoliko igrač ima zbir karata 8 ili 9.

Raspon cena za učešće u igri određuje Priređivač. Igrač odabira cenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Maksimalni iznos za isplatu učesniku po jednom dobitku iznosi 500.000,00 RSD.

VII ZAVRŠNE ODREDBE

Član 51.

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

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

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

Obaveze vezane za korišćenje Sajta

Član 52.

Time što učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i koristi ovaj Sajt učesnik se obavezuje: da koristi ovaj Sajt i njegove usluge u svrhe koje odobravaju Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije; da ne kreira niti koristi lažni identitet na ovom sajtu; da ne širi lažne informacije ili nelegalna obaveštenja; da ne pokušava da neautorizovano pristupi Sajtu; da ne koristi Sajt u ilegalne svrhe ili na način koji bi mogao da naruši ugled priređivača (ili trećih lica); da ne reprodukuje sadržaj niti delove sadržaja Sajta ni na kom mediju bez dozvole priređivača; da poštuje sve poreske obaveze; da ne dozvoli trećem licu da koristi njegov nalog, niti da koristi metode plaćanja niti korisnički nalog trećeg lica ili drugog korisnika, čak ni uz saglasnost istog; da odgovori na bilo koji zahtev upućen od strane priređivača u vezi njegovog naloga i da prosledi priređivaču bilo koji dokument ili dokaz koji smatra da je koristan u vezi njegovog godišta, bankovnih detalja, realizovanih depozita itd.

Intelektualna svojina

Član 53.

Učesnik izjavljuje da je svestan toga da je Priređivač vlasnik ili korisnik prava na intelektualnu svojinu vezanih za sve zaštitne znakove, sva imena kompanije, simbole, komercijalne nazive, imena domena ili URL-a, logoe, fotografije, baze podataka, zvuk, video klipove, animaciju, sliku, tekst itd. ili bilo kojih drugih karakteristika, kao i softvera i igara predstavljenih na sajtu.

Linkovi

Član 54.

Moguće je da Sajt sadrži linkove sajtova ili Internet stranica trećih lica. Takvi sajtovi su dati isključivo radi učesnika i informisanosti. Priređivač ne daje nikakvu garanciju i ne prihvata nikakvu odgovornost za tekstove, linkove ili sadržaje sajtova trećih lica.

Korisnik pristupa takvim sajtovima na sopstveni rizik i prihvata i razume da ovi sajtovi mogu potpadati pod druge odredbe i uslove korišćenja i druge odredbe zaštite privatnosti od onih koje važe za ovaj Sajt.

Dodatne informacije

Član 55.

Ukoliko korisnik ima bilo kakvih pitanja u vezi ovih Pravila ili u vezi Usluga uopšte prikazanih na Sajtu, u svakom momentu može da stupi u kontakt sa Priređivačem preko telefona objavljenog na sajtu priređivača ili preko sledeće mejl adrese: online@oktagonbet.com.

Priređivač će na svojim internet stranicama istaknuti obaveštenja o promenama funkcionalnosti korisničkog računa, korisničkog naloga i aplikacija.

Prilagač će učesniku slati promotivna obaveštenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz odgovarajućno dobijenu saglasnost istog. Ako zbog učesnikovog propusta obaveštenje ne može biti dostavljeno, a isto je objavljeno na internet stranicama priređivača ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

U slučaju žalbi vezanih za igre ili za isplatu dobitaka, učesnik može poslati poseban mejl na: online@oktagonbet.com.

Žalbe moraju biti podnete najkasnije 5 dana od događaja koji je bio uzrok žalbe, u protivnom žalba neće biti uvažena.

Rešavanje sporova

Član 56.

U slučaju neslaganja ili spora između Učesnika i Priređivača koji proizilazi iz ili je vezan za korišćenje sajtova, odnosno u vezi primene ili tumačenja ovih Pravila, ugovorne strane će pokušati da reše ove nesuglasice sporazumno u roku od 7 dana od dana kada je jedna od ugovornih strana obavestila drugu o tekućem problemu. Ukoliko nije moguće rešiti ovaj spor u preciziranom roku, nadležan je stvarno nadležni sud u Beogradu.

Stupanje na snagu

Član 57.

Ova pravila 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. Beograd
direktor, Nataša Vukosavljević

