

Врз основа на член 108 од Закон за игрите на среќа и за забавните игри („Службен весник на Република Македонија“ бр. 24/11...178/16 и („Службен весник на Република Северна Македонија“ бр. 251/22), Управниот одбор на Акционерското друштво за приредување игри на среќа Државна лотарија на Република Северна Македонија, ги донесе следните

ПРАВИЛА ЗА ИНТЕРНЕТ ИГРИ НА СРЕЌА СО ОБЛОЖУВАЊЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ НА СПОРТСКИ НАТПРЕВАРИ

I. ОПШТИ ОДРЕДБИ

1. Овие специфични правила важат за обложување во на резултатите на спортски натпревари, кои се приредуваат од страна на Акционерското друштво за приредување игри на среќа Државна лотарија на Република Северна Македонија со седиште во Скопје на бул. Гоце Делчев бр. 8 во понатамошниот текст како (Приредувач). Општите правила и услови за игри за користење на веб страната megawin.mk и за учество во интернет игри на среќа на веб страната megawin.mk и користење на услугите што се нудат таму, одобрени од Министерството на финансите, ќе се однесуваат на сè што не е регулирано во овие конкретни правила.

2. Облози

2.1. Приредувачот го задржува правото во секое време, без потреба од образложување, да го одбие приемот на даден облог или дел од него, како и да ги објави сомнителните облози како неважечки. Приредувачот гарантира дека обложувањата направени од неговите учесници нема да бидат објавени како неважечки без основан основ.

2.2. Облози се прифаќаат во валута македонски денар. Приредувачот може да одреди минимални и максимални облози за одредени спортови, првенства, држави, средби, учесници и др.

2.3. Облози ќе се прифаќаат само до почетокот на спортскиот настан или до друг момент, назначен од приредувачот. Што се однесува до настани со облози во реално време, облозите ќе се прифаќаат до прогласување на крајниот резултат на настанот. За целите на овие правила, "настан" значи облог поврзан со настапување или ненастапување на соодветен факт.

2.4. Доколку приредувачот случајно прифати облог по изминување на времето предвидено во точка 2.3, приредувачот го задржува правото да го објави како неважечки.



2.5. Со правење на облог, учесниците изјавуваат дека не се запознаени со крајниот резултат на настаните, за кои што прават облози и дека немаат начин да влијаат на крајните резултати и на настаните.

2.6. Приредувачот го задржува правото да го одбие приемот на било каков облог или дел од облог и да го објави како неважечки во согласност со овие правила, а износот на облогот да го врати на сметката на учесникот. Кога одредена селекција е објавена како неважечка во единечните облози, вложените суми се враќаат. При облози со повеќе од една селекција, вложената сума останува за преостанатите селекции, а објавената како неважечка селекција се смета како позната со коефициент 1.00.

2.7. Повторни барања за облог, кои што содржат едни исти селекции од еден ист или од различни учесници, може подоцна да се објават за неважечки при следните околности:

2.7.1. Кога приредувачот смета дека учесниците дејствуваат согласно таен договор или под форма на сојуз.

2.7.2. Кога облозите се регистрираат брзо еден по друг.

2.8. Во секој од случаите наведени во точка 2.7, приредувачот може да го исплати само износот кој би бил прифатен за еден учесник, кој што прави еден облог.

2.9. Учесникот нема право да бара откажување на облогот од страна на приредувачот, како пред започнување на настанот, така и во текот на настанот. Со поставување на облогот, учесникот изјавува дека целосно ги разбира општите и специфичните правила и услови и се согласува со нив, како и дека предходно проверил дали облогот има грешки, пред да го испрати за одобрување.

2.10. Важечките облози се подложни на прифаќање од страна на приредувачот и ќе бидат потврдени на учесникот во моментот на обложување или непосредно потоа.

2.11. Пред да го потврди барањето за облогот, учесникот треба да се увери дека ги разбира условите на барањето за облог, вклучувајќи ги сите правила на приредувачот.

2.12. Сите облози направени во Република Северна Македонија се сметаат за извршени и добиени.

2.13. Приредувачот го задржува правото да го ограничи поставувањето на облог во секое време, без претходно известување, како на група на учесници, така и индивидуално за секој учесник.

2.14. Во случај кога Приредувачот визуализира информација, статистика, тековен резултат и други поврзани податоци во врска со определен настан, тој не сноси одговорност за точноста на емитуваните информации.



2.15. Приредувачот го задржува правото да објави даден облог за неважечки, во согласност со следните исклучителни случаи:

2.15.1. Секој облог може да биде објавен како неважечки и регулиран со коефициент 1.00, доколку ги исполнува условите посочени во правилата за поединечни спортови и игри.

2.15.2. Приредувачот го задржува правото, по сопствена проценка, да објави даден облог како неважечки, ако постои сомнеж дека:

- Облозите се објавени, извршени и/или прифатени поради грешка;
- Облогот е извршен по почетокот на настанот;
- Било извршено обложување во соработка.
- Било извршено арбитражно обложување;
- Било извршено обложување со влијание (сомнително обложување); и/или
- Резултатот има директно или индиректно влијание од криминални дејства.
- Облогот е кеш-аут (затворен) поради грешка и исплатениот износ за облогот, при сметководствената пресметка е неправилно кредитиран.

2.15.3 "Грешка" може да биде човечка грешка, печатна грешка, погрешно толкување на печатениот текст или устната изјава, погрешен превод, правописна грешка, техничка грешка, грешка при регистрација, грешка при трансакција, грешка при објавување, ситуации повлијаени од виша сила и/или слични околности.

2.15.4 "Заедничко обложување"(SyndicateBetting) е пракса која што е забранета од страна на приредувачот, при која што сопственикот на корисничката сметка (учесник) директно или индиректно ги заобиколува правилата на приредувачот.

2.15.5 "Обложување со влијание (сомнително обложување)"(InfluenceBetting) е пракса која што е забранета од страна на приредувачот, при која што учесникот или лицата поврзани со учесникот, влијаат, директно или индиректно, на крајниот резултат на одреден настан или случка.

2.15.6 "Арбитражно обложување" (ArbitrageBetting) е пракса која што е забранета од страна на приредувачот, при која што учесникот ги користи таканаречените "грешки" со цел на добивка.

2.16. Не се дозволува обложување на настани, со кои учесникот е директно поврзан или има пристап до внатрешна информација за крајниот резултат на настаните. Доколку постојат сомнежи за нарушување на ова правило, приредувачот си го задржува правото да го објави облогот како неважечки и да ги одбие можните добивки. Покрај тоа, приредувачот си го



задржува правото да презеде дополнителни мерки за заштита на своите интереси и усогласување со важечкото законодавство.

2.17. Приредувачот исто така, си го задржува правото да ги откаже облозите дури и подоцна, доколку учесникот добил добивка поради грешка, вклучувајќи и грешка во пренесување на информации. Во секој таков случај, облогот се враќа во сметката за играње на учесникот. Приредувачот си го задржува правото да бара одговорност од учесникот за секакви штети предизвикани од него, кога намерно искористува техничка или административна грешка при извршување/добивање на плаќања.

2.18. Приредувачот го задржува правото да ја прекине исплатата на добивки, доколку се констатира дека постои основан сомнеж дека е извршена активност од еден или група учесници со цел да се Треба да се предвиди резултатот на одреден натпревар или во случај на сомнеж за кредибилитетот на одржување на натпреварот. Сите облози на слични настани може да бидат објавени како неважечки и обложените суми да бидат вратени.

2.19. Приредувачот го задржува правото да задржи плаќање и да ги откаже облозите, доколку постои основан сомнеж и/или доказ за: (I) спорна веродостојност на настаниот; (II) манипулација на коефициентите или наградниот фонд; (III) постоење на подесување на крајниот резултат. Доказите може да се базираат на големината, обемот и периодичноста на облозите во " Акционерско друштво за приредување игри на среќа Државна лотарија на Република Северна Македонија според некој од различните методи за тоа. Решението на соодветната организација, која го регулира спортот кој што е во прашање, ќе биде конечно.

2.20. При облози во живо – доколку според приредувачот постои причина да се смета дека облогот е направен откако резултатот на настаниот е веќе познат или откако избраниот учесник или тим добил предност (на пример, гол, црвен картон за другиот тим итн.), Приредувачот го задржува правото да го откаже облогот, независно дали губи или добива.

3. Добивки

3.1. Добивките на учесниците се определуваат на основа на официјалните резултати, објавени од приредувачот и согласно правилата на поединечните спортови/натпревари.

3.2. Приредувачот ги определува максималните добивки за една колона (сингл или повеќе од еден настап) за различните лиги, првенства, држави, шампионати, спортови и др., и ги објавува на веб-страната.

Максималната добивка од 1.500.000 денари се однесува за:

• ФУДБАЛ: Холандија [Ередивизие]; Белгија [Јупилер Лига]; Англија [Чемпионшип, Capital One Cup, FA Cup;] Русија [Виша Лига]; Германија [Втора Бундеслига, Купа]; Шпанија [Сегунда, Копа дел Реј]; Турција [Суперлига]; Португалија [Премиер Лига]; Бразил [Серија А]; Шкотска [Виша Лига]; Аргентина [Примера]; Меѓународни Клубни [Копа Либертадорес, Шампионска Лига на Азија]; Меѓународни [Квалификации за Светски и Европски првенства]



- КОШАРКА: Меѓународни [Евролига, НБА]; Италија [Лега А]; Шпанија [Лига АСВ]; Русија [Суперлига 1];
- ОДБОЈКА: Меѓународни [Светска Лига, Светско Првенство, Евроволеј, Шампионска Лига, Светско клупско првенство]
- АМЕРИКАНСКИ ФУДБАЛ: [NFL]
- БЕЈЗБОЛ: [MLB]
- РАКОМЕТ: Меѓународни [Шампионска Лига]
- ТЕНИС: Голем Слем, Мастерс Серија;

Максималната добивка од 600.000 денари се однесува за:

- ФУДБАЛ: Бугарија [А Група]; Италија [Серија Б]; Англија [Лига 1, Лига 2]; Франција [Куп, Лига 2]; Австрија [Бундеслига]; Данска [Суперлига]; Шведска [Алсвенскан]; САД [МЛС]; Швајцарија [Суперлига]; Норвешка [Типе Лига]; Холандија [Ертедивизије]; Јапонија [Џеј Лига]; Грција [Суперлига]; Кина [Суперлига]; Австралија [А Лига]; Чешка [Прва Лига]; Полска [Екстра Класа]; Меѓународни клупски [Жопа Судамерикана, Шампионска Лига на КОНКАКАФ];
- ОДБОЈКА: Меѓународни [Светска Лига, Светско Првенство, Евроволеј, Шампионска Лига, Светско клупско првенство]; Италија [Прва лига]; Полска [Плус Лига]; Русија [Суперлига];
- РАКОМЕТ: Меѓународни [Шампионска Лига];
- ТЕНИС: Меѓународни [Куп Дејвис Светска Група, АТП 500, АТП 250, WTA];

*** 300.000 денари максимална добивка за сингл и колона за сите останати спортски настани, кои што не се вклучени во табелите.

Овие ограничувања важат за настани одиграни во времето на финалната групна фаза и фазата за елиминации на соодветниот турнир/првенство. Сите квалификациски фази, баражи, дополнителни настани за квалификација и др., се сметаат за надвор од применливите ограничувања за наведениот турнир.

3.3. Учесниците немаат право да поставуваат повеќе од еден облог, користејќи една иста или слична комбинација на настани, ако можноста за добивка е поголема од определената од приредувачот согласно точка 3.2.

3.4. Добивките се исплаќаат во валутата во која што е поставена сметката за играње.

3.5. Средствата/добивките кредитирани по грешка не можат да се користат и приредувачот го задржува правото да ги откаже трансакциите кои што ги вклучуваат тие средства и/или



да го повлече соодветниот износ од сметката за играње и/или да ја откаже трансакцијата, моментално или ретроспективно.

4. Коэффициенти

4. Приредувачот нуди само облози со фиксни коефициенти. Исплатите за сите облози ќе се вршат според коефициентите во моментот на примање на облогот. Приредувачот го задржува правото да ги менува коефициентите во секое време.

5. Настани

5. Било какви сомнителни нерегуларности во играта или спортскиот настан, можат да доведат до задржување на исплатите од страна на приредувачот, сè додека не се изврши целосно истражување. Сите облози направени на такви настани можат да се објават како невалидни и обложените суми да бидат вратени.

6. Грешки и пропусти

6.1. Приредувачот не сноси одговорност за печатни грешки кои што можат да се појават на неговата веб страна и печатени материјали.

6.2. Приредувачот не сноси одговорност за грешки кои што вклучуваат, но не ограничуваат на: (1) Неточности во понудените коефициенти/хендикепи/износи за кеш-аут облози; (2) Приредувачот продолжи да прима облози за завршени или забранети тип на играи; (3) Приредувачот погрешно го пресемета или плати износ за регулирање на облог, вклучувајќи ја и ситуацијата доколку обложувањето е кеш-аут за целата сума при регулирање. Приредувачот си го задржува правото да ги откаже или да одлучи друго за коефициентите, кои што се валидни за определување на добивката на секој облог, направен на очигледно погрешна граница и/или облог, направен по почетокот на настанот.

6.3. Во случај на појава на специфични околности по проценка на приредувачот, истиот има право за определен излез, резултат, натпревар, предвидување и/или предвидувања, прифатени за одреден период, да определи дека се определени со коефициент "1", да ги откаже или да ги замени со други коефициенти, валидни при определување на добивките.

6.4. Специфичните околности вклучуваат, но не се ограничени на технички грешки, дозволени при објавување на информации во актуелниот програм, претходни информации во медиумите или други извори и др.

6.5. Во случај, каде што како резултат на техничка грешка, на веб страната е воведен неточен коефициент, приредувачот има право да ги смета за определени со коефициент "1" сите предвидувања прифатени со тој коефициент или да ги исплати добивките за тие предвидувања, откако грешниот коефициент биде корегизиран од страна на приредувачот.

6.6. Задоцнети облози - ако поради некој причина облог за настанот биде прифатен откако спортскиот настан започнал или се одржува, облозите се регулираат како што следи.



6.6.1 Доколку настанот и тип на играот се достапни за во живо, облозите важат со коригиран коефициент или може да бидат откажани по проценка на приредувачот.

6.6.2 Доколку настанот и типот на игра не се достапни во живо, приредувачот ќе направи сè што е возможно за да се донесе најправедната одлука за таквите облози. Покрај тоа, во сите случаи приредувачот си го задржува правото да ги откаже таквите облози во секое време и да ги откаже можните добивки од таквите облози.

II. ОСНОВНИ ПРАВИЛА ЗА ТИПОВИ НА ИГРИ

1.1 Резултатот на тип на игра ќе се одреди, откако тој ќе се предвиди.

Доколку типот на игра не е предвиден претходно за определен натпревар, приредувачот го уредува резултатот за него, по завршувањето на нормалното време (редовното време) на натпреварот, освен ако не е поинаку посочено во описот на типот на игра на веб-страницата.

Пример 1: Победникот во натпреварот (1X2 тип на игра) на одреден настан се одредува по завршувањето на нормалното време (редовното време) на настанот. Во фудбал, победникот на натпреварот се одредува по завршувањето на редовните 90 минути, вклучувајќи ги сите минути додадени од судијата како дополнително време.

Во случај кога определен настан дошол до продолженија (кога победникот не може да се одреди во редовното време), сите типови на игри, кои што се објект не делот "вклучувајќи ги и продолженијата" се одредуваат по завршувањето на продолженијата. Сите казни шуттови (пенали или друго одлучување) кои што може да се следат не се земаат предвид, освен ако не е јасно посочено на самиот тип на игра.

Настаните кои што незапочнале навремено, поради некоја причина или се одложени, може да останат нерешени и сите облози да останат валидни, доколку тие започнат во рок од следните 48 часа од официјалниот почетен час. Во секој друг случај, приредувачот го задржува правото, по своја проценка, да ги анулира сите облози на ваквите одложени настани и да ги врати износите на сметката за игра на учесникот.

За настаните, прекинати по почетниот час и продолжени од страна на приредувачот во рок од 48 часа од официјалниот почетен час, приредувачот си го задржува правото да ги остави сите облози валидни и да ги одреди според конечниот резултат.

За настаните, прекинати по својот почеток и кои што не се одиграни во рок од 48 часа од почетниот час, приредувачот ќе ги уреди сите типови на игри на неспорен начин, решени на теренот и ќе ги анулира останатите, враќајќи ги износите од облозите на сметките за игра на учесникот. Но, во овие случаи приредувачот си го задржува правото по своја проценка да ги анулира сите облози на вака завршени настани и да ги врати обложените суми на учесниците.

Во горенаведените општи правила има исклучоци, како во:



Тениските натпревари ќе останат нерешени и сите облози ќе останат валидни, сè додека официјалните лица или приредувачот не го објави победникот. Во такви случаи, правилото за 48 часа не е важи. Во случај на откажување на играч, сите типови на игри одлучени на теренот безспорно ќе бидат исплатени, додека сите останати ќе бидат откажани и износите од нив ќе бидат вратени на сметката за игра на учесникот. За да се избегне сомнеж, ако тенисерот се откажал пред завршувањето на последниот поен, типот на игра за победник во натпреварот се откажува, но сите типови на игри поврзани со конкретни облози на сетови и гејмови, кои што веќе се одредени (завршени), ќе се уредат соодветно.

ЈУС (САД) спортски настани како НФЛ, МЛБ, НХЛ и НБА (МЛС не е вклучен во ова правило), коишто не започнале или започнале и потоа биле прекинати и не завршиле во рок од еден ден (локално време) од објавениот почетен час, сите нерешени облози ќе бидат откажани. Правилото за 48 часа не се применува.

(Пример: Ако фудбалски натпревар е прекинат во второто полувреме, типот на игри за првото полувреме ќе се исплатат нормално. Сите нерешени типови на игри за второто полувреме ќе бидат откажани, а парите од облозите ќе се вратат на сметката за игра на учесникот)

МЛБ (Бејзбол): Победник во натпреварот (тип на игра "Победник") се смета за определен, ако официјалните лица од лигата го пресудат натпреварот за завршен или:

1. се завршиле најмалку 5 ининзи

ИЛИ

2. се завршиле 4.5 ининзи и домашниот тим (или тимот кој што удира втор) води во резултатот. Во сите други случаи, облозите за победник во натпреварот се откажуваат.

За да се избегне сомнеж: облозите на сите други типови на игри (пример: Под/Над, Хендикеп и други) ќе останат валидни, ако веќе се определени или ако:

1. се завршиле најмалку 9 ининзи

ИЛИ

2. се завршиле 8.5 ининзи и домашниот тим (или тимот кој што удира втор) води во резултатот.

Во сите други случаи, облозите се откажуваат. Во случај на примена на правилото "Mercy Rule", сите облози ќе бидат дефинирани според тековниот резултат.

МЛБ (Бејзбол), сите Pitcher Lines (PL тип на игри: Победник, Хендикеп и Под/Над) се откажуваат во случај на промена на објавениот почетен пичер. Облозите поставени на Pitcher Line тип на игри ќе содржат индикатор (PL) на тикетот и на веб страната за историја на облози. Во случај да не се гледа (PL) индикаторот на тикетот, облозите се ставени на Action



Line и облозите ќе се дефинираат според официјалната информација и не се влијаат од промените на пичерот. Сите новопредложени Pitcher Line тип на игри ќе се водат по горенаведените правила. Action Line се водат по основните правила, освен за MLB како што е напоменато погоре.

Во бејзбол, во случај на игра од 7 ининзи, облозите на сите други типови на игри (пример: Под/Над, Хендикеп и др.) ќе останат валидни, освен ако не е веќе дефинирано, ако:

1, се завршиле најмалку 7 ининзи

ИЛИ

2. се завршиле 6.5 ининзи и домашниот тим (или тимот кој што удира втор) води во резултатот. Исклучок прави типот на игра Победник (Победник во натпреварот), типот на игра се смета за дефиниран, доколку:

3. се завршиле најмалку 5 ининзи

ИЛИ

4. се завршиле 4.5 ининзи и домашниот тим (или тимот кој што удира втор) води во резултатот. Во сите други случаи, облозите на типот на игра победник се откажуваат.

1.2 Приредувачот си го задржува правото да не прифати целосно или дел од облогот, без да образложи причина на учесникот. Доколку облогот не се прифати, парите на учесникот ќе му бидат вратени на неговата сметка.

1.3 Пред почетокот на настанот, приредувачот си го задржува правото, според своја проценка, да анулира или поништи дел или цел облог дури и по неговото прифаќање, без да образложи причина за тоа на учесникот.

По почетокот на настанот, приредувачот си го задржува правото, според своја проценка, да анулира или поништи дел или цел облог доколку има основана причина за тоа, како на пример:

- Грешка во насловот (очигледна грешка) на настанот или коефициентите, или во почетниот час на настанот.
- Учесникот се обидува да ги заобиколи лимитите на приредувачот (потенцијалното исплаќање) и управувањето на ризикот со поставување на многу идентични или слични облози, или со отварање на повеќе сметки на веб страната.
- Учесникот искористува секаква објавена информација или пак тајна информација до која што тој има пристап, а која што го определува на резултатот на облогот.
- Учесникот комбинира поврзани облози.



- Учесникот активно учествува во настанот како играч, судија, менаџер, или има директни или индиректни врски со учесниците во настанот.
- Приредувачот, поради техничка или човечка грешка, нуди погрешен коефициент или настан.
- Секоја друга основана причина, уредно образложена на учесникот по негово барање.

1.4 Приредувачот си го задржува правото да ги откаже сите облози на настани, доколку дојде до промена на местото на одржување на настанот.

1.5 Приредувачот си го задржува правото да ги анулира сите облози доколку дојде до радикални промени во околностите на одреден настан, како на пример времетраењето на играта, бројот на периодите, должината на на трките итн.

1.6 Во случај кога приредувачот се сомнева дека определен настан за спортски обложувања е измама или постои голема веројатност да биде предвреме определен (наместем) и притоа резултатот е претходно познат на одредени лица, приредувачот си го задржува правото да:

Остави одредени тикети за обложување нерегулирани.

Да ги извести соодветните регулаторни органи и власти (ESSA, Sportradar, Federations), во зависност од органот или комисијата која ја регулира приредувачот и да соработува.

Да почека, додека биде испратена одлуката од соодветните органи или власти, како повратен одговор.

Да ги регулира или анулира облозите по одлуката на соодветните органи или власти.

1.7 Во случај кога пред настапот и за време на процесот на обложување (примање на обложувачкиот тикет), дојде до технички прекин на системот, приредувачот ќе ги спроведе стандардните проверки, како достапност на средства, точност на коефициентите итн, и си го задржува правото да го прифати или одбие соодветниот облог. Во таков случај, учесникот треба веднаш кога системот ќе биде достапен, да влезе и да ја посети својата страница за историја на облозите, за да потврди дали облогот е прифатен или не.

1.8 Секоја одлука која е донесена од Видео Асистент Рефер (VAR), која што е спротивна со првичната одлука на официјалните лица на теренот (вклучувајќи и не носење на одлуки, како дозволување на продолжување на играта пред да се види видеозаписот), кој со тоа го менува тековниот статус на настанот во времетраењето на обложувањето, ќе предизвика откажување на сите облози направени во периодот меѓу вистинската појава на првичниот инцидент и крајната одлука на судијата за инцидентот, освен ако коефициентите предложени за конкретниот облог, не се повлијаени од користењето на VAR или веќе се регистрирани под предложените коефициенти во моментот на прием на облогот. Уредување на сите други неповрзани типови на игри, вклучувајќи ги оние определени од игра во периодот меѓу



првичниот инцидент и одлуката по прегледување на VAR, кои што не се повлијаени/променети од одлуката на VAR, ќе останат во сила.

За целите на резултирање, прегледот на ситуацијата преку VAR треба да се смета дека се случил за време на првичниот инцидент, за кој што ќе се користи VAR, дури доколку играта не била непосредно прекината. Приредувачот си го задржува правото да го откаже резултирањето на сите предходно уредени типови на игри, каде што резултатот се променил по финалната одлука на судијата, при услов дека одлуката била донесена и објавена пред крајот на натпреварот и/или во наведените рокови.

1.9 За да биде прегледно за учесникот и за подобар визуелен резултат, приредувачот ја применува "одсечката" на последните две децимални цифри на коефициентите, видливи на екранот. Пресметувањето на вкупниот коефициент се врши и се заокружува до шестата децимала, додека целокупната добивка секогаш се скратува до втората децимала. Секое отклонување е едноставно резултат на овде објаснетите правила за заокружување.

2. Појаснување за конкретните видови обложувања

Стрелците: прв, последен и во секое време

Облозите важат само за нормалното време. Автоголовите (според официјалниот извор) не се признаваат, или се сметаат како "Нема стрелец" ако во настанот има само автоголови.

Облозите на "Прв стрелец" ќе бидат откажани ако играчот не влезе во игра, или влезе во игра по првиот гол во натпреварот, освен во случај на автогол, кој се игнорира.

Облозите на "Последен стрелец" ќе бидат откажани ако играчот не влезе во игра.

Облозите остануваат важечки за секој играч, независно од времето на влегување во игра.

Облозите на "Стрелец во секое време" остануваат важечки за секој играч кој учествува во натпреварот, независно од времето на влегување во игра. Облозите на "Стрелец во секое време" ќе бидат откажани ако играчот не влезе во игра.

Во случај кога определен натпревар ќе биде прекинат, но имало барем еден стрелец, облозите на "Прв стрелец" остануваат важечки, додека облозите на "Последен стрелец" ќе бидат откажани. Облозите на "Стрелец во секое време" за играчот кој што ќе даде гол, ќе бидат определени како добитни, додека облозите за другите играчи ќе бидат откажани.

Гореспоменатите правила се однесуваат за типови на игри: "Прв стрелец & 1X2", "Стрелец во секое време & 1X2", "Прв стрелец и точен резултат" и "Стрелец во секое време и точен резултат".

Специјални типови на игри/облози за играчи.

ФУДБАЛ



Вкупен број голови за играч (Под/Над голови на играч): Облозите важат само за редовното време на игра, вклучително минутите додадени од судијата (доколку има такви). Бонус продолженија (дополнително време) и пенали нема да важат при уредувањето на облозите. Доколку наведениот играч не се наоѓа во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат за неважечки (се откажуваат).

Вкупен број точни удари на голот за играчот (Под/Над точни голови на играч): Облозите важат само за редовното време на игра плус минутите додадени од судијата (доколку има такви). Бонус продолжение (дополнително време) и пенали нема да важат при уредување на облозите. Доколку наведениот играч не се наоѓа во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат за неважечки (се откажуваат).

Вкупен број жолти картони за играч (Под/Над жолти картони за играч): Облозите важат само за редовното време на игра, плус минутите додадени од судијата (доколку има такви). Бонус продолженија (дополнително време) и пенали нема да важат при уредување на облозите. Доколку наведениот играч не се наоѓа во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат за неважечки (се откажуваат).

Вкупен број одземени топки за играч (Под/Над одземени топки за играч): Облозите важат само за редовното време на игра, плус минутите додадени од судијата (ако има такви). Бонус продолженија (дополнително време) и пенали нема да важат при уредување на облозите. Доколку наведениот играч не се наоѓа во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат за неважечки (се откажуваат).

Вкупен број асистенции за играч (Под/Над асистенции за играч): Облозите важат само за редовното време на игра, плус минутите додадени од судијата (ако има такви). Бонус продолженија (дополнително време) и пенали нема да важат при уредување на облозите. Доколку наведениот играч не се наоѓа во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат за неважечки (се откажуваат).

Вкупен број додавања за играч (Под/Над додавања за играч): Облозите важат само за редовното време на игра, плус минутите додадени од судијата (ако има такви). Бонус продолженија (дополнително време) и пенали нема да важат при уредување на облозите. Доколку наведениот играч не се наоѓа во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат за неважечки (се откажуваат).

КОШАРКА

Сите посебни типови на игри за кошаркари се регулираат според соодветниот официјален извор. Потенцијалното додатно време (продолженија) се вклучува во регулирањето на сите достапни типови на игри.

ХОКЕЈ НА ЛЕД

Голмајстор за секое време / „Х“ голмајстор (Во Живо): Облозите важат само за редовното време на игра. Сите предложени играчи се смета дека учествуваат. Ако играч, којшто не е



во списокот на учесници, постигне гол, сите облози на наведените играчи остануваат валидни. За целите на резултирањето се земаат предвид само голови и асистенции, постигнати во редовното време. Ако резултатот по редовното време е 0-0, сите облози ќе бидат регулирани како загубени. Сите облози на играчи кои се наведени на списокот, но ја напуштиле играта пред завршување на натпреварот (поради повреди или исфрлање), ќе останат валидни.

Играч - да постигне поен (Во Живо): Облозите важат само за редовното време на игра. Сите наведени играчи се смета дека учествуваат. Ако играч, кој што не е во списокот на учесници, постигне гол, сите облози на наведените играчи остануваат валидни. За целите на резултирањето се земаат предвид само голови и асистенции, постигнати во редовното време. Ако резултатот по редовното време е 0-0, сите облози ќе бидат регулирани како загубени. Сите облози на играчи кои се наведени на списокот, но ја напуштиле играта пред завршување на натпреварот (поради повреди или исфрлање), ќе останат валидни.

Играч - вкупно асистенции (Под/Над) (Принатпревар): Облозите важат за редовното време на игра, плус дополнителното време (продолженија) (доколку има такви). Потенцијални пенали не важат за регулирањето на облозите. Ако наведениот играч не е во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат како невалидни (се откажуваат).

Играч - вкупно голови (Под/Над) (Принатпревар): Облозите важат за редовното време на игра, плус дополнителното време (продолженија) (доколку има такви). Потенцијални пенали не важат за регулирањето на облозите. Ако наведениот играч не е во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат како невалидни (се откажуваат).

Играч - вкупно спасувања (Под/Над) (Принатпревар): Облозите важат за редовното време на игра, плус дополнителното време (продолженија) (доколку има такви). Потенцијални пенали не важат за регулирањето на облозите. Ако наведениот играч не е во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат како невалидни (се откажуваат).

Играч - вкупно поени (Под/Над) (Принатпревар): Облозите важат за редовното време на игра, плус дополнителното време (продолженија) (доколку има такви). Потенцијални пенали не важат за регулирањето на облозите. Ако наведениот играч не е во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат како невалидни (се откажуваат).

Играч - вкупно удари (Под/Над) (Принатпревар): Облозите важат за редовното време на игра, плус дополнителното време (продолженија) (доколку има такви). Потенцијални пенали не важат за регулирањето на облозите. Ако наведениот играч не е во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат како невалидни (се откажуваат).

Играч - вкупно точни удари (Под/Над) (Принатпревар): Облозите важат за редовното време на игра, плус дополнителното време (продолженија) (доколку има такви). Потенцијални пенали не важат за регулирањето на облозите. Ако наведениот играч не е во почетниот состав на натпреварот, облозите се сметаат како невалидни (се откажуваат).

БЕЈЗБОЛ



Сите посебни типови на игри за бејзбол играчи се регулираат според соодветниот официјален извор. Потенцијалните дополнителни ининзи (продолжувања) се вклучуваат во регулирањето на сите достапни типови на игри.

АМЕРИКАНСКИ ФУТБАЛ

Сите посебни типови на игри за играчи на американски футбол се регулираат според соодветниот официјален извор. Потенцијалното дополнително време (продолженија) се вклучува во регулирањето на сите достапни типови на игри.

ПРАВИЛО „DEAD HEAT“

Кога нема очигледен победник или е нерешено меѓу двајца, тројца или повеќе натпреварувачи, се применува правилото „Dead Heat“. Ова значи дека коефициентите ќе бидат поделени според бројот на учесници кои завршиле на оваа позиција.

Пример: Нерешено за победник во трки со коњи или нерешено за најдобриот стрелец во одреден шампионат.

Двајца играчи кои завршиле со ист број на голови во натпревар за најдобар стрелец на првенството. Играч 1 има коефициент од 3.00, а Играч 2 има коефициент од 1.50.

Коефициентите ќе бидат поделени на 2 и облогот ќе биде исплатен нормално.

Играч 1 ќе биде исплатен со коефициент $3.00 / 2 = 1.50$.

Играч 2 ќе биде исплатен со коефициент $1.50 / 2 = 0.75$.

ПРАВИЛА ЗА ТИПОВИ НА ИГРИ ПРИ КЛАСИРАЊЕ

Да се класира: За овој тип на игра потребно е да се Треба да се предвиди кој од тимовите ќе продолжи во следниот круг на турнирот. За оваа опција ќе се земат предвид резултатите постигнати во првиот и вториот натпревар, вклучувајќи ги дополнителното време и пеналите, доколку има такви.

МЕТОД НА ПОБЕДА

При овој тип на игра е потребно да се Треба да се предвиди на кој начин (метод) победничкиот тим ќе се класира за следниот круг на турнирот.

Опции:

- победа на домашниот тим во редовното време;
- победа на домашниот тим во продолженија;



- победа на домашниот тим по пенали;
- победа на гостинскиот тим во редовното време;
- победа на гостинскиот тим во продолженија;
- победа на гостинскиот тим по пенали.

Приредувачот си го задржува правото да го заврши облогот во секое време. Кога типот на игра ќе заврши, сите внесени облози се откажуваат. Приредувачот исто така си го задржува правото да ги прекине обложувањата на секој тип на игра во секое време без најава.

III. ПРАВИЛА ЗА ОДДЕЛНИТЕ ВИДОВИ НА СПОРТ И ТИПОВИ НА ИГРИ

ФУТБАЛ

Основни типови на игри:

Краен резултат (1X2): Треба да се предвиди резултатот на натпреварот. Типот на игра има 3 можности (1 - победа за домашниот тим, X - нерешен резултат и 2 - победа за гостинскиот тим).

Двојна шанса: Треба да се предвиди резултатот на натпреварот. Типот на игра има 3 можности: 1X (при завршување на натпреварот, домашниот тим победува или завршува нерешено), X2 (при завршување на натпреварот, гостинскиот тим победува или завршува нерешено), 12 (при завршување на натпреварот, домашниот тим или гостинскиот тим победува).

Број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на постигнати голови во натпреварот ќе биде НАД или ПОД определената граница.

Да се квалификува: Треба да се предвиди дали наведениот тим ќе се квалификува за следниот круг на турнирот.

И двата тима да постигнат гол: Има две можности:

- Да (и двата тима постигнуваат најмалку по еден гол во целиот натпревар);
- Не (еден или и двата тима не постигнуваат гол во целиот натпревар).

Нерешено нема облог: Овој тип на игра се состои од следното, за да се одреди облог како добитен, задолжително треба да има тим-победник, што значи дека ако натпреварот заврши нерешено, облозите ќе бидат откажани и вратени на корисничката сметка. На пример, ако крајниот резултат заврши нерешено, облозите ќе бидат уредени како откажани.



Следен гол: Треба да се предвиди кој тим ќе го постигне следниот гол во натпреварот. Има 3 можности:

- 1 (Домаќин);
- Никој;
- 2 (Гостин).

Кој тим ќе го освои останатиот дел од натпреварот: Независно од тековниот резултат на натпреварот, во моментот на поставувањето на облогот резултатот на настанот се смета за 0-0.

Точен резултат: претпоставете точниот резултат на натпреварот на крајот на 90-те минути од редовното време, на пример: (1-0, 3-0, 2-3 ...)

Хендикеп (2 опции): Облог на кој победникот во натпреварот треба да се одреди со соодветна разлика во голови. Точниот резултат се додава или одзема од голите, понудени во хендикепот и по споменатата операција се определува кој победува, домашниот тим или гостинскиот тим.

Хендикеп (3 опции): Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот, земајќи го предвид хендикепот во заградите. Точниот резултат се додава или одзема од голите, понудени во хендикепот и по споменатата операција се определува кој победува: домашниот тим, нерешено или гостинскиот тим.

На пример (0:1) покажува дека гостинскиот тим имаат предност од еден гол, а при (1:0) покажува дека Домашниот тим имаат предност од еден гол.

Видови на облози достапни за овој тип на игра и услови за да се случат:

- 1 при (0:1): Домашниот тим да победи на натпреварот со 2 или повеќе голови разлика;
- X при (0:1): Домашниот тим да победи на натпреварот со точно 1 гол разлика;
- 2 при (0:1): Гостинскиот тим да победи на натпреварот или заврши нерешено;
- 1 при (0:2): Домашниот тим да победи на натпреварот со 3 или повеќе голови разлика;
- X при (0:2): Домашниот тим да победи на натпреварот со точно 2 гола разлика;
- 2 при (0:2): Гостинскиот тим да победи на натпреварот, заврши нерешено или загуби со 1 гол разлика;
- 1 при (0:3): Домашниот тим да победат на натпреварот со 4 или повеќе голови разлика;



- X при (0:3): Домашниот тим да победат на натпреварот со точно 3 гола разлика;
- 2 при (0:3): Гостинскиот тим да победи на натпреварот, заврши нерешено или загуби со 1 или 2 гола разлика;
- 1 при (1:0): Домашниот тим да победи на натпреварот, или да заврши нерешено;
- X при (1:0): Гостинскиот тим да победи на натпреварот со точно 1 гол разлика;
- 2 при (1:0): Гостинскиот тим да победи на натпреварот со 2 или повеќе голови разлика;
- 1 при (2:0): Домашниот тим да победат на натпреварот, заврши нерешено или загуби со 1 гол разлика;
- X при (2:0): Гостинскиот тим да победи на натпреварот со 2 гола разлика;
- 2 при (2:0): Гостинскиот тим да победи на натпреварот со 3 или повеќе голови разлика;
- 1 при (3:0): Домашниот тим да победи на натпреварот, заврши нерешено или загуби со 1 или 2 гола разлика;
- X при (3:0): Гостинскиот тим да победи на натпреварот со 3 гола разлика;
- 2 при (3:0): Гостинскиот тим да победи на натпреварот со 4 или повеќе голови разлика.

Прво полувреме/краен резултат: Треба да се предвиди крајниот резултат на првото полувреме заедно со крајниот резултат на целиот натпревар. Возможните резултати се: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

Прв гол: На овој тип на игра треба да се предвиди кој од двата тима ќе го постигне прв гол на натпреварот. Ако е избрана опцијата "Без", тоа значи дека нема да бидат постигнати голови.

Последен гол: На овој тип на игра треба да се предвиди кој од двата тима ќе го постигне последниот гол на средбата. Ако е избрана опцијата "Без", тоа значи дека нема да бидат постигнати повеќе голови од тука натаму.

Добитна разлика: Кај овој вид на облози, се предвидува кој тим ќе победи и со колку голови разлика ќе победи.

Број на голови за домашниот тим (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на постигнати голови од страна на домашниот тим во целиот натпревар ќе биде над или под наведената граница.



Број на голови за гостинскиот тим (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на постигнати голови од страна на гостинскиот тим во целиот натпревар ќе биде над или под наведената граница.

Точен број на голови: Треба да се предвиди вкупниот точен број на голови, постигнати во текот на натпреварот од двата тима. Можни избори се 0 голови, 1,2,3,4,5+.

Кој тим ќе постигне: Треба да се предвиди дали само Домашниот тим, гостинскиот тим и двата тима или ниту еден од тимовите нема да постигне гол на средбата.

Домаќин нема облог (1 нема облог): Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе победи на натпреварот или ќе заврши нерешено. Ако Домашниот тим победат на натпреварот, облогот ќе се смета како неважечки (откажан).

Гостин нема облог (2 нема облог): Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победи на натпреварот или ќе заврши нерешено. Ако гостинскиот тим победат на натпреварот, облогот ќе се смета како неважечки (откажан).

Точен број на голови за домашниот тим: Треба да се предвиди точниот број на голови постигнати од страна на Домашниот тим во текот на натпреварот. Возможни избори се 0 голови, 1,2,3+.

Точен број на голови за гостинскиот тим: Треба да се предвиди точниот број на голови постигнати од страна на гостинскиот тим во текот на натпреварот. Возможни избори се 0 голови, 1,2,3+.

Пар/Непар: Претпоставка дали резултатот од натпреварот ќе биде парен или непарен број. Доколку резултатот е 0:0, облозите се сметаат како "парни".

Домаќин Пар/Непар: Претпоставка дали бројот на голови постигнати од страна на Домашниот тим во текот на целиот натпревар ќе биде парен или непарен. Доколку Домашниот тим не постигнат гол, добитниот избор е "парен".

Гостин Пар/Непар: Претпоставка дали бројот на голови постигнати од страна на гостинскиот тим во текот на целиот натпревар ќе биде парен или непарен. Доколку гостините не постигнат гол, добитниот избор е "парен".

Дали домашниот тим ќе постигне гол: Треба да се предвиди дали Домашниот тим ќе постигнат најмалку еден гол во текот на натпреварот.

Дали гостинскиот тим ќе постигнат гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе постигнат најмалку еден гол во текот на натпреварот.

Мултиголови: Треба да се предвиди бројот на голови постигнати во текот на натпреварот врз основа на различни понудени опсези.



Домашен тим мултиголови: Треба да се предвиди бројот на голови постигнати од домашниот тим во текот на натпреварот врз основа на различни понудени опсези.

Гостински тим мултиголови: Треба да се предвиди бројот на голови постигнати од гостинскиот тим во текот на натпреварот врз основа на различни понудени опсези.

Метод на следниот гол: Треба да се предвиди начинот на постигнување на следниот гол меѓу следниве опции:

- Директен слободен удар: Голот мора да биде постигнат директно од директен слободен удар или од аголен удар (корнер) за да се смета како добитен. Забележаните одбиви се прифаќаат, доколку играчот кој го изведува директниот слободен удар или корнерот биде објавен како стрелец од официјалните лица;
- Пенал: Голот мора да биде постигнат директно од пенал. Головите, од следните додавања по непостигнат пенал не се прифаќаат;
- Автогол: Доколку голот се признае како автогол од страна на официјалните лица;
- Со глава: Играчот мора да постигне гол со удар со глава;
- Со нога: Голот мора да биде постигнат со удар со нога или друг дел од телото (освен главата и забранетите делови);
- Без гол.

Дали ќе има пенали: Претпоставете дали во натпреварот ќе дојде до изведување на пенали.

Продолженија Да/Не: а Треба да се предвиди дали натпреварот ќе заврши со продолженија.

Метод на победа: Треба да се предвиди методот на победа за Домашниот тим или гостинскиот тим. Понудени се шест (6) можни опции:

- Домашниот тим победува во редовно време;
- Гостинскиот тим победува во редовно време;
- Домашниот тим победува во продолженијата;
- Гостинскиот тим победува во продолженијата;
- Домашниот тим победува по изведување на пенали;
- Гостинскиот тим победува по изведување на пенали.



Продолженија и гол: Претпоставете дали натпреварот ќе заврши со продолженија и дали ќе има гол (Да) или (Не).

Продолженија 1X2: Претпоставете го крајниот резултат (1X2) само за продолженијата.

Продолженија – одреден тим да го победи остатокот од натпреварот: Независно од тековниот резултат на натпреварот, во моментот на поставување на облогот, се смета дека резултатот на настанот е 0-0. Типот на игра ги вклучува само продолженијата.

Продолженија – следен гол: Треба да се предвиди кој тим ќе го постигне следниот гол за време на продолженијата. Има 3 можности: 1 (домашниот тим), никој, 2 (гостинскиот тим).

Продолженија – Број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на постигнати голови во продолженијата ќе биде повисок или помал од дадената граница.

Продолженија - хендикеп: Треба да се предвиди крајниот резултат од продолженијата, така што ќе се земате во предвид хендикепот во заградите. На пример (0:1) покажува дека гостинскиот тим има предност од еден гол, а (1:0) покажува дека домашниот тим има предност од еден гол.

Продолженија – Точен резултат: Претпоставете го точниот резултат само за продолженијата.

Пенали – победник: Треба да се предвиди кој тим ќе победи по изведувањето на пеналите.

Пенали – „X“ постигнат пенал: Треба да се предвиди дали пеналот "X" ќе биде постигнат или не, за време на изведувањето на пеналите.

Пеналли – „X“ гол: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне гол "X" за време на изведувањето на пеналите.

Пенали – победа со разлика: Треба да се предвиди со колку голови разлика ќе победи домашниот тим или гостинскиот тим за време на изведувањето на пеналите.

Пенали – Број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на постигнати голови за време на изведувањето на пеналите ќе биде повисок или помал од дадената граница.

Пенали – Домашен тим број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали бројот на голови постигнати од домашниот тим за време на изведувањето на пеналите ќе биде повисок или помал од дадената граница.

Пенали – Гостински тим број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали бројот на голови постигнати од гостинскиот тим за време на изведувањето на пеналите ќе биде повисок или помал од дадената граница.



Пенали – Точен број на голови: Треба да се предвиди точниот број на голови постигнати за време на изведувањето на пеналите. Има 7 можни опции: 1-4, 5, 6, 7, 8, 9, 10+.

Пенали – Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број на голови постигнати за време на изведувањето на пеналите ќе биде парен или непарен број.

Пенали – Домашен тим Пар/Непар: Треба да се предвиди дали бројот на голови постигнати од страна на домашниот тим за време на изведувањето на пеналите ќе биде парен или непарен број.

Пенали – Гостински тим Пар/Непар: Претпоставете дали бројот на голови постигнати од страна на гостинскиот тим за време на изведувањето на пеналите ќе биде парен или непарен број.

Пенали – Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат за време на изведувањето на пеналите.

Пенали – Победник и број на голови: Треба да се предвиди крајниот резултат (1X2) за време на изведувањето на пеналите, заедно со бројот на постигнати голови, кои се поголеми или помали од дадената граница.

Типови на игри за прво полувреме

Прво полувреме - резултат (1X2): Треба да се предвиди само резултатот од првото полувреме на натпреварот. Головите, постигнати во второто полувреме на натпреварот, не се земаат во предвид. Типот на игра има 3 опции:

- 1 победа на домашниот тим;
- X нерешено;
- 2 победа на гостинскиот тим.

Прво полувреме – број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на голови, постигнати само во првото полувреме, ќе биде над или под наведената граница.

Прво полувреме – кој тим ќе го победи остатокот од полувремето: Независно од тековниот резултат на натпреварот, во моментот на поставување на облозите се смета дека резултатот на настанот е 0-0. Типот на игра го разгледува само првото полувреме.

Прво полувреме – следен гол: Треба да се предвиди кој тим ќе го постигне следниот гол во првото полувреме. Има 3 можности: 1 (домашниот тим); никој; 2 (гостинскиот тим).

Прво полувреме – двојна шанса: Треба да се предвиди резултатот од првото полувреме. Има 3 можни опции: 1X (на крајот на првото полувреме, домашниот тим победува или завршува нерешено), X2 (на крајот на првото полувреме, гостинскиот тим победува или завршува



нерешено); 12 (на крајот на првото полувреме ќе победи или гостинскиот тим или домашниот тим).

Прво полувреме – нерешено нема облог: Треба да се предвиди кој тим ќе ја победи само првата половина од натпреварот. Ако првото полувреме заврши нерешено, облозите се откажуваат.

Прво полувреме – хендикеп (2 опции): Треба да се предвиди крајниот резултат од првото полувреме, земајќи го предвид хендикепот наведен во заградите.

Прво полувреме – хендикеп (3 опции): Треба да се предвиди крајниот резултат од првото полувреме, земајќи го во предвид хендикепот наведен во заградите. На пример (0:1) покажува дека гостинскиот тим има предност од еден гол, додека (1:0) покажува дека домашниот тим има предност од еден гол.

Прво полувреме – Домашен тим точен број на голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од страна на домашниот тим во првото полувреме од натпреварот.

Прво полувреме – Гостински тим точен број на голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од страна на гостинскиот тим во првото полувреме од натпреварот.

Прво полувреме – Пар/Непар: Треба да се предвиди дали бројот на голови, постигнати само во првото полувреме, ќе биде парен или непарен. Ако првото полувреме заврши 0-0, се смета како парен број на голови.

Прво полувреме – Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди дали двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол во првото полувреме, или само еден од тимовите, или ниту еден од тимовите нема да постигне гол во првото полувреме.

Има две можни опции:

- Да (и двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол во првото полувреме);
- Не (еден од тимовите или и двата тима нема да постигнат гол во првото полувреме).

Прво полувреме – Домашниот тим да не прими гол: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе прими гол во првото полувреме од натпреварот. Има две можни опции:

- Да (домашниот тим ќе прими гол);
- Не (домашниот тим нема да прими гол).

Прво полувреме – Гостинскиот тим да нема да прими гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе прими гол во првото полувреме од натпреварот. Има две можни опции:

- Да (гостинскиот тим ќе прими гол);



- Не (гостинскиот тим нема да прими гол).

Прво полувреме – 1X2 и двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди победничковото првото полувреме и дали и двата тима ќе постигнат гол или не, само во првото полувреме.

Прво полувреме – 1X2 и број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди комбинацијата на победникот за првото полувреме на натпреварот и дали вкупниот број на голови, постигнати во првото полувреме, ќе биде над или под наведената граница. Има 6 можни опции:

- 1 & Над = Домашниот тим победува во првото полувреме и вкупниот број на голови е НАД наведената граница;

- 1 & Под = Домашниот тим победува во првото полувреме и вкупниот број на голови е ПОД наведената граница;

- X & Над = Првото полувреме завршува нерешено и вкупниот број на голови е НАД наведената граница;

- X & Под = Првото полувреме завршува нерешено и вкупниот број на голови е ПОД наведената граница;

- 2 & Над = Гостинскиот тим победува во првото полувреме и вкупниот број на голови е НАД наведената граница;

- 2 & Под = Гостинскиот тим победува во првото полувреме и вкупниот број на голови е ПОД наведената граница.

Прво полувреме – Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат од првото полувреме на натпреварот.

Прво полувреме – Мултиголови: Треба да се предвиди бројот на голови постигнати во првото полувреме во рамките на различни понудени опсези.

Прво полувреме – Домашниот тим да постигне гол: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе постигне најмалку еден гол во првото полувреме.

Прво полувреме – Гостинскиот тим да постигне гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе постигнат најмалку еден гол во првото полувреме.

Прво полувреме – Двојна шанса и двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди крајниот резултат на првото полувреме помеѓу 3 можни двојни шанси (1X, 12 и X2) и дали и двата тима ќе постигнат гол во првото полувреме или не.

Прво полувреме – 1X2 или двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди победникот на првото полувреме ИЛИ дали и двата, едниот или ниту еден од тимовите ќе постигнат гол



во првото полувреме. За да биде облогот добитен, треба да се исполни барем еден од условите.

Тип на играи за второто полувреме

Второто полувреме - резултат (1x2): Треба да се предвиди само резултатот од второто полувреме на натпреварот. Головите постигнати во првото полувреме не се земаат во предвид. Тип на играот има 3 опции:

- 1 победа на домашниот тим
- X нерешено
- 2 победа на гостинскиот тим

Второто полувреме – број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на голови, постигнати само во второто полувреме, ќе биде Над или Под наведената граница.

Второто полувреме – кој тим ќе го освои останатото полувреме: Независно од тековниот резултат на натпреварот, во моментот на поставување на облогот, резултатот на настанот се смета како 0-0. Типот на игра го опфаќа само второто полувреме.

Второто полувреме – следен гол: Треба да се предвиди кој тим ќе го постигне следниот гол во второто полувреме. Има 3 можни опции: 1 (домашниот тим), никој, 2 (гостинскиот тим).

Второто полувреме – двојна шанса: Треба да се предвиди резултат за второто полувреме. Има 3 можни опции: 1X (на крајот на второто полувреме домашниот тим победува или завршува нерешено), X2 (на крајот на второто полувреме гостинскиот тим победуваат или завршува нерешено), 12 (на крајот на второто полувреме, победува или гостинскиот тим или домашниот тим).

Второто полувреме – нерешено нема облог: Треба да се предвиди кој тим ќе победи само во второто полувреме на натпреварот. Ако второто полувреме заврши нерешено, облозите ќе бидат анулирани.

Второто полувреме – хендикеп (2 опции): Треба да се предвиди крајниот резултати од второто полувреме, земајќи го предвид хендикепот наведен во заградите.

Второто полувреме – хендикеп (3 опции): Треба да се предвиди крајниот резултат од второто полувреме, земајќи го предвид хендикепот наведен во заградите. На пример, (0:1) покажува дека гостинскиот тим има предност од еден гол, додека (1:0) покажува дека домашниот тим има предност од еден гол.



Второто полувреме – Домашен тим точен број голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од домашниот тим во второто полувреме на натпреварот.

Второто полувреме – Гостински тим точен број голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од гостинскиот тим во второто полувреме на натпреварот.

Второто полувреме – Парни/Непарни: Треба да се предвиди дали бројот на голови, постигнати само во второто полувреме, ќе биде парен или непарен. Ако второто полувреме заврши 0-0, се смета за парен број на голови.

Второто полувреме – Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди дали двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол во второто полувреме или само еден од тимовите или двата тима нема да постигнат гол во второто полувреме. Има две можни опции:

- Да (и двата тима постигнуваат најмалку по еден гол во второто полувреме)
- Не (еден или и двата тима нема да постигнат гол во второто полувреме).

Второто полувреме – Домашниот тим да не прими гол: Треба да се предвиди дали тимот на домашниот тим ќе прими гол во второто полувреме. Има 2 можни опции:

- Да (Домашниот тим ќе прими гол)
- Не (Домашниот тим нема да прими гол)

Второ полувреме – Гостинскиот тим да не прими гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе прими гол во второто полувреме. Има 2 можни опции:

- Да (гостинскиот тим ќе прими гол)
- Не (гостинскиот тим нема да прими гол)

Второ полувреме – 1X2 и двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди кој тим ќе го освои второто полувреме и дали двата тима ќе постигнат гол или не, само во второто полувреме.

Второ полувреме – 1X2 и број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди комбинацијата на победникот на полувремето на натпреварот и дали вкупниот број на голови, постигнати во второто полувреме, ќе биде над или под наведената граница. Има 6 можни опции.



1 & Над = Домашниот тим победува во второто полувреме и вкупниот број на голови е НАД наведената граница

1 & Под = Домашниот тим победува во второто полувреме и вкупниот број на голови е ПОД наведената граница

X & Над = Второто полувреме завршува нерешено и вкупниот број на голови е НАД наведената граница

X & Под = Второто полувреме завршува нерешено и вкупниот број на голови е ПОД наведената граница

2 & Над = Гостинскиот тим победува во второто полувреме и вкупниот број на голови е НАД наведената граница

2 & Под = Гостинскиот тим победува во второто полувреме и вкупниот број на голови е ПОД наведената граница

Второ полувреме – Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат од второто полувреме на натпреварот.

Второ полувреме – Мултиголови: Треба да се предвиди бројот на голови постигнати во второто полувреме врз основа на различни понудени опсези.

Второ полувреме – Домашниот тим да постигне гол: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе постигне најмалку еден гол во второто полувреме.

Второ полувреме – Гостинскиот тим да постигне гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе постигне најмалку еден гол во второто полувреме.

Второ полувреме – Двојна шанса и двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди резултатот од второто полувреме од 3 можни двојни шанси (1X, 12 и X2) и дали двата тима ќе постигнат гол во второто полувреме или не.

Второ полувреме – 1X2 или двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди победникот на полувремето ИЛИ дали двата, еден или ниту еден тим ќе постигне гол во второто полувреме. За облогот да биде добитен, треба да се исполни најмалку еден од условите.

Комбинирани тип на игри

1X2 & Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот, заедно со тоа дали и двата тима ќе постигнат гол или не. Типот на игра има 6 достапни селекции:

1 & Да = Домашниот тим ќе победи и двата тима ќе постигнат гол;



X & Да = Натпреварот ќе заврши нерешено и двата тима ќе постигнат гол;

2 & Да = Гостинскиот тим ќе победи и двата тима ќе постигнат гол;

1 & Не = Домашниот тим ќе победи и барем еден тим нема да постигне гол;

X & Не = Натпреварот ќе заврши нерешено и барем еден тим нема да постигне гол;

2 & Не = Гостинскиот тим ќе победи и барем еден тим нема да постигне гол.

Број на голови и двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди вкупниот број на голови (Под/Над) заедно со тоа дали двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол во целиот натпревар (Да) или еден или двата тима нема да постигнат гол (Не). Тип на играот има 4 достапни селекции:

- Над & Да
- Над & Не
- Под & Да
- Под & Не

1X2 & Број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот заедно со бројот на голови постигнати вкупно од двата тима, земајќи ја предвид одредената граница .

Прво/Второ полувреме – Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди дали и двата тима ќе успеат да постигнат гол во првото и второто полувреме. Типот на игра има 4 достапни селекции:

- Не/Не (Во ниту едно од двете полувремиња, ниту еден од тимовите нема да постигне гол);
- Да/Не (Во првото полувреме и двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол, во второто полувреме едниот тим нема да постигне гол, или и двата тима нема да постигнат гол);
- Да/Да (И во првото и во второто полувреме двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол);
- Не/Да (Во првото полувреме едниот или и двата тима нема да постигнат гол, а во второто полувреме и двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол).



Под/Над 2.5 гола или Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди дали вкупниот број на голови во натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница (2.5 гола) ИЛИ дали и двата (Да), едниот или ниту еден од тимовите, ќе постигнат гол во натпреварот (Не). Тиот на игра има 4 достапни селекции: Над 2.5 гола или Не; Над 2.5 гола или Да; Под 2.5 гола или Не; Под 2.5 гола или Да. За да биде обложувањето успешно, треба да се исполни најмалку еден од условите.

1x2 & Број на голови (Под/Над) & Двата тимови да постигнат гол: Треба да се предвиди комбинација на крајниот резултат од натпреварот, дали двата тима ќе постигнат гол и дали натпреварот ќе биде Под или Над одредената граница на голови.

1x2 & Мултиголови: Треба да се предвиди комбинација на крајниот резултат на натпреварот и вкупниот број на постигнати голови во наведените опсези.

Двата тима да постигнат гол + мултиголови: Треба да се предвиди комбинацијата на типот на игра "Двата тима да постигнат гол" плус вкупниот број на голови во наведените опсези.

Прв гол & 1x2: Треба да се предвиди комбинацијата на тимот кој што прв постигнал гол во натпреварот и крајниот резултат. Типот на игра има 7 достапни селекции:

- 1 - 1ви гол & 1 (Домашниот тим прв постигнува гол и победува)
- 1 - 1ви гол & X (Домашниот тим прв постигнува гол и натпреварот завршува нерешено)
- 1 - 1ви гол & 2 (Домашниот тим прв постигнува гол и гостинскиот тим победува)
- 2 - 1ви гол & 1 (Гостинскиот тим прв постигнува гол и домашниот тим победува)
- 2 - 1ви гол & X (Гостинскиот тим прв постигнува гол и натпреварот завршува нерешено)
- 2 - 1ви гол & 2 (Гостинскиот тим прв постигнува гол и гостинскиот тим победува)

Нема гол (0-0)

Двојна шанса (за целиот натпревар) & Прво полувреме – Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот преку 3-те можности за двојна шанса (1X, 12 и X2) и дали и двата тима ќе постигнат гол или не, само во првото полувреме.

Двојна шанса (за целиот натпревар) & Второ полувреме – Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот преку 3-те можности за двојна шанса (1X, 12 и X2) и дали и двата тима ќе постигнат гол или не, само во второто полувреме.



Двојна шанса & Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот преку 3-те можности за двојна шанса (1X, 12 и X2) и дали и двата тима да постигнат гол или не во текот на целиот натпревар.

Двојна шанса & Број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди конечниот резултат на натпреварот, преку 3-те можностите за двојна шанса (1X, 12 и X2) и дали вкупниот број на голови ќе биде ПОД или НАД определената граница.

Прво полувреме/Краен резултат & Број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди резултатот на првото полувреме, како и крајниот резултат и дали вкупниот број на голови ќе биде ПОД или НАД определената граница.

Прво полувреме/Краен резултат & Број на голови во првото полувреме (Под/Над): Треба да се предвиди крајниот резултат на првото полувреме, како и крајниот резултат на натпреварот и дали бројот на голови во првото полувреме ќе биде ПОД или НАД определената граница.

Прво полувреме/Краен резултат & Точен број на голови: Треба да се предвиди резултатот на првото полувреме, како и крајниот резултат на натпреварот, како и точниот број на голови постигнати вкупно од двата тима.

Микс 3-та шанса: Треба да се предвиди конечниот резултат на натпреварот ИЛИ дали двата тима ќе постигнат гол, само еден или ниту еден од тимовите ќе постигне гол во натпреварот ИЛИ вкупниот број на голови постигнати од двата тима. Тип на играот содржи 12 селекции:

- Домашен тим или Над голови;
- Домашен тим или Под голови;
- Нерешено или Над голови;
- Нерешено или Под голови;
- Гостински тим или Над голови;
- Гостински тим или Под голови;
- Домашен тим или двата тима да постигнат гол;
- Нерешено или двата тима да постигнат гол;
- Гостински тим или двата тима да постигнат гол;
- Домашен тим или барем еден од тимовите да не прими гол;
- Нерешено или барем еден од тимовите да не прими гол;



- Гостински тим или барем еден од тимовите да не прими гол;

Прво полувреме - Под голови & Второ полувреме - Под голови: Треба да се предвиди дали бројот на голови во првото полувреме ќе биде ПОД одредената граница, плус дали бројот на голови само во второто полувреме ќе биде ПОД одредената граница.

Пример: Под 1,5 голови/Под 1,5 голови. Оваа опција е добитна, доколку вкупниот број на голови во првото полувреме е под 1,5, плус вкупниот број на голови во второто полувреме е под 1,5.

Прво полувреме - Под голови & Второ полувреме - Над голови: Треба да се предвиди дали бројот на голови во првото полувреме ќе биде ПОД одредената граница, плус дали бројот на голови само во второто полувреме ќе биде НАД одредената граница.

Пример: Под 1,5 голови/Над 1,5 голови. Оваа опција е добитна, доколку вкупниот број на голови во првото полувреме е под 1,5, плус вкупниот број на голови во второто полувреме е над 1,5.

Прво полувреме - Над голови & Второ полувреме - Под голови: Треба да се предвиди дали бројот на голови во првото полувреме ќе биде НАД одредената граница, исто така дали бројот на голови само во второто полувреме ќе биде ПОД одредената граница.

Пример: Над 1,5 гола/Под 1,5 гола. Оваа селекција е добитна ако вкупниот број на голови во првото полувреме е над 1,5, и исто така вкупниот број на голови во второто полувреме е под 1,5.

Прво полувреме - Над голови & Второ полувреме - Над голови: Треба да се предвиди дали бројот на голови во првото полувреме ќе биде НАД одредената граница, исто така, дали бројот на голови само во второто полувреме ќе биде НАД одредената граница.

Пример: Над 1,5 гола/Над 1,5 гола. Оваа селекција е добитна, доколку вкупниот број на голови во првото полувреме е над 1,5, исто така, вкупниот број на голови во второто полувреме е над 1,5.

Прво полувреме ИЛИ Краен резултат: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот ИЛИ резултатот на првото полувреме. За да биде облогот добитен, треба да се исполни барем еден од овие услови.

Прво полувреме/Двојна шанса (Краен резултат): Треба да се предвиди крајниот резултат на првото полувреме и да погодите еден од 3-те можни резултати на двојна шанса (1X, 12 и X2) за целиот натпревар.

Прво полувреме – Двојна шанса/1X2 Краен резултат: Треба да се предвиди крајниот резултат од двојната шанса на полувремето заедно со крајниот резултат на целиот натпревар.



Прво полувреме – Двојна шанса/Краен резултат двојна шанса: Треба да се предвиди крајниот резултат на двојната шанса како за првото полувреме, така и за целиот натпревар.

Барем едно полувреме да заврши нерешено: Треба да се предвиди дали барем едно полувреме ќе заврши нерешено. Пример: Прво полувреме 1-1 / Краен резултат 1-2. Добитната селекција е ДА.

Двојна шанса ИЛИ Двата тима да постигнат гол: Треба да се предвиди победничкиот резултат на натпреварот (Двојна шанса 1X, X2, 12) ИЛИ дали двата тима ќе постигнат најмалку по еден гол (ДА), или едниот (двата) тимови да не постигне гол (НЕ). За да биде облогот добитен, треба да се исполни барем еден од овие услови.

Двојна шанса ИЛИ Под/Над: Треба да се предвиди победничкиот резултат на натпреварот (Двојна шанса 1X, X2, 12) ИЛИ дали вкупниот број на голови постигнати во натпреварот ќе биде ПОД или НАД определената граница. За да биде облогот добитен, треба да се исполни барем еден од овие услови.

Типови на игри за Корнери

Корнери 1x2: Треба да се предвиди кој тим ќе изведе најмногу корнери во натпреварот. Дадените, но не изведени корнери не се сметаат.

Пример: Судијата обележува корнер, но истовремено завршува натпреварот пред корнерот да биде изведен; во таков случај корнерот не се зема во предвид за официјалната статистика.

Следен корнер: Треба да се предвиди кој тим ќе го изведе следниот корнер на натпреварот.

Прв корнер: Треба да се предвиди кој тим ќе го изведе првиот корнер на натпреварот.

Последен корнер: Треба да се предвиди кој тим ќе го изведе последниот корнер на натпреварот.

Корнер хендикеп: Треба да се предвиди кој тим ќе изведе повеќе корнери на натпреварот, земајќи го предвид хендикепот наведен во заградите.

Вкупен број на корнери: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изведени корнери на натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Домашен тим - Вкупно корнери: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изведени корнери само од страна на домашниот тим во натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Гостински тим - Вкупно корнери: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изведени корнери само од страна на гостинскиот тим во натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.



Корнери - опсег: Треба да се предвиди опсегот (од - до) на корнерите изведени во натпреварот.

Домашен тим - опсег на корнери: Треба да се предвиди опсегот (од - до) на корнерите изведени само од страна на домашниот тим во натпреварот.

Гостин - опсег на корнери: Треба да се предвиди опсегот (од - до) на корнерите изведени само од страна на гостинскиот тим во натпреварот.

Корнери - Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изведени корнери на натпреварот ќе биде парен или непарен. Ако нема изведени корнери на натпреварот, добитната селекција е парна.

Прв до „X“ корнер: Треба да се предвиди кој тим прв ќе достигне до одредениот број „X“ корнери во текот на натпреварот.

Прво полувреме - Корнери 1x2: Треба да се предвиди кој тим ќе има повеќе изведени корнери во првото полувреме (1X2).

Прво полувреме – „X“ корнер: Треба да се предвиди кој тим ќе го изведе одредениот (назначен во насловот на типот на игра) корнер во првото полувреме на натпреварот.

Прво полувреме последен корнер: Треба да се предвиди кој тим ќе го изведе последниот корнер во првото полувреме на натпреварот.

Прво полувреме – корнер хендикеп: Треба да се предвиди кој тим ќе изведе повеќе корнери во првото полувреме на натпреварот, земајќи го предвид хендикепот наведен во заградите.

Прво полувреме – број на корнери: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изведени корнери во првото полувреме на натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Прво полувреме – Домашен тим број на корнери: Треба да се предвиди дали бројот на изведени корнери од страна на домашниот тим во првото полувреме на натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Прво полувреме – Гостински тим број на корнери: Треба да се предвиди дали бројот на изведени корнери од страна на гостинскиот тим во првото полувреме на натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Прво полувреме – Домашен тим точен број на корнери: Треба да се предвиди точниот број на изведени корнери од страна на домашниот тим во првото полувреме на натпреварот. Типот на игра нуди 4 опции: 0-1, 2, 3 и 4+.

Прво полувреме – Гостински тим точен број на корнери: Треба да се предвиди точниот број на изведени корнери од страна на гостинскиот тим во првото полувреме на натпреварот. Типот на играот нуди 4 опции: 0-1, 2, 3 и 4+.



Прво полувреме – опсег на корнери: Треба да се предвиди опсегот (од - до) на корнерите изведени во првото полувреме на натпреварот.

Прво полувреме – корнери Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изведени корнери во првото полувреме е парен или непарен. Ако нема изведени корнери во првото полувреме, добитната селекција е парен.

Прво полувреме – Први до „X“ корнер: Треба да се предвиди кој тим ќе стигне прв до одредениот број „X“ корнери за време на првото полувреме.

Типови на игри за Картони

Жолтиот картон се брои како еден картон, а црвениот се брои како два. Доколку играч добие жолт картон, а потоа добие и втор жолт, што автоматски води до црвен картон, тоа се смета како вкупно три картони. Затоа, еден играч не може да добие повеќе од 3 картони. Регулацијата на облозите ќе се базира на сите покажани картони на играчите само за нормалното време на игра. Картони покажани на играчите по последниот судски сигнал (крај на натпреварот) нема да се земаат предвид. Картони покажани на играчи кои не учествуваат (фудбалери кои веќе биле заменети, тренери, фудбалери на резервната клупа) нема да се земаат предвид.

Типови на игри за поени од картони

Жолтиот картон се брои како 10 поени, а црвениот се брои како 25. Вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои. Затоа, еден играч не може да добие повеќе од 35 поени. Регулацијата на облозите ќе се базира на сите покажани картони на играчите само за нормалното време на игра. Картони покажани на играчите по последниот судски сигнал (крај на натпреварот) нема да се земаат предвид. Картони покажани на играчи кои не учествуваат (фудбалери кои веќе се заменети, тренери, фудбалери на резервната клупа) нема да се земаат предвид.

Повеќе картони 1x2: Треба да се предвиди кој од двата тима ќе добие повеќе картони во текот на нормалното време на натпреварот.

Следен картон: Треба да се предвиди кој од тимовите, во текот на нормалното време на натпреварот, ќе го добие следниот картон, означен во облозите.

Вкупно поени од картони: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени од картони, доделени во текот на натпреварот, ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

→ Жолт картон = 10 поени, Црвен картон = 25 поени, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Вкупно картони: Треба да се предвиди дали вкупниот број на картони, доделени во текот на натпреварот, ќе биде НАД или ПОД одредената граница.



→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Домашен тим вкупно картони: Треба да се предвиди дали картоните, доделени на домашниот тим во текот на натпреварот, ќе бидат НАД или ПОД одредената граница.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Гостински тим вкупно картони: Треба да се предвиди дали картоните, доделени на гостинскиот тим во текот на натпреварот, ќе бидат НАД или ПОД одредената граница.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Точен број на картони: Треба да се предвиди точниот број на картони, доделени во текот на натпреварот.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Домашен тим точен број на картони: Треба да се предвиди точниот број на картони, доделени на домашниот тим во текот на натпреварот.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Гостински тим точен број на картони: Треба да се предвиди точниот број на картони, доделени на гостинскиот тим во текот на натпреварот.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Опсег на поени од картони: Треба да се предвиди опсегот на поените од картоните, доделени на двата тима во текот на натпреварот.

Можни опции за облози се 5 (пет): 0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Црвен картон во натпреварот: Треба да се предвиди дали ќе биде покажан барем еден црвен картон во натпреварот за некој од двата тима.

Домашен тим црвен картон: Треба да се предвиди дали ќе биде покажан црвен картон на домашниот тим.



Гостински тим црвен картон: Треба да се предвиди дали ќе биде покажан црвен картон на гостинскиот тим.

Прво полувреме - Повеќе картони 1x2: Треба да се предвиди кој од двата тима ќе добие повеќе картони во првото полувреме на натпреварот.

Прво полувреме - Следен картон: Треба да се предвиди кој од тимовите, ќе го добие следниот картон во првото полувреме на натпреварот, означен во облозите.

Прво полувреме - Вкупно поени од картони: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени од картони, пресудени во првото полувреме, ќе биде НАД или ПОД означената граница.

→ Жолт картон = 10 поени, Црвен картон = 25 поени, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Прво полувреме - Вкупно картони: Треба да се предвиди дали вкупниот број на картони, пресудени во првото полувреме на натпреварот, ќе биде НАД или ПОД означената граница.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Прво полувреме – Домашен тим вкупно картони: Треба да се предвиди дали картоните, пресудени на домашниот тим во првото полувреме на натпреварот, ќе бидат НАД или ПОД определената граница.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Прво полувреме – Гостински тим вкупно картони: Треба да се предвиди дали картоните, пресудени на гостинскиот тим во првото полувреме на натпреварот, ќе бидат НАД или ПОД определената граница.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Прво полувреме - Точен број картони: Треба да се предвиди точниот број на картони, пресудени во првото полувреме на натпреварот.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Прво полувреме – Домашен тим точен број картони: Треба да се предвиди точниот број картони, пресудени на домашниот тим во првото полувреме на натпреварот.



→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Прво полувреме – Гостински тим точен број картони: Треба да се предвиди точниот број картони, пресудени на гостинскиот тим во првото полувреме на натпреварот.

→ Жолт картон = 1 картон, Црвен картон = 2 картони, вториот жолт картон, што води кон црвен за играчот, не се брои.

Прво полувреме – Опсег на поени од картони: Треба да се предвиди опсегот на поените од картоните, доделени на двата тима во првото полувреме од натпреварот. Типот на игра нуди 4 можности: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

Прво полувреме – Црвен картон: Треба да се предвиди дали ќе биде покажан барем еден црвен картон во првото полувреме за некој од двата тима.

Прво полувреме – Домашен тим црвен картон: Треба да се предвиди дали ќе биде покажан црвен картон на домашниот тим во првото полувреме.

Прво полувреме – Гостински тим црвен картон: Треба да се предвиди дали ќе биде покажан црвен картон на гостинскиот тим во првото полувреме.

Стрелци / Специални облози за играчи

Облозите важат само за редовното време. Автоголовите (основани на официалните лица) не се бројат, или се сметаат како "Нема стрелец" ако во натпреварот има само автоголови.

Облозите на "Прв стрелец" ќе бидат откажани ако играчот не влезе во игра или влезе во игра откако веќе е постигнат првиот гол во натпреварот, освен во случај на автогол, кој се игнорира.

Облозите на "Последен стрелец" ќе бидат откажани ако играчот не влезе во игра. Облозите остануваат активни за секој играч, независно во која минута влегува во игра.

Облозите на "Последен стрелец во секое време" остануваат активни за секој играч, кој што се појавува во натпреварот, независно од времето на неговото влегување во игра. Облозите на "Стрелец во секое време" ќе бидат откажани ако играчот не влезе во игра.

Во случај кога определен натпревар е прекинат, но имало најмалку еден стрелец, облозите на "Прв стрелец" остануваат активни, додека облозите на "Последен стрелец" ќе бидат откажани. Облозите на "Стрелец во секое време" за постигнат гол од избраниот играч се сметаат за добитни, а облозите за останатите играчи се откажуваат.

Стрелец во секое време: Треба да се предвиди дека избраниот играч ќе постигне најмалку еден гол во текот на натпреварот. Ако избраниот играч не учествува во натпреварот, облогот ќе биде анулиран.



Прв стрелец: Треба да се предвиди дали избраниот играч прв ќе постигне прв гол на натпреварот. Ако играчот не влезе во игра или влезе на теренот по постигањето на првиот гол во натпреварот, облогот се смета за неважечки (откажан).

Ако избраниот играч не постигне прв гол и е заменет од друг играч, облогот се смета за изгубен.

Следен стрелец: Треба да се предвиди дали избраниот играч ќе постигне гол "X" во натпреварот. Ако избраниот играч не учествува во натпреварот, облогот ќе биде анулиран.

Последен голмајстор: Треба да се предвиди дали избраниот играч последен ќе постигне гол во натпреварот. Ако избраниот играч не учествува во натпреварот, облогот ќе биде анулиран. Ако избраниот играч не постигне гол во текот на натпреварот, облогот се смета за изгубен, дури и ако тој бил заменет од друг играч пред последниот гол.

Стрелец во секое време & 1x2: Треба да се предвиди дека избраниот играч ќе постигне гол во текот на натпреварот, како и исто така треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот. Облозите важат само за редовното време.

Голмајстор во целосно време & Точен резултат: Треба да се предвиди дека избраниот играч ќе постигне гол во текот на натпреварот, како и да се предвиди точниот резултат на натпреварот. Облозите важат само за редовното време.

"X" стрелец & 1X2: Треба да се предвиди дали избраниот играч ќе постигне гол "X" во текот на натпреварот, како и да се предвиди крајниот резултат на натпреварот. Облозите важат само за редовното време.

"X" стрелец & Точен резултат: Треба да се предвиди дали избраниот играч ќе постигне гол "X" во текот на натпреварот, како и да се предвиди точниот резултат на натпреварот. Облозите важат само за редовното време.

Играч да постигне 2 или повеќе голови: Треба да се предвиди дали избраниот играч ќе постигне најмалку два гола во текот на натпреварот. Доколку избраниот играч не учествува во натпреварот, облогот е неважечки. Ако играчот учествува во натпреварот и не постигне најмалку два гола, облогот се смета за изгубен, независно од крајниот резултат на натпреварот.

Играч да постигне 3 или повеќе голови: Треба да се предвиди дали избраниот играч ќе постигне најмалку три гола во текот на натпреварот. Доколку избраниот играч не учествува во натпреварот, облогот е неважечки. Ако играчот учествува во натпреварот и не постигне најмалку три гола, облогот се смета за изгубен, независно од крајниот резултат на натпреварот.

Играч да постигне „X“ голови за домашниот тим: Треба да се предвиди дали избраниот играч од домашниот тим ќе постигне "x" голови на натпреварот. Ако избраниот играч не учествува во натпреварот, облогот ќе биде анулиран.



Играч да постигне „X“ голови за гостинскиот тим: Треба да се предвиди дали избраниот играч од гостинскиот тим ќе постигне "x" голови на натпреварот. Ако избраниот играч не учествува во натпреварот, облогот ќе биде анулиран.

Други типови на игри

Прво полувреме / Краен точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на првото полувреме на натпреварот заедно со точниот резултат на целиот натпревар. Пример:

- Резултатот на полувреме е 0-0, Краен резултат е 2-0.
- Добитната селекција од овој пример е 0-0/2-0.

Опсег на голови: Треба да се предвиди опсегот на голови, постигнати во текот на натпреварот вкупно од двата тима. Има 4 можности: 0-1, 2-3, 4-6, 7+.

Домашниот тим да победи без да прими гол: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победи без да прими гол од гостинскиот тим. Типот на игра нуди две опции: ДА (домашниот тим победува без примен гол) и НЕ (секој друг резултат на натпреварот).

Гостинскиот тим да победи без да прими гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе победи без да прими гол од домашниот тим. Типот на игра нуди две опции: ДА (гостинскиот тим победува без примен гол) и НЕ (секој друг резултат на натпреварот).

Нај-резултатно полувреме: Треба да се предвиди кој од двата дела на натпреварот ќе има поголем број постигнати голови.

Двете полувремиња над 1,5 гола: Во секое полувреме треба да се постигнат повеќе од 1,5 гола, односно повеќе од 1,5 гола во првото полувреме и повеќе од 1,5 гола во второто полувреме.

Двете полувремиња под 1,5 гола: Во секое полувреме треба да се постигнат помалку од 1,5 гола, односно помалку од 1,5 гола во првото полувреме и помалку од 1,5 гола во второто полувреме.

Домашниот тим да победи во двете полувремиња: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победи и во првото и во второто полувреме.

Гостинскиот тим да победи во двете полувремиња: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе победи и во првото и во второто полувреме.

Домашниот тим да победи полувреме: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победат барем во едно од полувремињата, независно дали е првото или второто.

Гостинскиот тим да победи во полувреме: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе победи барем во едно од полувремињата, независно дали е првото или второто.



Домашен тим нај-резултатно полувреме: Треба да се предвиди кое од двете полувремиња на натпреварот ќе има најголем број постигнати голови за домашниот тим.

Гостинскиот тим нај-резултатно полувреме: Треба да се предвиди кое од двете полувремиња на натпреварот ќе има најголем број постигнати голови за гостинскиот тим.

Гостинскиот тим да постигне гол во двете полувремиња: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе постигне најмалку по еден гол во првото и второто полувреме.

Домашниот тим да постигне гол во двете полувремиња: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе постигне најмалку по еден гол во првото и второто полувреме.

Автогол: Треба да се предвиди дали ќе биде постигнат автогол во натпреварот.

Пенал во натпреварот: Треба да се предвиди дали ќе биде суден пенал во натпреварот, независно дали за домашниот тим или гостинскиот тим. Пеналот мора да биде изведен за да се смета. Секој суден пенал кој по понатамошно решение на VAR ќе биде откажан, не се зема во предвид. Пеналите изведени по завршувањето на редовното време не се земаат во предвид.

Да даде пенал: Треба да се предвиди дали суден пенал во натпреварот, ќе биде исполнет, независно дали од домашниот тим или гостинскиот тим.

Да пропушти пенал: Треба да се предвиди дали суден пенал во натпреварот, нема да биде исполнет, независно дали од домашниот тим или гостинскиот тим.

Да победи по губење: Треба да се предвиди дали домашниот или гостинскиот тим, ќе победи по губење во натпреварот.

Домашниот тим да победат по губење: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победи по губење во натпреварот.

Гостинскиот тим да победат по губење: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе победат по губење во натпреварот.

Дали ќе има VAR во натпреварот: Треба да се предвиди дали ќе има, или не - VAR решение (повторно разгледување на ситуации со видео) во дадениот натпревар. Облозите важат само за редовното време на играта, евентуални продолженија и пенали не се вклучени. Регулацијата на овој тип на облози, ќе биде потврдено само од статистиката на официјалната веб-страница на федерацијата.

Мулти резултати 1, 2, 3, 4, 5: Треба да се предвиди кој избор ќе го содржи точниот резултат од натпреварот. На веб-страницата се нудат 5 вида мулти резултати.

Пример: Вие избирате комбинација 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0. Ако натпреварот заврши со еден од избраните резултати, вашиот облог ќе биде успешен.



Посед на топката 1X2: Треба да се предвиди кој од двата тима ќе има поголем посед на топката во проценти (во согласност со официјалната статистика на натпреварот). Облозите важат само за редовното време на игра.

Вкупен број на голови во колото „X“: Треба да се предвиди вкупниот број на голови постигнати во целото коло „X“ од споменатата лига. Доколку некој натпревар од колото биде одложен поради било која причина, се присвојуваат 2 гола. Доколку се одложат 2 натпревари од колото, тогаш сите облози ќе бидат откажани.

Пример: Вкупен број на голови во 36-тото коло на Италија „Серија Б“ - Под/Над 15.5 гола. Доколку учесникот обложи НАД 15.5 гола и во кругот бидат постигнати 16 гола, тогаш облогот е успешен.

Брзи типови на игри / Типови на игри на интервали

- Типовите на игри се одредуваат врз основа на времето за голови, објавено од телевизијата. Доколку телевизиското пренесување не е достапно, се зема во предвид времето од часовникот на натпреварот.
- Сите типови на игри за голови се одредуваат врз основа на времето кога топката ја преминува гол-линијата, а не за време на ударот.
- Сите типови на игри за интервал на корнери се одредуваат врз основа на времето кога корнерот бил изведен, а не кога топката ќе ги напушти линиите на теренот или кога судијата ќе пресуди.
- Сите типови на игри за интервал на картони се одредуваат врз основа на времето кога судијата ќе го покаже картонот на играчот, а не кога ќе се случи нарушувањето на правилата.
- Офсајд се одредува врз основа на времето кога судијата го објавува своето решение. Ова правило се применува за секоја ситуација кога има вмешување на видеоасистент судија (VAR).
- Типовити на игри за пенали се одредуваат врз основа на времето кога судијата го објавува своето решение. Ова правило се применува за секоја ситуација кога има вмешување на видеоасистент судија (VAR).
- Пресудени, но непостигнати пенали не се бројат.

Овие типови на игри може да се нудат на интервали од минути, како: 1, 5, 10, 15 итн., во зависност од случајот. Со овој вид на интервали, можете да најдете облози базирани на голови, корнери, картони, Под/Над, хендикепи.

Опсег за 1-та минута: Почнува од 00:00 секунда до 00:59 секунда.

5 минутен опсег: Минута 1 до 5 започнува од 00:00 минута до 04:59 минута.

10 минутен опсег: Минута 1 до 10 започнува од 00:00 минута до 09:59 минута.

15 минутен опсег: Минута 1 до 15 започнува од 00:00 минута до 14:59 минута.



Правило 1: Во случај кога избраниот тип на игра на интервали содржи опцијата НЕ или НИКОЈ. Доколку облогот е поставен пред натпреварот, тоа значи дека на натпреварот НЕМА да има голови, корнери, картони или друго; во зависност од случајот. Доколку облогот е поставен во живо, тоа значи дека од тој момент до крајот на натпреварот НЕМА да има голови, корнери, картони или друго; во зависност од случајот.

Правило 2: Во случај кога некој од интервалите, избрани од корисникот, ја содржи 45-тата минута (крај на првото полувреме) или 90-тата минута (крај на второто полувреме или редовното време), минутите за повреди/прекини што ги додал судијата ќе се земат предвид.

Типови на игри за 1 минута:

- 1 минута - вкупен број на голови од „а“ до „б“
- 1 минута - вкупен број на корнери од „а“ до „б“
- 1 минута - вкупен број на жолти карони од „а“ до „б“
- 1 минута - вкупен број на офсајди од „а“ до „б“
- 1 минута - вкупен број на изведени пенали од „а“ до „б“

5, 10, 15 минутни типови на игри:

- 1X2 од „а“ до „б“
- „X“ гол од „а“ до „б“
- Број на голови од „а“ до „б“
- Корнери 1X2 од „а“ до „б“
- „X“ корнер од „а“ до „б“
- Корнер хендикеп од „а“ до „б“
- Број на корнери од „а“ до „б“
- Број на корнери за домашниот тим од „а“ до „б“
- Број на корнери за гостинскиот тим од „а“ до „б“
- Пар/Непар од „а“ до „б“

10 минути – 1X2: Треба да се предвиди резултатот во првите десет (10) минути од натпреварот. Настаните треба да се случат меѓу 0:00 и 09:59 за да бидат објавени во периодот од првите 10 минути. Официјалните извештаи од лигата која што го организира натпреварот и извештаи од официјалниот приредувач ќе бидат користени за одредување на точниот резултат.

Кога ќе биде постигнат гол (15 минутен интервал): Треба да се предвиди дали ќе биде постигнат гол во избраниот временски интервал: 7 можни опции:

- 1-15 минута
- 16-30 минута
- 31-45 минута
- 46-60 минута
- 61-75 минута



- 76-90 минута
- Нема

Кога ќе биде постигнат гол (10-минутен интервал): Треба да се предвиди дали ќе биде постигнат гол во избраниот временски интервал: 10 можни опции:

- 1-10 минута
- 11-20 минута
- 21-30 минута
- 31-40 минута
- 41-50 минута
- 51-60 минута
- 61-70 минута
- 71-80 минута
- 81-90 минута
- Нема

Фудбал - Долгорочни настани (Аутрајт)

Победник: Треба да се предвиди победникот за дадениот турнир според официјалната класификација на натпреварот.

Топ 2, Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Треба да се предвиди дали избраниот тим или играч ќе заврши на соодветната главна позиција кога натпреварот ќе заврши.

Кој ќе заврши на подобра позиција во лигата: Треба да се предвиди кој од наведените тимови ќе заврши на најдобра позиција на крајот на дадениот турнир или сезона, земајќи ги во предвид освоените поени. Доколку тимовите го завршат натпреварот со ист број на поени, ќе се земе предвид официјалната класификација објавена од Фудбалската лига на соодветната држава за да се одреди победникот.

Да заврши на последно место: Треба да се предвиди дали наведениот тим или играч ќе заврши на последно место кога натпреварот/шампионатот завршува.

Најдобар новопровиран тим: Треба да се предвиди кој новопровиран тим (кој влегол од нискиот ранг на соодветната држава) ќе заврши на највисока позиција на дадениот турнир/шампионат. Доколку има еднаков бројот на поени, ќе се земе во предвид официјалната класификација објавена од Фудбалската лига, за да биде определен победникот. Плеј-оф натпреваревите на крајот на сезоната исто така ќе бидат вклучени.

Да заврши во горниот дел на класификацијата: Треба да се предвиди кој од наведените тимови ќе заврши во горниот дел на класификацијата на дадениот турнир/лига (пример: во лига со 16 тимови, избраниот тим треба да заврши на позиции од 1 до 8).

Победник без (избрани) тимови: Треба да се предвиди победник во наведеното натпреварување (кој тим ќе заврши највисоко на листата во наведениот турнир), без да го



земате предвид одредениот тим(ови). На пример: Премиер Лига 2020/21 - без "Големите шест" би значело дека кој било тим би завршил највисоко во класификацијата на Премиер Лига во сезоната 2020/21, без да ги вклучуваме Арсенал, Челзи, Ливерпул, Манчестер Сити, Манчестер Јунајтед и Тотенхем.

Тим да постигне најмногу голови: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне најмногу голови во целиот турнир. Ако два или повеќе тимови постигнат ист број на голови, ќе се примени правилото "Dead Heat" (израмнување).

Тим да постигне најмалку голови: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне најмногу голови во целиот турнир. Ако два или повеќе тимови постигнат ист број на голови, ќе се примени правилото "Dead Heat" (израмнување).

Најдобар тим во турнирот: Треба да се предвиди кој тим во конфедерацијата ќе постигне најмногу за време на турнирот. Доколку има израмнување меѓу неколку тимови и тие се исфрлени во иста фаза, ќе се примени правилото "Dead Heat" (израмнување).

Стрелец: Треба да се предвиди кој играч ќе постигне најмногу голови за време на наведениот турнир. Головите, постигнати во други натпревари, не се земаат предвид. Ако избраниот играч игра најмалку еднаш во сезоната, вашиот облог останува важечки, во спротивно, ќе биде анулиран. Ако два или повеќе играчи постигнат ист број на голови, ќе се примени правилото "Dead Heat".

Исфрлени: Треба да се предвиди кој тим или тимови ќе се исфрлат од шампионатот.

Играч со најмногу асистенции: Треба да се предвиди кој играч ќе направи најмногу асистенции за време на наведениот турнир. Резултатите се земаат од официјалната федерација и ќе се користат за одредување. Ако два или повеќе играчи имаат ист број на асистенции, ќе се примени правилото "Dead Heat".

Победник во групата: Треба да се предвиди тимот кој што ќе заврши на прво место во неговата група.

Фаза на елиминации: Треба да се предвиди фазата во која што определен тим ќе биде исфрлен од натпреварот.

Кој тим ќе прими најмногу голови: Треба да се предвиди тимот кој ќе прими најмногу голови за време на неговото учество во натпреварот.

Најрезултатен тим: Треба да се предвиди тимот кој ќе постигне најмногу голови за време на неговото учество во натпреварот.

Стрелец на тимот: Треба да се предвиди кој фудбалер ќе постигне најмногу голови за својот тим за време на турнирот. Опцијата "Без стрелец" означува дека никој нема да постигне голови во одредениот тим. Во случај на израмнување помеѓу двајца или повеќе играчи, ќе се примени правилото "Dead Heat".



Да достигне Финале/ Полуфинале/ Четвртфинале: Треба да се предвиди дали одреден тим ќе се квалифицира за конкретниот круг од турнирот.

Победник и Стрелец: Треба да се предвиди кој тим ќе го освои турнирот и кој играч ќе постигне најмногу голови. Правилата за победник и стрелец се однесуваат на избраниот облог, каде двата избори треба да победат за да биде добитен облогот.

Нај-добар играч на турнирот Треба да се предвиди кој фудбалер ќе биде објавен како најдобар играч на турнирот. Резултатите се земаат од федерацијата и ќе секористат за потребите на одредувањето.

Победничка група: Треба да се предвиди групата на тимот кој ќе победи во наведениот настан.

Да се квалифицира од групата: Треба да се предвиди дали избраниот тим ќе успее да продолжи напред (да се квалификува) од групата во турнирот. Типот на игра нуди две опции (Да) или (Не).

Да испадне со пенали: Треба да се предвиди дали избраниот тим ќе биде елиминиран од турнирот преку изведување на пенали.

Точна прогноза – Ова е вид на облог каде треба да се предвиди две опции кои ќе завршат на прво и второ место во точниот ред и ќе се квалифицираат за следниот круг. За да се добие облогот, треба правилно да се предвиди како за првото, така и за второто место, кои треба да бидат во правилниот ред.

Точно бодови во групата: Треба да се предвиди колку точно бодови ќе освои избраниот тим во групната фаза.

Продолжувачка двојка: Продолжувачка двојка е вид на облог каде треба да се предвиди кои два тима ќе продолжат напред од одредена група/турнир, независно од нивната крајна позиција. За да се добие облогот, двата избрани тима треба да се квалификуваат.

ТЕНИС

Основни правила

Тениските натпревари ќе бидат нерешени и сите облози ќе останат важечки, додека официјалните лица или приредувачите не објават победник. Во такви случаи, правилото за 48 часа не важи. Во случај на откажување на играч, сите типови на игри поставени ќе бидат исплатени без проблем, а сите останати ќе бидат откажани и сумите од нив ќе бидат вратени на корисничките сметки. За да се избегне сомнеж, ако тенисер се откаже пред завршувањето на последниот поен, обложувањето за победник во натпреварот се откажува, но сите типови на игри поврзани со конкретни облози на сетови и гејмови кои веќе се одредени (завршени) ќе се одредат соодветно.



Тајбрејк: Ова е гејм кој се игра кога двајца натпреварувачи ќе достигнат нерешен резултат од 6 - 6 независно во кој сет и продолжува сè додека едниот од нив не стигне до 7 поени со разлика од 2 поени наспроти спротивниот играч, важно е да се забележи дека, за Под/Над типот на игра, тајбрејкот се смета како еден Гејм, независно од времетраењето на настанот.

Супер Тајбрејк: Тој има слични карактеристики како обичниот Тајбрејк, со разлика дека еден од двајцата играчи треба прв да стигне до 10 поени со разлика од 2 поени наспроти спротивниот играч, важно е да се забележи дека, за Под/Над типот на игра, Супер Тајбрејкот (Тајбрејк Натпревар) се смета како еден Гејм, независно од времетраењето на настанот.

Правилото за Тајбрејк или Супер Тајбрејк е важечко сè додека не се објави друго од официјалните лица пред почетокот на натпреварот.

Правила за Големите турнири за Тајбрејк гејмовите:

Австралијан Опен: Во Австралијан Опен, кај играчите во сингл натпреварите, се користи прв до 10 (Супер Тајбрејк) кога резултатот од натпреварот во последниот сет е еднаков и достигнат до 6-6 гејма. За комбинирани двојки на Австралијан Опен и ЈуЕс Опен, играчите играат Тајбрејк наместо последен сет.

Ролан Гарос: Отвореното првенство во Франција е единствениот турнир од Големите шлем кој што не користи Тајбрејк за одлучување на победникот во последниот сет во сингл натпреварите.

ЈуЕс Опен. За ЈуЕс Опен, играчите користат Тајбрејк од 12 поени, во случај на израмнување 6-6 гејма.

Вимблдон: На Вимблдон, ако играчите завршат нерешено по играњето на 12 гејма во последниот сет, победникот се одлучува преку Тајбрејк.

Основни типови на игри

Победник (1, 2): Треба да се предвиди кој ќе биде победникот на натпреварот.

Хендикеп Гејмови (Граница): Треба да се предвиди победник на натпреварот, со додавање или одземање на одреден хендикеп од резултатот на натпреварот.

Хендикеп Сетови: Треба да се предвиди победник на натпреварот во однос на освоените сетови, со додавање или одземање на одреден хендикеп од резултатот на натпреварот.

Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на натпреварот во однос на освоените сетови од секој играч. Доколку еден играч се повлече во текот на натпреварот, сите нерешени облози се сметаат како неважечки.

Број на Гејмови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на одиграни гејмови на натпреварот ќе биде НАД или ПОД дадената граница.



Гејмови Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број на одиграни гејмови на натпреварот ќе биде парен или непарен број.

Број на Гејмови за Играч 1 (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на освоени гејмови од Играч 1 на натпреварот ќе биде НАД или ПОД дадената граница. Тајбрејкот се смета како 1 гејм. Количеството на одиграни гејмови ќе биде наведено во резултатот на облогот преку вториот број во заградите. Доколку натпреварот не е завршен, сите нерешени облози се сметаат како неважечки.

Број на Гејмови за Играч 2 (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на освоени гејмови од Играч 2 на натпреварот ќе биде НАД или ПОД дадената граница. Тајбрејкот се смета како 1 гејм. Количеството на одиграни гејмови ќе биде наведено во резултатот на облогот преку вториот број во заградите. Доколку натпреварот не е завршен, сите нерешени облози се сметаат како неважечки.

Победник и Број на Гејмови: Треба да се предвиди победникот на натпреварот и дали бројот на одиграни гејмови е НАД или ПОД дадената граница.

Тајбрејк (Да/Не): Треба да се предвиди дали ќе се одигра барем еден тајбрејк на натпреварот.

Нерешено (Deuce) во гејм „X“: Нерешено во гејм (Deuce in the game) означува дека резултатот во наведениот гејм ќе биде 40-40.

Типови на игри за сетови

Победник на 1-ви сет: Треба да се предвиди победникот во првиот сет. Облогот ќе се смета за "невалиден" ако првиот сет не заврши.

Победник на 2-ри сет: Треба да се предвиди победникот во вториот сет. Облогот ќе се сметан за "невалиден" ако вториот сет не заврши.

Победник во сет „X“: Треба да се предвиди победникот во наведениот сет. Облогот ќе се смета за "невалиден" ако наведениот сет не заврши.

Двоен резултат (1-ви сет/Натпревар): Треба да се предвиди победникот од првиот сет и победник на натпреварот во еден облог.

Играч 1 да победи точно 1 сет: Треба да се предвиди дали Играч 1 ќе добие точно 1 сет во натпреварот.

Играч 2 да добие точно 1 сет: Треба да се предвиди дали Играч 2 ќе добие точно 1 сет во натпреварот.

Точен број на сетови: Треба да се предвиди точниот број на сетови изиграни во текот на натпреварот.



Вкупно сетови: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изиграни сетови во натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Сет на нула: Треба да се предвиди дали барем еден од сетовите во натпреварот ќе заврши со точен резултат 6-0 / 0-6.

Сет „X“ Хендикеп на гејмови: Треба да се предвиди победникот на сет „X“ со додавање или одземање на наведениот хендикеп од резултатот на сетот. Доколку сетот не е завршен, сите нерешени облози ќе се сметаат како невалидни.

Сет „X“ Број на гејмови: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изиграни гејмови во сет „X“ во текот на натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Сет „X“ Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на гејмовите во сет „X“. Доколку споменатиот сет не е завршен, сите нерешени облози се сметаат како невалидни.

Играч 1 да победи сет: Треба да се предвиди дали играч 1 ќе успее да победи барем еден сет во натпреварот или не. Има две можности: ДА и НЕ.

Играч 2 да победи сет: Треба да се предвиди дали играч 2 ќе успее да победи барем еден сет во натпреварот или не. Има две можности: ДА и НЕ.

Сет „X“ Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број на изиграни гејмови во сет „X“ во текот на натпреварот ќе биде парен или непарен број.

Сет „X“ ќе има ли тајбрејк: Треба да се предвиди дали во сет „X“ ќе има тајбрејк.

Сет „X“ – прв до „X“ гејмови: Треба да се предвиди кој играч ќе стигне прв до „X“ освоени гејмови во наведениот сет.

Кој ќе освои гејм (X и Y) во сет „X“: Овој тип на игра вклучува претпоставување на играчот кој ќе ги освои гејмовите „X“ и „Y“ во наведениот сет.

Кој ќе освои поен „X“ во гејм „Y“ во сет „N“ (Обложување во живо): Треба да се предвиди играчот кој ќе го освои поенот „X“ во гејмот „Y“ во сет „N“. На пример, тенисерот Вавринка ќе освои прв поен во гејмот 10 во третиот сет од натпреварот.

Кој ќе освои гејм „X“ во сет (1, 2, 3, 4, 5)? (Обложување во живо): Треба да се предвиди играчот кој ќе го освои гејмот „X“ во наведениот сет.

Точен број на поени во гејмот „X“ (1-ви сет): (Обложување во живо): Треба да се предвиди точниот број на поени освоени во наведениот гејм на сетот.

Нерешен (Deuce) гејм Да/Не (Обложување во живо): Нерешено гејмот (Deuce in the game) значи дека резултатот во одредениот гејм ќе достигне 40-40 поени.



Резултат во гејм „X“ (Сет „N“) Играч 1 или 2 (0; 15; 30; 40): Овој тип на игра се состои во предвидување на победникот во гејмот и колку точно поени ќе освои неговиот противник (0; 15; 30; 40), ако изберете Играч 1 да победи со 30 поени, тоа значи дека Играч 1 треба да го освои гејмот, но Играчот 2 да освои точно 30 поени.

Сет „N“ гејм „X“ – Пар/Непар број на поени: Се состои од тоа да треба да се предвиди дали бројот на поени во гејм „N“ од сетот „X“ ќе биде парен или непарен.

Сет „N“ гејм „X“ – Точен резултат или Пробив: Овој облог се состои во предвидување на победникот во гејмот и колку точно поени ќе освои неговиот противник (0; 15; 30; 40), или дали ќе има пробив во споменатиот гејм.

Сет „N“ гејм „Y“ – Прв до „X“ поени: Треба да се предвиди играчот кој ќе стигне прв до „X“ поени во конкретниот гејм.

Сет „N“ гејм „Y“ – Победник на „X“ поени: Треба да се предвиди играчот кој ќе ги освои првите „X“ поени во конкретниот гејм.

Тенис - Долгорочни настани (Аутрајти)

Шампион: Треба да се предвиди кој тенисер ќе стане конечен шампион на дадениот турнир.

Фаза на елиминација: Треба да се предвиди во која фаза избраниот играч ќе биде елиминиран.

Да стигне до финалето: Треба да се предвиди дали избраниот играч ќе стигне до финалето на определениот турнир.

Претпоставете ги финалистите: Треба да се предвидат двајцата играчи кои ќе стигнат до финалето на наведениот турнир.

Добитна половина: Треба да се предвиди дали победникот на турнирот ќе дојде од горната или долната половина.

Кој ќе стигне подалеку: Треба да се предвиди кој од двајцата играчи ќе стигне до подалечна позиција во споменатиот турнир.

КОШАРКА

Основни типови на игра

Победник (вклучувајќи продолженија): Треба да се предвиди победникот на натпреварот. Продолженијата се вклучени.



Број на поени (Под/Над) (вклучувајќи ги продолженијата): Овој тип на игра се состои во предвидување дали вкупниот број на поени, постигнати од двете екипи, ќе биде повеќе или помалку од границата поставена за облози. Пример: Повеќе од 215,5 поени или Под 215,5 поени. Овој тип на игра ги вклучува и продолженијата.

Хендикеп (граница) (вклучувајќи ги продолженијата): Треба да се предвиди победникот на целиот натпреварот, со додавање или одземање на наведениот хендикеп од резултатот на натпреварот. Овој тип на игра ги вклучува и продолженијата.

Број на поени за тимот (Домашен тим/Гостински тим) (вклучувајќи ги продолженијата): Овој тип на игра се состои во предвидување дали бројот на поени постигнати од домашниот/гостинскиот тим, ќе биде повеќе или помалку од границата одредена за облози. Пример: Повеќе од 85,5 поени или под 85,5 поени. Овој тип на игра ги вклучува и продолженијата.

Парен/Непарен (прво или второ полувреме) (вклучувајќи ги продолженијата): Треба да се предвиди дали резултатот во првото или второто полувреме ќе биде парен или непарен број. Овој тип на игра ги вклучува и продолженијата.

Победник во натпреварот 1X2: Треба да се предвиди дали победникот ќе биде домашниот или гостинскиот тим, со опција да се одбере и нерешено. Овој тип на игра НЕ ги вклучува продолженија.

Прво полувреме/Краен резултат: Треба да се предвиди кој тим ќе го победи првото полувреме на натпреварот и соодветно целиот натпревар.

Опсег на поени: Овој тип на игра се состои во предвидување на опсегот на поени со кој ќе заврши настанот, постигнати вкупно од двете екипи. Пример, ако одберете опсег (151-160 поени), за Вашиот облог да биде добитен, двете екипи треба да не дадат помалку од 151 поен или да дадат повеќе од 160 поени.

Победник + Вкупни поени: Овој тип на игра комбинира два основни тип на игри за обложување, каде што треба да се предвиди кој тим ќе го победи натпреварот и колку вкупно поени (Под/Над) ќе бидат постигнати на натпреварот.

„X-ти“ поен (вклучувајќи ги продолженијата): Треба да се предвиди која екипа ќе го постигне поенот „X“ во текот на натпреварот, вклучувајќи ги и продолженијата.

Прв до „X“ поени: Овој тип на игра се состои во предвидување кој од двете екипи ќе стигне прва до поенот, кој што е одреден на тип на играот. Пример: Која екипа ќе стигне прва до 50 поени.

Добитна разлика: Ова е тип на игра кој што ја прогнозира големината на разликата со која една екипа ќе победи над својот противник на крајот на натпреварот, на пример, Домашниот тим со 1-5 поени.



Дали ќе има продолженија (Да/Не): Треба да се предвиди дали настанот ќе заврши со продолженија или не.

Број на поени (Под/Точно/Над) - 3 опции: Треба да се предвиди дали во натпреварот ќе има Под, Точно или Над бројот на поени, според претходно зададена граница.

Максимален број на последователни поени за тим (Под/Над): Треба да се предвиди дали некој тим ќе постигне повеќе или помалку последователни поени од предвидената граница во било кој момент од натпреварот.

Максимален број последователни поени за домашен тим/гостински тим (Под/Над): Треба да се предвиди дали домашниот тим или гостинскиот тим ќе постигнат повеќе или помалку последователни поени од предвидената граница во било кој момент од натпреварот.

Екипата води со "X" поени: Треба да се предвиди дали некоја од екипите ќе води со "X" поени во одреден момент од натпреварот.

Домашен тим/гостински тим води со "X" поени: Треба да се предвиди дали домашниот тим или гостинскиот тим ќе водат со "X" поени во одреден момент од натпреварот.

Тип на "X"-тиот поен (вклучувајќи ги продолженијата): Овој облог се однесува на тоа каков ќе биде типот на забележување на "X"-тиот поен во текот на натпреварот.

Постојат 6 опции:

- Домашниот тим постигнува 1 поен;
- Домашниот тим постигнува 2 поени;
- Домашниот тим постигнува 3 поени;
- Гостинскиот тим постигнува 1 поен;
- Гостинскиот тим постигнува 2 поени;
- Гостинскиот тим постигнува 3 поени;

"X" четврт - "X" поен: Треба да се предвиди која од екипите ќе го постигне "X"-тиот поен во избраната четвртина.

Типови на игри за Прво полувреме

Прво полувреме - Нерешено нема облог: Треба да се предвиди која екипа ќе биде победник во првото полувреме. Ако полувремето заврши со нерешен резултат, сите облози ќе бидат откажани, а доколку полувремето не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.

Прво полувреме - Хендикеп: Треба да се предвиди победникот во првото полувреме, со додавање или одземање на одредениот хендикеп на резултатот од полувремето, а доколку првото полувреме не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.



Прво полувреме - Број на поени (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број поени постигнати во првото полувреме ќе биде НАД или ПОД одредената граница, а ако полувремето не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.

Прво полувреме – Домашен тим/Гостински тим Број на поени (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на поени постигнати од одредена екипа (домашен тим или гостински тим) во првото полувреме, ќе биде НАД или ПОД одредената граница, а ако полувремето не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.

Прво полувреме - 1X2: Треба да се предвиди победникот во првото полувреме, така што е присутна е и опцијата за нерешено.

Прво полувреме - Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени постигнати во првото полувреме ќе биде парен или непарен. Ако првото полувреме не заврши, овој облог ќе биде откажан.

Типови на игри за Второ полувреме

Второ полувреме - Нерешено нема облог: Треба да се предвиди победникот во второто полувреме, доколку второто полувреме заврши нерешено, сите облози ќе бидат откажани, а доколку полувремето не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан. Продолженијата не се земаат предвид за овој тип на игра, освен ако не е специфицирано во типот на игра.

Второ полувреме - Хендикеп: Треба да се предвиди победникот во второто полувреме, со додавање или одземање на одредениот хендикеп на резултатот од полувреме, а доколку полувремето не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан. Продолженијата не земаат предвид за овој тип на игра, освен ако не е специфицирано во типот на игра.

Второ полувреме - 1X2: Треба да се предвиди победникот во второто полувреме, така што е достапна и опцијата за нерешено.

Второ полувреме - Парен/Непарен: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени постигнати во второто полувреме ќе биде парен или непарен, а доколку полувремето не е завршено, овој тип на игра ќе биде откажан. Продолженијата не се земаат предвид за овој тип на игра, освен ако не е специфицирано во типот на игра.

Типови на игри за Четвртини

1-ва; 2-ра; 3-та; 4-та четвртина: Овој тип на игри му дозволуваат на играчот да се обложува на крајниот резултат за секоја од 4-те четвртини.

Победник на четвртина: Треба да се предвиди победникот во дадената четвртина.

Четвртина 1X2: Треба да се предвиди резултатот од дадената четвртина, селекциите се 1-домаќин, 2-гостин и X-нерешено. Ако четвртината не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.



Четвртина Нерешено нема облог: Треба да се предвиди победникот во дадената четвртина, ако четвртината заврши нерешено, сите облози ќе бидат откажани, а ако четвртината не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.

Четвртина Хендикеп: Треба да се предвиди победникот во дадената четвртина, со додавање или одземање на одредениот хендикеп од резултатот од четвртината, а ако четвртината не заврши, овој облог ќе биде откажан.

Четвртина Број на поени: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени, постигнати во дадената четвртина, ќе биде НАД или ПОД одредена граница, а ако четвртината не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.

Четвртина Број на поени Домашен тим/Гостински тим: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени, постигнати од одреден тим (домашен или гостински) во дадената четвртина, ќе биде НАД или ПОД одредена граница, а ако четвртината не заврши, овој тип на игра ќе биде откажан.

Четвртина – Добитна разлика: Ова е тип на игра, кој што ја прогнозира големината на разликата со која што дадениот тим ќе победи над својот противник во избраната четвртина, на пример, домашниот тим да победат со разлика од 1-5 поени.

Нај-резултатна четвртина: Треба да се предвиди во кој четвртина ќе има најмногу постигнати поени.

„X“ четвртина – Да се постигне последен поен: Треба да се предвиди која екипа ќе го постигне последниот поен во избраната четвртина.

* Сите четвртини или полувремиња треба да бидат завршени, за да облозите бидат важечки.

Специални типови на игри за Играчи

Поени за Играч (Под/Над): Треба да се предвиди бројот на поени кои што одреден играч ќе ги постигне само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Асистенции за Играч (Под/Над): Треба да се предвиди бројот на асистенции кои одреден играч ќе ги направи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Скокови за Играч (Rebounds) (Под/Над): Треба да се предвиди бројот на успешни скокови, кои што одреден играч ќе ги направи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Успешни обиди за тројки за Играч (Под/Над): Треба да се предвиди бројот на постигнати тројки кои одреден играч ќе ги направи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра изрично не појасни дека вклучува и продолженија.



Украдени топки за Играч (Под/Над): Треба да се предвиди бројот на изнудени топки кои одреден играч ќе ги направи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Блокирани шутови за Играч (Под/Над): Треба да се предвиди бројот на успешно блокирани шутови кои одреден играч ќе ги направи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Поени + скокови + асистенции за Играч (Под/Над): Треба да се предвиди комбинираниот број на поени, скокови и асистенции кои одреден играч ќе ги направи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Скокови + асистенции за Играч (Под/Над): Треба да се предвиди комбинираниот број на скокови и асистенции кои одреден играч ќе ги направи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Играч да направи Трипл-дабл: Треба да се предвиди дали избраниот играч ќе успее да направи Трипл-дабл во натпреварот, важи само во редовното време на играта, освен ако типот на игра изрично не појасни дека вклучува и продолженија.

Играч да постигне првиот поен: Треба да се предвиди кој играч ќе го постигне првиот кош во натпреварот (избраниот играч мора да биде дел од натпреварот, во спротивно, облогот се смета како неважечки).

Играч да постигне првата тројка: Треба да се предвиди кој играч ќе ја постигне првата тројка во натпреварот (избраниот играч мора да биде дел од натпреварот, во спротивно, облогот се смета како неважечки).

Нај-многу поени за екипата: Треба да се предвиди кој играч ќе постигне најмногу поени за неговата екипа.

Еден против друг - поени: Треба да се предвиди кој од двајцата играчи ќе постигне повеќе поени во натпреварот.

Еден против друг - скокови: Треба да се предвиди кој од двајцата играчи ќе направи повеќе скокови во натпреварот.

Еден против друг - асистенции: Треба да се предвиди кој од двајцата играчи ќе направи повеќе асистенции во натпреварот.

Број на поени за Играч (Најмалку): Треба да се предвиди колку (минимум) поени ќе постигне одреден играч, само во редовното време на играта, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.



Асистенции за Играч (Најмалку): Треба да се предвиди колку (минимум) асистенции ќе направи одреден играч, само во редовното време на играта, освен ако типот на игра изрично не појасни дека вклучува и продолженија.

Скокови за Играч (Најмалку): Треба да се предвиди колку (минимум) скокови ќе направи одреден играч, само во редовното време на играта, освен ако типот на игра изрично не појасни дека вклучува и продолженија.

Успешни тројки за Играч (Најмалку): Треба да се предвиди колку (минимум) тројки ќе постигне одредениот играч, само за редовното време на натпреварот, освен ако типот на игра не вклучува и продолженија.

Украдени топки за Играч (Најмалку): Треба да се предвиди колку (минимум) украдени топки што ќе направи одредениот играч, само за редовното време на натпреварот, освен ако типот на игра не појасни дека вклучува и продолженија.

Блокирани шутови за Играч (Најмалку): Треба да се предвиди колку (минимум) блокирани шутовите на противниците ќе постигне одреден играч, само за редовното време на натпреварот, освен ако типот на игра не вклучува и продолженија.

Кошарка - Долгорочни настани (Аутрајт)

Победник: Треба да се предвиди победникот во определениот турнир според официјалната класификација на натпреварот.

Шампионат - Еден на против друг (Редовна сезона): Треба да се предвиди која од двете екипи ќе заврши со подобар ранг во редовната сезона на определениот турнир.

Под/Над поени за тимот (Редовна сезона): Треба да се предвиди дали бројот на постигнати поени од избраниот тим ќе биде ПОД или НАД одредената граница.

Плејоф серија - Точен резултат (4/7 или 3/5): Треба да се предвиди крајниот резултат од серијата на натпревари меѓу двете екипи во плејоф натпреварите.

Да се квалификува (Еден против друг): Треба да се предвиди кој од двете одредени екипи ќе се квалификува за следниот круг на плејоф натпреварите.

Финалисти: Треба да се предвиди кои две екипи ќе се сочат во финалето на турнирот.

Нај-резултатен играч: Треба да се предвиди играчот што ќе постигне најмногу поени во текот на турнирот. Ако избраниот играч игра барем еднаш во текот на турнирот, тогаш облогот е валиден, во спротивно, се смета како неважечки.

Еден против друг - Повеќе поени: Треба да се предвиди кој од двајца играчи ќе постигне повеќе поени во текот на турнирот. Ако двајцата играчи постигнат ист број на поени, облогот се смета како неважечки.



Нај-корисен играч (MVP): Треба да се предвиди играчот кој ќе биде избран како Нај-корисен играч (MVP) на турнирот. За целите на оценувањето, само официјалните веб-страници на секој натпревар ќе се сметаат за важечки. Ако играчот не започне во барем еден натпревар од турнирот, облогот за него се смета како неважечки (се анулира).

Да испадне: Треба да се предвиди екипата што ќе испадне од дадениот шампионат. Сите одлуки направени по завршувањето на плејоф натпреварите нема да бидат зедени предвид за уредување на облозите.

Конференци - Победник: Треба да се предвиди победникот во конференцијата на определениот турнир според официјалната класификација на натпреварот.

Дивизија - Победник: Треба да се предвиди победникот во дивизијата на определениот турнир според официјалната класификација на натпреварот.

Победи во редовната сезона (Под/Над): Треба да се предвиди вкупниот број на победи (Под/Над) на избраната екипа во текот на дадениот турнир според официјалната класификација на натпреварот.

Да се квалификува за плејоф натпреварите (Да/Не): Треба да се предвиди дали избраната екипа ќе се квалификува за плејоф натпреварите (ДА) или не (НЕ).

ХОКЕЈ НА ЛЕД

Резултатите од облозите во Хокеј на лед се базираат само на редовното време. Освен ако не е посочено друго во името на обложувачкиот тип на игра, дополнителното време и пеналите нема да влијаат на резултатите од облозите.

Главни обложувачки типови на игри

Победник (вкл. продолженија и пенали): Треба да се предвиди победникот на натпреварот, вклучувајќи ги продолженијата и пеналите.

Краен резултат 1X2: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот. Имате 3 можни опции - 1 за победа на домашниот тим, X нерешено и 2 за победа на гостинскиот тим. Облозите на овој тип на игра важат само за редовното време, продолженијата и пеналите не се земаат предвид за резултатите .

Хендикеп (вкл. продолженија и пенали) (2 опции): Треба да се предвиди победникот на целосниот натпревар, со додавање или одземање на одреден хендикеп на резултатот од натпреварот. За овој тип на игра важат продолженијата и пеналите (пеналите се сметаат за "1" гол).

Број на голови (вкл. продолженија и пенали): Треба да се предвиди дали вкупниот број на постигнати голови во текот на натпреварот ќе биде НАД или ПОД одредената граница, вклучувајќи ги продолженијата и пеналите (пеналите се бројат како "1" гол).



Двата тима да постигнат гол (Да/Не): Треба да се предвиди дали двата тима ќе успеат да постигнат најмалку по еден гол во редовното време.

Пар/Непар (вклучувајќи продолженија и пенали): Треба да се предвиди дали резултатот од натпреварот ќе биде парен или непарен број. За овој тип на игра важат продолженијата и пеналите (пеналите се бројат како "1" гол).

Прв гол: Треба да се предвиди кој тим ќе го постигне првиот гол на натпреварот.

Последен гол: Треба да се предвиди кој тим ќе го постигне последениот гол на натпреварот.

Двојна шанса: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот врз основа на 3 опции за двојна шанса.

- 1X: Ако резултатот е победа на домашниот тим или нерешено.
- 2X: Ако резултатот е победа на гостинскиот тим или нерешено.
- 12: Ако резултатот е победа на домашниот тим или на гостинскиот тим.

Број на голови (Под/Над) Треба да се предвиди дали вкупниот број на голови, постигнати во текот на натпреварот, ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Хендикеп (2 опции): Облог со кој што победникот во настанот треба да се одреди со соодветна разлика во голови. Точниот резултат се додава или одзема од головите предложени во хендикепот и по извршената операција се утврдува кој тим победува: Домашниот тим или гостинскиот тим.

Нерешено нема облог: Овој тип на игра функционира како што следи - за да се определи облогот како добитен, задолжително мора да има победнички тим, што значи дека ако настанот заврши со нерешен резултат, облогот ќе се откаже (парите се враќаат на корисничката сметка на учесникот). На пример, ако крајниот резултат заврши нерешено, облогот се смета како невалиден.

Број на голови за тимот: Треба да се предвиди дали бројот на голови, постигнати од домашниот тим или гостинскиот тим во текот на натпреварот, ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Добитна разлика: Ова е тип на игра на кој што давате прогноза за големината на разликата со која одреден тим ќе го победи својот противник на крајот од натпреварот.

Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на настанот на крајот од редовното време.

Дали ќе има продолженија: Треба да се предвиди дали настанот ќе има продолженија или не.



Хендикеп (3 опции): Треба да се предвиди победникот на целиот натпревар, со додавање или одземање на наведениот хендикеп на резултатот од натпреварот.

Нај-резултатна третина: Треба да се предвиди во кој од периодите ќе има најмногу постигнати голови.

Нај-резултатна третина за домашниот тим: Треба да се предвиди во кој од периодите, домашниот тим ќе постигне најмногу голови.

Нај-резултатна третина за гостинскиот тим: Треба да се предвиди во кој од периодите, гостинскиот тим ќе постигне најмногу голови.

Пар/Непар: Треба да се предвиди дали бројот на голови на крајот на настанот ќе биде парен или непарен број. Доколку натпреварот заврши 0-0 во редовното време, добитниот избор за овој тип на игра е парен.

Кој ќе го добие останатиот дел од натпреварот (Во Живо): Ова е тип на игра кој се нуди само во обложување во живо. Се обложувате на кој тим ќе го добие останатиот дел од натпреварот и независно од тековниот резултат на настанот, во моментот на обложувањето резултатот на натпреварот се смета како 0-0.

Кој ќе го добие останатиот дел од натпреварот (Во Живо) (вкл. продолженија и пенали): Ова е тип на игра кој се нуди само во обложување во живо. Се обложувате на тоа кој тим ќе го добие останатиот дел од натпреварот и независно од тековниот резултат на настанот, во моментот на обложувањето резултатот на натпреварот се смета како 0-0. Продолженијата и пеналите важат за овој тип на игра.

1X2 & Број на голови: Овој тип на игра ги комбинира двата најосновни типови на игри за обложување каде треба да се предвиди кој ќе го победи натпреварот и колку вкупно голови (над/под) ќе бидат постигнати.

Домашен тим без облог: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе победи на натпреварот или ќе заврши нерешено. Ако домашниот тим победат на натпреварот, обложувањето се откажува.

Гостин без облог: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победат на натпреварот или ќе заврши нерешено. Доколку гостинскиот тим победат на натпреварот, обложувањето се откажува.

Точен број на голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати на натпреварот.

Точен број на голови за домашниот тим: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од страна на домашниот тим на натпреварот.



Точен број на голови за гостинскиот тим: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од страна на гостинскиот тим на натпреварот.

Кој тим ќе постигне гол: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне гол во текот на натпреварот. Можни се четири (4) опции: само домашниот тим, само гостинскиот тим, двата тимови и ниеден.

Домашниот тим да не примаат гол: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе прими гол на натпреварот или не.

Гостинскиот тим да не примаат гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе прими гол на натпреварот или не.

1X2 & двата тимови да постигнат гол: Треба да се предвиди крајниот резултат од натпреварот и дали и двата тима ќе постигнат гол.

Продолженија - 1x2: Треба да се предвиди крајниот резултат (1X2) на натпреварот само за продолженијата.

Продолженија – Двојна шанса: Треба да се предвиди крајниот резултат од натпреварот, но само за продолженијата на основа на трите опции за двојна шанса.

- 1X: Ако резултатот е победа за домашниот тим или нерешено.
- 2X: Ако резултатот е победа за гостинскиот тим или нерешено.
- 12: Ако резултатот е победа или за домашниот тим или за гостинскиот тим.

Продолженија – „X“ гол: Треба да се предвиди кој тим на продолженијата ќе го постигне следниот гол. Можни се три (3) опции: 1 (Домашниот тим), Нема гол, 2 (Гостинскиот тим).

Продолженија – Број на голови: Треба да се предвиди дали вкупниот број на голови постигнати само во продолженијата ќе биде НАД или ПОД одредената граница.

Продолженија –Нерешено нема обложување: Овој тип на игра е следниот - за да се утврди обложувањето како добитно, задолжително треба да има победнички тим, што значи дека ако продолжението заврши нерешено, обложите ќе бидат откажани (парите ќе бидат вратени на корисничката сметка). Пример, ако крајниот резултат заврши нерешено, обложите ќе бидат сметани како невалидни.

Продолженија – домашен тим нема обложување: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе ги победи продолженијата или ќе заврши нерешено. Доколку домашниот тим победи на продолженијата, обложите се откажуваат (се анулираат).

Продолженија – гостински тим нема обложување: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победи на продолженијата или ќе заврши нерешено. Доколку гостинскиот тим победи на продолженијата, обложите се откажуваат (се анулираат).



Пенали - победник: Треба да се предвиди кој тим ќе го победи изведувањето на пенали.

Домашниот тим да победи на сите периоди: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе ги победат сите периоди во текот на натпреварот.

Гостинскиот тим да победат на сите периоди: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе ги победи сите периоди во текот на натпреварот.

Домашниот тим да победи барем еден период: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе победи барем еден период во текот на натпреварот.

Гостинскиот тим да победат барем еден период: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе победи барем еден период во текот на натпреварот.

Домашниот тим да постигне гол во сите периоди: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе постигне најмалку по еден гол во секој период во текот на натпреварот.

Гостинскиот тим да постигне гол во сите периоди: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе постигнат најмалку по еден гол во секој период во текот на натпреварот.

Сите периоди над X.5 гола: Треба да се предвиди дали сите периоди ќе завршат Над X.5 гола (0.5, 1.5, 2.5...) за време на натпреварот.

Сите периоди под X.5 гола: Треба да се предвиди дали сите периоди ќе завршат Под X.5 гола (0.5, 1.5, 2.5...) за време на натпреварот.

Типови на игри за периоди

1-ви; 2-ри; 3-ти период: Овој вид облози дозволуваат на играчот да се обложи на крајниот резултат за секој од периодите.

Период 1X2: Треба да се предвиди победникот во периодот. Можни се три (3) опции – домашен тим, нерешено и гостински тим. Облозите важат само за редовното време.

Период – Нерешено нема облог: Овој тип на игра се состои во следното - за да се одреди облогот како добитен, задолжително мора да има победнички тим, што значи дека ако периодот заврши нерешено, облогот ќе биде откажан (парите се враќаат на корисничката сметка). На пример, ако периодот заврши нерешено, облогот ќе биде сметан како невалиден.

Период – Двојна шанса: Треба да се предвиди крајниот резултат за периодот, врз основа на трите опции за двојна шанса.

- 1X: Ако резултатот е победа за домашниот тим или нерешено во тој период
- 2X: Ако резултатот е победа за гостинскиот тим или нерешено во тој период
- 12: Ако резултатот е победа или за домашниот тим или за гостинскиот тим во тој период



Период Хендикеп (2 опции): Облог на кој победникот во периодот мора да биде одреден со соодветна разлика во голови. Точниот резултат за периодот се додава или одзема од головите, предложени во хендикепот и откако ќе се изврши оваа операција, се одредува кој добива: Домашниот тим или гостинскиот тим.

Период Број голови: Треба да се предвиди дали вкупниот број на голови, постигнати само во тој период, ќе биде Над или Под одредената граница.

Прв гол за период: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне прв гол за дадениот период.

Последен гол за период: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне последен гол за дадениот период.

Двата тима да постигнат гол во период: Треба да се предвиди дали двата тима ќе успеат да постигнат најмалку по еден гол во одредениот период.

Број на голови за домашниот тим во период: Треба да се предвиди дали бројот на голови, постигнати само од домашниот тим во периодот, ќе биде Над или Под одредената граница.

Гостински број на голови за период: Треба да се предвиди дали бројот на голови, постигнати само од страна на гостинскиот тим во тој период, ќе биде Над или Под одредената граница.

Период – Точен број на голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати во дадениот период.

Период – Домашен тим точен број на голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од страна на домашниот тим во дадениот период.

Период – Гостински тим точен број на голови: Треба да се предвиди точниот број на голови кои ќе бидат постигнати од страна на гостинскиот тим во дадениот период.

Период – Кој тим ќе постигне гол: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне гол за време на натпреварот. Можни се четири (4) опции: домашен тим, гостински тим, двата тимови и ниеден.

Период – Домашен тим без примен гол: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе прими гол во тој период или не.

Период – Гостински тим без примен гол: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе прими гол во тој период или не.

Период – Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на крајот на наведениот период.



Кој ќе го победи останатиот дел од периодот: Ова е облог кој се нуди само во обложување во живо. Се обложувате на тоа кој тим ќе го победи останатиот дел од натпреварот, без оглед на тековниот резултат на настанот, кој се смета за 0-0 во моментот на облогот.

Период – Пар/Непар: Треба да се предвиди дали бројот на голови на крајот на одредениот период ќе биде парен или непарен.

Хокеј на лед – Долгорочни настани (Аутрајти)

Шампион: Треба да се предвиди победникот на одредениот турнир според официјалната класификација на натпреварувањето.

Дивизија/Конференција - Победник: Треба да се предвиди победникот во определената Дивизија/Конференција според официјалната класификација на натпреварувањето.

Тим – Број на поени во редовна сезона: Треба да се предвиди колку поени (Под/Над) ќе освои одредениот тим во редовната сезона според официјалната класификација на натпреварувањето.

Да се квалифицира за плеј-оф (Да/Не): Треба да се предвиди дали избраниот тим ќе се квалификува за плеј-оф (ДА) или не (НЕ).

Еден наспроти друг- Точен резултат на серијата: Треба да се предвиди точниот резултат од серијата на плеј-оф натпревари помеѓу наведените 2 тима. За целите на резултатите се сметаат за валидни само резултатите објавени на официјалната страна на натпреварувањето.

Еден наспроти друг – Кога ќе заврши серијата?: Треба да се предвиди во колку натпревари ќе заврши серијата на плеј-оф натпревари помеѓу наведените 2 тима. За целите на резултатите се сметаат за валидни само резултатите објавени на официјалната страна на натпреварувањето.

Еден наспроти друг– Победник: Треба да се предвиди кој од двата наведени тима ќе победи во серијата и ќе се квалификува за следниот квалификациски круг или плеј-оф.

РАКОМЕТ

Сите облози во ракомет се поставуваат на основа на 60 минути игра, освен ако не е одредено друго. Продолженијата не се земаат во предвид и не влијаат на резултатот од второто полувреме и нема да бидат обработени при одредувањето на облозите. Доколку играта од 60 минути не заврши поради одредена причина, сите отворени облози ќе се анулираат, а парите од нив ќе се вратат на корисничката сметка. Натпреварот треба да заврши за да се прифатат облозите (освен ако тип на играот веќе не е одреден). Сите облози во живо не ги вклучуваат продолженијата, на пример тип на играи како: 1X2, Хендикеп, Пар/Непар, Добитна разлика, Двојна шанса. Исклучок од ова правило прави само тип на играот: Да се класира/Шампион/Победа по продолженија.



Основни типови на игри

Краен резултат 1X2: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот. Мозни се три (3) опции - 1 победа за домашниот тим, X - нерешено и 2 - победа за гостинскиот тим.

Број на голови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на постигнати голови во текот на натпреварот ќе биде НАД или ПОД определената граница.

Хендикеп (2 опции): Облог, каде победникот на настанот мора да се одлучи со соодветен гол разлика. Точниот резултат се додава или одзема од голите, наведени во хендикепот и по оваа операција се одредува кој тим победува: Домашниот тим или гостинскиот тим.

Двојна шанса: Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот врз основа на понудените 3 опции за двојна шанса.

- 1X: Ако резултатот е победа за домашниот тим или нерешено.
- 2X: Ако резултатот е победа за гостинскиот тим или нерешено.
- 12: Ако резултатот е победа или за домашниот тим, или за гостинскиот тим.

Нерешено нема облог: Треба да се предвиди крајниот резултат на настанот. Ако натпреварот заврши нерешено, облозите се анулираат, а парите од нив се враќаат на корисничката сметка.

Пар/Непар: Треба да се предвиди дали резултатот на натпреварот е парен или непарен број, ако резултатот од натпреварот е 0:0, облозите се сметаат како "парни".

Прво полувреме/Краен резултат: Треба да се предвиди крајниот резултат на првото полувреме како и крајниот резултат на целиот натпревар.

Добитна разлика: При овој вид на облози, треба да се предвиди кој тим ќе победи и со колку голови разлика.

Прв до "X" голови: Треба да се предвиди кој тим ќе достигне прв до "X" број на голови.

Хендикеп (3 опции): Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот, земајќи го во предвид хендикепот определен во заградите.

Број на голови за тим: Треба да се предвиди дали ќе има помалку или повеќе голови од определената граница (Под/Над) за домашниот тим или гостинскиот тим.

Типови на игри за прво/второ полувреме: Во овој дел ќе ги најдете основните облози поврзани со првото или второто полувреме на натпреварот.

1X2 & Број на голови: Треба да се предвиди кој ќе биде победник на натпреварот и колку голови (Под/Над) ќе бидат постигнати во натпреварот.



За да се избегне сомнеж: облозите на сите останати тип на игри (пример: Под/Над, Хендикеп итн.) ќе останат валидни, доколку веќе се одредени или доколку:

1. се завршени минимум 9 ининзи

ИЛИ

2. се завршени 8.5 ининзи и домашниот тим (или тимот кој удира втор) води во резултатот.

Во сите други случаи, облозите се откажуваат. Во случај кога се применува правилото "Mercy Rule," сите облози ќе се одредат според тековниот резултат.

МЛБ (Бејзбол), сите Pitcher Lines (PL Тип на игри: Победник, Хендикеп и Под / Над) се откажуваат во случај на случена промена на објавениот стартен фрлач. Облозите поставени на Pitcher line типот на игри ќе вклучуваат индикатор (PL) на тикетот и страницата за историја на облозите. Доколку индикаторот (PL) не се појави на тикетот, облозите се поставени на Action Line и ќе се пресметуваат според официјалната информација. Action lines се пресметуваат на основа на официјалните информации и не се менуваат поради промена на фрлачот. Сите нови Pitcher line облози ќе бидат усогласени со горенаведените правила. Action lines ги следат основните правила, со исклучок за МЛБ, како што е посочено погоре.

Во бејзбол, во случај на игра од 7 ининзи, облозите на сите други тип на игри (пример: Под / Над, Хендикеп итн.) се валидни, освен ако веќе не биле одредени, доколку:

3. се завршени најмалку 7 ининзи

ИЛИ

4. се завршени 6.5 ининзи и домашниот тим (или тимот кој удара втор) води во резултатот. Исклучок прави типот на игра "Победник" (Победник во натпреварот), кој се смета за одреден, доколку:

2. се завршени најмалку 5 ининзи

3. ИЛИ

4.5 ининзи се завршени и домашниот тим (или тимот кој удара втор) води во резултатот. Во сите други случаи, облозите на тип на играот "Победник" се откажуваат.

Основни типови на игри:

Money Line(1/2) (Вкл. дополнителни Ининзи): Треба да се предвиди победникот на настанот.

Хендикеп (Вкл. дополнителни Ининзи): Треба да се предвиди победникот во натпреварот, со додавање или одземање на избраниот хендикеп, вклучувајќи ги и дополнителните ининзи.



Под / Над (Вкл. дополнителни Ининзи): Со поставување на ова обложување, треба да се предвиди вкупниот број на поени (претрчувања) постигнати од двата тима, вклучувајќи ги и дополнителните ининзи.

Домашен тим под/над претрчувања(Вкл. дополнителни Ининзи): Со поставување на ова обложување треба да се предвиди вкупниот број на поени (претрчувања) постигнати од тимот домашниот тим, вклучувајќи ги и дополнителните ининзи.

Гостински тим под/над претрчувања(Вкл. дополнителни Ининзи): Со поставување на ова обложување треба да се предвиди вкупниот број на поени (претрчувања) постигнати од гостинскиот тим, вклучувајќи ги и дополнителните ининзи.

Под/Над Удари(Вкл. дополнителни Ининзи): Со поставување на ова обложување треба да се предвиди вкупниот број на удари направени од двата тима, вклучувајќи ги и дополнителните ининзи.

Домашен тим под/над удари (Вкл. дополнителни Ининзи): Со поставување на ова обложување треба да се предвиди вкупниот број на удари направени од домашниот тим, вклучувајќи ги и дополнителните ининзи.

Гостински тим под/над удари (Вкл. дополнителни Ининзи): Со поставување на ова обложување треба да се предвиди вкупниот број на удари направени од тимот гостинскиот тим, вклучувајќи ги и дополнителните ининзи.

Победник во тековниот или следниот ининг: Со поставување на овој облог треба да се предвиди дали домашниот или гостинскиот тим ќе победи во тековниот или следниот ининг. Првиот и вториот дел од наведениот ининг треба да бидат играни, освен кога тимот кој удара втор води во резултатот и играта е прекината или откажана.

Под/Над поени (претрчувања) во X Ининг: Со поставување на овој облог треба да се предвиди вкупниот број на поени (претрчувања) постигнати од двата тима во X-тиот ининг. Првиот и вториот дел од одредениот ининг треба да бидат завршени, освен ако типот на игра веќе не е определен. Резултат од тековниот или следниот ининг: Треба да се предвиди резултатот од тековниот или следниот ининг. Првиот и вториот дел од одредениот ининг треба да бидат завршени, освен ако типот на игра не е определен.

Постигнување во тековниот ининг / Удар во ½ ининг или следниот ининг: Првиот и вториот дел од одредениот ининг треба да бидат завршени, освен ако претрчувањата не се постигнати или не е завршен ударот, кога средбата е прекината или откажана.

Тимот да постигне повеќе удари во тековниот ининг или следниот ининг: За да биде валиден облогот, првиот и вториот дел од одредениот ининг треба да бидат завршени, освен ако облогот не е определен.



Под/Над удари во тековниот ининг или следниот ининг или Под/Над претрчувања во тековниот ининг или следниот ининг: Првиот и вториот дел од одредениот ининг треба да бидат завршени, освен ако облогот не е определен.

Водач после XX ининзи: За да биде валиден облогот, првиот и вториот дел од одредениот ининг треба да бидат завршени, освен ако облогот не е определен.

'Прв до XX' Тип на играи - Под/Над Тим - Под/Над Удари: Се применува правилото за 8½ ининзи, освен ако облозите не се определени или нормалниот крај (пример: без прекин на натпреварот) на натпреварот ги одредува облозите.

Доколку натпреварот заврши нерешено и нормалниот крај на натпреварот (пример: без прекин на натпреварот) наложува победник, облозите на 'Прв до XX' типови на игри ќе бидат откажани. На пример, ако натпревар од МЛБ првенство биде прекинат или откажан или прекинат при резултат 3-3 после 10 ининзи, облозите на типот на игри за достигнување прв до 4 ќе бидат откажани. Облозите на тип на играи за прв до 5, 6 или 7 ќе бидат откажани.

Тим кој ќе постигне следен поен: Во случај на прекин на натпреварот, сите облози на претрчувања кои што веќе се постигнати се регистрирани. Облозите на Први до, за време на прекин или откажување ќе бидат откажани.

Добитна разлика: Со поставување на овој облог, треба да се предвиди големината на разликата со која избраниот тим ќе победи на крајот на натпреварот. На пример, домашниот тим со 1-3 претрчувања. Ќе се применува правилото за 8½ ининзи. Додатно, дополнителни ининзи за МЛБ (Major League Baseball). За натпревар од МЛБ кој што завршил нерешено, облозите поставени на типови на игри без избор за нерешено ќе бидат откажани; кога натпреварот не е од МЛБ Лигата каде што играта може да заврши нерешено, оваа опција ќе биде достапна.

Кога ќе биде постигнат првиот поен (претрчување) (Вкл. дополнителни Ининзи): Треба да се предвиди во кој ининг ќе биде постигната првата поен (претрчување).

Победник& Под/Над: Овој тип на игра комбинира два основни типови на игри, каде треба да се предвиди кој ќе победи на средбата и колку вкупно поени (претрчувања) (Над/Под) ќе бидат постигнати на натпреварот.

Максимално последователни поени (претрчувања) од двата тима: Треба да се предвиди колку ќе биде најголем број на последователни поени (претрчување) постигнати од секој од тимовите.

Точен број на поени (претрчувања) во најрезултатниот ининг: Треба да се предвиди точниот број на поени (претрчувања) во инингот со најголем број на постигнати поени (претрчувања).

Обсег на поени (претрчувања) (Вкл. дополнителни Ининзи): Треба да се предвиди опсегот на поени (претрчувања) постигнати од двете страни на натпреварот.



Резултат од “Х” фрлања: Треба да се предвиди резултатот од “Х” фрлањето.

Удар на “Х” фрлања: Треба да се предвиди дали ќе има удар на “Х” фрлањето или не.

Хоум претрчувања на “Х” фрлања: Треба да се предвиди дали ќе има хоум претрчувања на “Х” фрлање или не.

Типови на игри за Ининг:

“Х” Ининг - 1X2: Треба да се предвиди резултатот од споменатиот ининг.

“Х” Ининг – Под/Над: Треба да се предвиди вкупниот број на поени (претрчувања) постигнати од двете страни во определениот ининг.

“Х” Ининг – Тимот да постигне: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне поени во определениот ининг.

“Х” Ининг - Хендикеп: Треба да се предвиди победникот на определеното ининг, со додавање или одземање на посочените поени од резултатот на натпреварот.

“Х” Ининг - Под/Над удар: Треба да се предвиди вкупниот број на удари постигнати во определениот ининг.

“Х” Ининг –Тим под/над удар: Треба да се предвиди вкупниот број на удари за домашниот тим или гостинскиот тим во определениот ининг.

Ининзи 1 до 5 - 1X2: Треба да се предвиди резултатот за ининзите од 1 до 5.

Ининзи 1 до 5 - Под/Над: Треба да се предвиди вкупниот број на поени (претрчувања) постигнати од двете страни во ининзите од 1 до 5.

Ининзи 1 до 5 - Хендикеп: Треба да се предвиди победникот на ининзите од 1 до 5, со додавање или одземање на посочените поени од резултатот на натпреварот.

Ининзи 1 до 5 - Под/Над удари: Треба да се предвиди вкупниот број на удари во ининзите од 1 до 5.

Ининзи 1 до 5 - Тим под/над удари: Треба да се предвиди вкупниот број на удари за домашниот тим или гостинскиот тим во ининзите од 1 до 5.

Кој тим ќе победи повеќе ининзи: Треба да се предвиди кој тим ќе победи повеќе ининзи на средбата.

Тимот со најмногу поени во ининг: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне најмногу поени (претрчувања) во еден ининг (или во случај на нерешено).



Дали ќе има дополнителен ининг: Треба да се предвиди дали ќе има дополнителни ининзи на натпреварот (Да-Не).

Првите "X" Ининзи 1x2 & 1x2 (Вкл. дополнителни Ининзи): Треба да се предвиди резултатот од првите "X" ининзи, како и резултатот на крајот од натпреварот.

Двата тиманад X.5 (Вкл. дополнителни Ининзи): Треба да се предвиди дали двата тима ќе постигнат повеќе од X.5 поени (претрчувања) на натпреварот или не.

Прв до "X" поени (претрчувања) (Вкл. дополнителни Ининзи): Треба да се предвиди кој тим ќе стигне прв до "X" поени (претрчувања), вклучувајќи го продолжението.

Домашниот тим да удара во 9-тиот ининг: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе удара во 9-тиот ининг.

Под/Над ининзи без резултат: Треба да се предвиди колку ининзи ќе завршат без резултат.

Нај-резултатен ининг: Треба да се предвиди кој ининг ќе биде нај-резултатен.

Кога натпреварот ќе биде решен: Треба да се предвиди во кој ининг натпреварот ќе биде решен.

Бејзбол Специјални Типови на игри за Играч:

Играч Истрел (под/над): Треба да се предвиди точниот број на истрели кои што одредениот играч ќе ги постигне.

Играч Истрел (минимум): Треба да се предвиди минималниот број на истрели кои што одредениот играч ќе ги постигне.

Играч Удари (минимум): Треба да се предвиди минималниот број на удари кои одредениот играч ќе ги постигне.

Играч Вкупно Бази (минимум): Треба да се предвиди минималниот број од вкупниот број на бази кои што одредениот играч ќе ги постигне.

Играч Удари + Претрчувања + Rbi's: Треба да се предвиди точниот број на комбинации помеѓу удари, претрчувања и Rbi's кои одредениот играч ќе ги постигне.

Играч Удари + Претрчувања + Rbi's (минимум): Треба да се предвиди минималниот број на комбинации меѓу удари, претрчувања и Rbi's кои одредениот играч ќе ги постигне.

Играч Хоум претрчувања (минимум): Треба да се предвиди минималниот број на хоум претрчувања што ќе ги постигне одреден играч. Head-to-head вкупно Бази: Треба да се предвиди кој од посочените играчи ќе постигне повеќе вкупно бази во натпреварот.



Најрезултатно полувреме: Треба да се предвиди во кое од полувремињата ќе бидат постигнати повеќе голови.

Тим - Најрезултатно полувреме: Треба да се предвиди во кое од полувремињата ќе бидат постигнати повеќе голови, но само за определен тим (домашниот или гостинскиот).

Тим со најмногу голови во полувреме: Треба да се предвиди кој од двата тима ќе има најмногу голови само во едно од полувремињата споредено со другиот тим.

Опсег на голови: Треба да се предвиди опсегот на голови постигнати во текот на натпреварот, вкупно од двата тима.

Опсег на голови за тимот: Треба да се предвиди опсегот на голови постигнати во текот на натпреварот, само од домашниот тим или само од гостинскиот тим.

"X" гол: Треба да се предвиди кој тим ќе постигне гол со "X" број во натпреварот.

АМЕРИКАНСКИ ФУТБАЛ

Основни типови на игри

Победник (1-2): Треба да се предвиди кој тим ќе победи на натпреварот.

Број на поени (вклучувајќи ги продолженијата) (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на освоени поени на натпреварот ќе биде ПОД или НАД определената граница. Продолженијата се вклучени во овој тип на игра.

Хендикеп (вклучувајќи ги продолженијата): Облог, при кој што победникот на натпреварот треба да биде одреден со соодветна разлика во поени. Точниот резултат се додава или одзема од поените наведени во хендикепот и по оваа операција се определува кој тим победува: Домашниот тим или гостинскиот тим. Продолженијата се вклучени во овој тип на игра.

БЕЈЗБОЛ

Правила на Бејзбол

МЛБ (Бејзбол): Победник на натпреварот (тип на игра "Победник") се смета за одреден, доколку официјалните лица на лигата го објават натпреварот како завршен или:

1. завршени се минимум 5 ининзи

ИЛИ

2. завршени се 4.5 ининзи и домашниот тим (или тимот кој удара втор) води во резултатот. Во сите останати случаи, облозите за победник во натпреварот се откажуваат.



Head-to-head Истрели: Треба да се предвиди кој од посочените играчи ќе постигне повеќе истрели на натпреварот.

Играч Удари + Вкупно Бази: Треба да се предвиди точниот број на комбинации меѓу удари и вкупно бази кои одредениот играч ќе ги постигне.

Играч Вкупно Бази + Претрчувања + Rbi's: Треба да се предвиди точниот број на комбинации меѓу вкупно бази, претрчувања и Rbi's кои одредениот играч ќе ги постигне.

Бејзбол Долгорочни Типови на игри:

Победник: Треба да се предвиди победникот во даденото натпреварување, според официјалната класификација на натпреварувањето.

Дивизија/Конференција Победник: Треба да се предвиди победникот во дадената дивизија или конференција, според официјалната класификација на натпреварувањето.

Поени за Редовната Сезона - Тим: Треба да се предвиди колку поени (над/под) ќе постигне посочениот тим, според официјалната класификација на натпреварувањето.

H2H – Точен резултат од серијата: Треба да се предвиди крајниот резултат од серијата на натпревари помеѓу наведените два тима. За целите на регистрирањето, само официјалните веб-страници на секое натпреварување ќе се сметаат за важечки.

H2H – Кога ќе заврши серијата?: Треба да се предвиди во колку натпревари ќе заврши серијата помеѓу посочените два тима. За целите на регистрирањето, само официјалните веб-страници на секое натпреварување ќе се сметаат за важечки.

H2H - Победник: Треба да се предвиди кој од двата тима ќе се квалификува во дадена квалификациска фаза или плејоф.

Дали ќе се квалификуваат за плејоф? - Тим: Треба да се предвиди дали посочениот тим ќе се квалификува за плејоф на дадениот турнир, според официјалната класификација на натпреварувањето.

Топ4, Топ6, Топ8, Топ10: Треба да се предвиди дали избраниот тим ќе заврши на соодветната водечка позиција, кога натпреварувањето ќе заврши.

РАГБИ

Освен ако не е посочено друго, сите облози на рагби натпревари се прифаќаат како игра од 80 минути, кое што го вклучува времето за повреди додадено од судијата. Доколку натпреварот биде прекинат пред крајот на нормалното време, сите облози на натпреварот ќе бидат откажани, освен за типот на игри кои веќе се одредени.

Основни типови на игри:



1X2: Треба да се предвиди резултат на целиот натпревар. Постојат 3 можни резултати: 1 (победа на домашниот тим), X (нерешено), 2 (победа на гостинскиот тим).

Двојна шанса: Треба да се предвиди резултатот на целиот натпревар. Постојат 3 можни резултати: 1X (победа на домашниот тим или нерешено), X2 (победа на гостинскиот тим или нерешено), 12 (победа на домашниот или гостинскиот тим).

Нерешено нема облози: Овој тип на игра за обложување се состои во следното, за да се одреди како добитен, потребно е да постои победник, што значи дека ако натпреварот заврши нерешено, парите од облогот ќе бидат вратени. На пример, ако крајниот резултат е нерешено, облогот ќе се смета како откажан.

Хендикеп: Облог на кој победникот во играта треба да се одреди со соодветна разлика во поени (голови). Точниот резултат се одредува со додавање или одземање на поените наведени во хендикепот и потоа се одредува кој победил: домашниот тим, нерешено или гостинскиот тим.

Хендикеп (3-можности): Треба да се предвиди крајниот резултат на натпреварот, земајќи го предвид хендикепот во заградите. На пример, (0:1) покажува дека гостинскиот тим има еден гол (поен) предност, додека (1:0) покажува дека домашниот тим има еден гол предност.

Под/Над: Треба да се предвиди дали вкупниот број на поени, постигнати во целиот натпревар, ќе биде Под или Над одредената граница.

Тим Под/Над: Треба да се предвиди дали вкупниот број на поени, постигнати од домашниот или гостинскиот тим во текот на целиот натпревар ќе биде над или под одредената граница.

Добитна разлика: Треба да се предвиди големината на разликата со која ќе победи домашниот или гостинскиот тим во натпреварот или дали натпреварот завршува нерешено.

Полувреме/Краен резултат: Треба да се предвиди резултатот од 1-вото полувреме на натпреварот заедно со резултатот на целиот натпревар. Можните резултати се: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

Нај-резултатно полувреме: Треба да се предвиди кое од двете полувремиња на натпреварот ќе има повеќе постигнати поени.

Пар/Непар: Треба да се предвиди дали резултатот од натпреварот е парен или непарен број, ако резултатот од натпреварот е "0:0", облозите се сметаат како "парни".

Опсег на поени: Треба да се предвиди опсегот на поените за време на натпреварот.

Да се квалификува: Треба да се предвиди дали посочениот тим ќе се квалификува за следниот круг од турнирот.



Кој тим ќе го победи финалето: Треба да се предвиди кој тим ќе го освои финалето на избраниот турнир.

Кој тим ќе го победи финалето за 3-то место: Треба да се предвиди кој тим ќе квалификува на третото место во избраниот турнир.

Кој тим ќе победи на остатокот од натпреварот: Треба да се предвиди кој тим ќе го освои остатокот од натпреварот. Од моментот на обложувањето, резултатот се смета како 0:0, независно од реалниот резултат на натпреварот.

Продолжение - 1X2: Треба да се предвиди кој тим ќе го освои периодот на продолжението во натпреварот.

Прва резултна Игра (Пред Натпревар): Треба да се предвиди како ќе биде постигнат првиот поен во натпреварот. Има 6 можни резултати:

Тим 1 со Есеј, Тим 1 со Пенал, Тим 1 со Дроп гол

Тим 2 со Есеј, Тим 2 со Пенал, Тим 2 со Дроп гол

Прв до "X" поени: Треба да се предвиди кој тим прв ќе стигне до "X" поени по време на натпреварот.

Следна резултатна игра (Во живо): Треба да се предвиди како ќе биде постигнат "X" поен во натпреварот. Има 6 можни резултати:

Тим 1 со Есеј, Тим 1 со Пенал, Тим 1 со Дроп Гол

Тим 2 со Есеј, Тим 2 со Пенал, Тим 2 со Дроп Гол

Типови на игри за Прво полувреме:

Прво полувреме - 1X2: Треба да се предвиди резултатот од првото полувреме. Има 3 можни резултати: 1 (победа на домашниот тим), X (нерешено), 2 (победа на гостинскиот тим).

Прво полувреме - Двојна шанса: Треба да се предвиди резултатот од првото полувреме. Има 3 можни резултати: 1X (по завршувањето на првото полувреме домашниот тим победува или е нерешено), X2 (по завршувањето на првото полувреме гостинскиот тим победува или е нерешено), 12 (по завршувањето на првото полувреме домашниот тим победува или гостинскиот тим победува).

Прво полувреме – Нерешено нема облог: За да се одреди облогот како добитен, задолжително мора да има победнички тим, што значи дека, ако првото полувреме заврши



со нерешено, парите од облогот ќе бидат вратени. Пример, доколку резултатот од првото полувреме е нерешено, облогот ќе се смета како анулиран.

Прво полувреме - Хендикеп: Облог каде што победникот на играта мора да се одреди со соодветната разлика во поени. Кон крајниот резултат се додаваат или одземаат поените предложени во хендикепот и по тоа пресметување, се одредува кој победува: Домашниот тим, нерешено или гостинскиот тим.

Прво полувреме - Хендикеп (3-опции): Треба да се предвиди резултатот од првото полувреме, земајќи го во предвид определеното во заградите. Пример, (0:1) покажува дека гостинскиот тим има еден гол предност, а исто така, (1:0) покажува дека домашниот тим има еден гол предност.

Прво полувреме - Под/Над: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени постигнати во првото полувреме ќе биде Над или Под определената граница.

Прво полувреме – Под/Над Тим: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени постигнати од домашниот тим или гостинскиот тим во првото полувреме ќе биде Над или Под определената граница.

Прво полувреме - Под/Над Есеј: Треба да се предвиди дали вкупниот број есеј поени постигнати во првото полувреме ќе биде Над или Под определената граница.

Прво полувреме - Под/Над Тим Есеј: Треба да се предвиди дали бројот на поени постигнати од домашниот тим или гостинскиот тим преку Есеј во првото полувреме ќе биде Над или Под определената граница.

Прво полувреме - Пар/Непар: Треба да се предвиди резултатот од првото полувреме, дали ќе биде парен или непарен, доколку резултатот заврши "0:0", обложувањето се смета како "Пар".

Прво полувреме – Кој тим ќе го освои остатокот: Обложување, кој ќе го освои првото полувреме. Од моментот на ставање на облогот, резултатот се смета како 0:0, независно од реалниот резултат на натпреварот.

Прво полувреме – Добитна разлика: Треба да се предвиди големината на разликата од првото полувреме на натпреварот за домашниот тим или гостинскиот тим или дали првото полувреме ќе заврши нерешено.

Прво полувреме – Опсег на поени: Треба да се предвиди опсегот на поени постигнати во првото полувреме на натпреварот.

Прво полувреме – Прв до 'X' поени: Треба да се предвиди, кој тим прв ќе стигне до "X" поени во првото полувреме на натпреварот.



Прво полувреме - Есеј - 1X2: Треба да се предвиди резултатот од 1-то полувреме, на постигнатите есеи. Има 3 можни резултати: 1 (победа за домашниот тим), X (нерешено), 2 (победа за гостинскиот тим).

Прво полувреме - Есеј – Двојна шанса: Треба да се предвиди резултатот од 1-то полувреме, на постигнатите есеи. Има 3 можни резултати: 1X (на крајот на 1-то полувреме, домашниот тим победува или нерешено), X2 (на крајот на 1-то полувреме, гостинскиот тим победува или нерешено), 12 (на крајот на 1-то полувреме, домашниот тим или гостинскиот тим победува).

Прво полувреме - Есеј – Нерешено нема облог: За да се одреди облогот како добитен, задолжително мора да има добитен тим во постигнатите есеј во 1-то полувреме, што значи дека, ако 1-то полувреме заврши со нерешено во Есеј, парите од облогот ќе се вратат. На пример, ако резултатот од 1-то полувреме е нерешено во постигнатите Есеј, облогот се смета како анулиран.

Прво полувреме - Есеј - Хендикеп: облог на кој мора да се одреди победникот на 1-то полувреме со соодветната разлика во поени, во постигнатите Есеј. Се додаваат или одземаат поените предложени во хендикепот за Есеј кон крајниот резултат, и по ова пресметување се одредува кој тим победува: домашниот тим, нерешено или гостинскиот тим.

Прво полувреме - Есеј - Хендикеп (3-опции): облог на кој што победникот од 1-то полувреме во постигнатите Есеј, треба да се определи со постигнатата разлика. Кон крајниот резултат од 1-то полувреме се додава или одзема од предложениот Хендикеп за Есеј, по извршената пресметка, се определува победникот: Домашниот тим, нерешено или гостинскиот тим.

Прво полувреме - Есеј – Пар/Непар: Треба да се предвиди резултатот од 1-то полувреме, дали ќе биде парен или непарен број во постигнатите Есеи. Ако резултатот заврши "0:0", облогот се смета како "Парен".

Комбинирани Тип на играи:

1X2 & Под/Над: Овој тип на игра за обложување комбинира две основни типови на игри, каде што треба да се предвиди кој ќе го победи натпреварот (или нерешено) и колку вкупно поени (Под/Над) ќе бидат постигнати на натпреварот.

Есеј Типови на игри:

Есеј - 1X2: Треба да се предвиди резултатот од постигнатите Есеи за целиот натпревар. Има 3 можни резултати: 1 (победа на домашниот тим), X (нерешено), 2 (победа на гостинскиот тим).

Есеј – Двојна шанса: Треба да се предвиди резултатот од постигнатите Есеј за целиот натпревар. Има 3 можни резултати: 1X (на крајот на натпреварот, домашниот тим победува или е нерешено), X2 (на крајот на натпреварот, гостинскиот тим победува или е нерешено), 12 (на крајот на натпреварот, домашниот тим или гостинскиот тим победуваат).



Есеј –Нерешено нема облог: За да се одреди облогот како добитен, задолжително мора да има победнички тим во постигнатите Есеј, што значи, ако натпреварот заврши со нерешено во постигнатите Есеј, парите од облогот ќе бидат вратени. На пример, ако крајниот резултат во постигнатите Есеј е нерешено, облогот ќе се смета како анулиран.

Есеј - Хендикеп: Облог, во кој треба да се одреди победникот со соодветната разлика во поени, во постигнатите Есеј. Се додава или одзема од предложените хендикепи за Есеј и по ова пресметување ќе се одреди кој е победник: Домашниот тим, нерешено или гостинскиот тим.

Есеј - Хендикеп (3-опции): Облог, при кој победникот во постигнатите Есеј треба да се одреди со наведената разлика. Се додава или одзема од предложените хендикепи за Есеј и по ова пресметување ќе се одреди победникот: Домашниот тим, нерешено или Гостинскиот тим.

Есеј - Под/Над Есеј: Треба да се предвиди вкупниот број на поени постигнати во сите Есеј во текот на целиот натпревар, дали ќе биде Над или Под определената граница.

Есеј - Под/Над за Тим: Треба да се предвиди вкупниот број на поени постигнати во Есеј од страна на домашниот или гостинскиот тим, дали ќе биде Над или Под определената граница.

Есеј - Пар/Непар: Треба да се предвиди резултатот на натпреварот во постигнатите Есеј, дали ќе биде пар или непар, ако резултатот заврши "0:0", се смета како "Пар".

Рагби Долгорочни Типови на игри:

Победник: Треба да се предвиди победникот во посочениот турнир, според официјалната класификација на натпреварот.

Победи за Редовна Сезона - Тим: Треба да се предвиди колку победи (Над/Под) ќе постигне определен тим според официјалната класификација на натпреварот.

Најмногу загуби за Редовна Сезона - Тим: Треба да се предвиди тимот што ќе постигне најмногу загуби, според официјалната класификација на натпреварот.

Загуби за Редовна Сезона - Тим: Треба да се предвиди колку загуби (Над/Под) ќе постигне определен тим според официјалната класификација на натпреварот.

X2X - Победник: Треба да се предвиди кој од посочените два тима ќе се квалификува во следната фаза или круг од плеј-оф.

Да го достигне Големото Финале: Треба да се предвиди избраниот тим што ќе го достигне Големото Финале, (Да) или (Не), за време на турнирот, според официјалната класификација на натпреварот.



Достигање до Плејофи: Треба да се предвиди дали избраниот тим ќе достигне плејоф (Да) или (Не) во текот на турнирот, според официјалната класификација на натпреварот.

ТОП 4, ТОП 6, ТОП 8: Треба да се предвиди дали избраниот тим ќе заврши на одговарачката главна позиција кога турнирот завршува.

МОТОРНИ СПОРТОВИ

Резултатите во Формула 1/Наскар/Инди Кар/Рели се базираат на првиот официјално објавен резултат од приредувачите. Решенијата кои подоцна ги донесуваат приредувачите на натпреварите и кои што влијаат или го менуваат пласманот, нема да се земат во предвид.

Секое натпреварување започнува со круг за загревање. Ако возач за кој има облог од страна на учесникот не е во стартната линија за време на кругот за загревање или започнува од пит лејн, облогот ќе биде анулиран и износот ќе биде вратен на корисничката сметка. Ако натпреварот се прекине и нема официјално објавени резултати, сите облози поставени на натпреварот ќе бидат анулирани.

Типови на игри во Моторни Спортови:

Победник (Натпревар): Треба да се предвиди, дека избраниот возач, ќе биде победник во натпреварот.

Победник во Конструктор (Натпревар): Треба да се предвиди кој тим ќе биде победникот во натпреварот.

Добитна разлика (Натпревар): Треба да се предвиди кој тим/возач ќе победи во натпреварот и со колку разлика.

Победник на Групата (Натпревар): Треба да се предвиди, дека избраниот возач ќе биде победник во избраната група за време на натпреварот.

Топ 3 (Натпревар): Треба да се предвиди, дека избраниот возач ќе заврши на едно од првите три места во натпреварот.

Топ 6 (Натпревар): Треба да се предвиди, дека избраниот возач ќе заврши на едно од првите шест места во натпреварот. Возачот треба да заврши најмалку 90% од круговите што ги направил победникот во натпреварот.

Топ 10 (Натпревар): Треба да се предвиди, дека избраниот возач ќе заврши на едно од првите десет места во натпреварот. Возачот треба да заврши најмалку 90% од круговите што ги направил победникот во натпреварот.



H2H (Натпревар): Треба да се предвиди, кој од споменатите двајца возачи ќе заврши на подобра позиција на натпреварот. Доколку некој од овие возачи се повлече или биде дисквалификуван на истата обиколка, обложувањето ќе биде анулирано. Ако еден или повеќе од возачите наведени во облогот не можат да учествуваат во натпреварот, обложувањето ќе биде анулирано.

Двата болида во зоната за поени: Треба да се предвиди дали двата болида од избраниот тим ќе завршат во некое од првите десет места на натпреварот.

Дали двата болида ќе го завршат натпреварот: Треба да се предвиди дали двата болида од избраниот тим ќе завршат или НЕ, според официјалниот извештај на приредувачите.

Победник во натпреварот, полпозиција, најбрз круг: Треба да се предвиди, кој возач ќе победи во натпреварот, ќе стартува од прва позиција и ќе направи најбрз круг.

Првиот возач кој ќе направи Пит-Стоп: Треба да се предвиди, кој возач прв ќе направи Пит-Стоп во текот на натпреварот.

Стартна позиција на победникот: Треба да се предвиди, стартната позиција во основниот натпревар на победникот.

Националност на победникот: Треба да се предвиди националноста на победникот во натпреварот.

Возач - Да заврши натпреварот/Да не заврши натпреварот: Треба да се предвиди дали возачот ќе го заврши или нема да го заврши натпреварот, според официјалниот извештај на федерацијата, објавен по основниот натпревар. Возачот треба да заврши минимум 90% од круговите што ги направил победникот во натпреварот.

Број на завршени возачи: Треба да се предвиди, колку болиди/возачи ќе го завршат натпреварот, според официјалниот извештај на приредувачите, објавен по основниот натпревар.

Најбрз круг: Треба да се предвиди, кој возач ќе заврши со најбрз круг за време на основниот натпревар на Гранд При.

Прв возач кој ќе се испадне: Треба да се предвиди кој возач прв ќе испадне во текот на основниот натпревар на Гранд При. Возачот кој што бил дисквалифициран или имал инцидент, се смета за испаднат. Ако два или повеќе возачи испаднат во ист круг, тие ќе се сметаат за изедначени, независно од редоследот на испаѓање.

Прво испаѓање – Конструктор: Треба да се предвиди тимот на кој што припаѓа првиот возач што ќе испадне, за време на основниот натпревар за Гранд При. Возач кој што бил дисквалификуван или имал инцидент, се смета за испаднат. Ако два или повеќе возачи испаднат во ист круг, тие ќе се сметаат за изедначени, независно од редоследот на испаѓање.



Автомобил за безбедност: Треба да се предвиди дали автомобилот за безбедност ќе се појави за време на трката.

Виртуелен автомобил за безбедност: Треба да се предвиди дали виртуелниот автомобил за безбедност ќе се појави за време на трката.

Победник (Квалификации): Треба да се предвиди дали избраниот возач ќе биде победник во сесијата за квалификации.

Подиум (Квал.): Треба да се предвиди дали избраниот возач во квалификациите ќе заврши на прва, втора или трета позиција.

Н2Н (Квал.): Треба да се предвиди кој од двајцата возачи ќе постигне подобар пласман во сесијата за квалификации.

Добитна разлика (Квал.): Треба да се предвиди кој тим/возач ќе победи во квалификациите, со избраната разлика.

Победник во Групата (Квал.): Треба да се предвиди, дека избраниот возач, ќе биде победник во избраната група во квалификациите.

Победник (Тренинг): Треба да се предвиди дали избраниот возач ќе биде победник во тренинг сесијата.

Подиум (Тренинг): Треба да се предвиди дали избраниот возач во тренинг сесијата ќе заврши на прва, втора или трета позиција.

Н2Н (Тренинг): Треба да се предвиди кој од двајцата возачи ќе постигне подобро пласирање во тренинг сесијата.

Добитна разлика (Тренинг): Треба да се предвиди кој тим/возач ќе победи во тренинг сесијата, со избраната разлика.

Победник во Шампионатот (Пилоти и Конструктори): Овој тип на игра ќе се пресмета на основа на вкупниот број на поени освоени од страна на возачите, непосредно по официјалната церемонија на наградување на последниот Гранд При од сезоната.

Шампионат Возач/ Тим Двобој (Вкупно): Треба да се предвиди кој возач/тим ќе заврши на подобра позиција во одредениот Шампионат. Доколку двајцата возачи/тимови имаат ист број на поени, победник ќе биде оној кој официјално е објавен како победник од страна на приредувачите на шампионатот (што значи дека само најдоброто пласирање во сезоната ќе се смета за определување на победникот).

МОТОЦИКЛИ

Типови на игри за мотоцикли:



Победник (Натпревар): Треба да се предвиди кој ќе биде победник во трката.

ВЕЛОСИПЕДИЗАМ:

Типови на игри за Велосипедизам:

Победник (Натпревар): Треба да се предвиди кој ќе биде победник во трката.

ЗИМСКИ СПОРТОВИ:

Типови на игри за зимски спортови:

Победник (Натпревар): Треба да се предвиди кој ќе биде победник во трката.

БОКС / ММА:

Типови на игри:

Победник (1,2): Треба да се предвиди кој ќе биде победник во борбата.

ОДБОЈКА:

Натпреварот во одбојка нема одредена временска рамка, натпреварот зависи од освоените сетови од секој тим, доколку еден тим освои 3 сета од максимум 5 сетови, натпреварот завршува.

Ако натпреварот не заврши, облозите на крајот на натпреварот ќе бидат анулирани и износот на облогот ќе биде вратен, но ако резултатот на облогот е веќе определен, тоа нема да се случи.

Основни типови на игри:

Победник: Треба да се предвиди дали победникот на натпреварот ќе биде домашниот тим (1) или гостинскиот тим (2).

Хендикеп на Поени: Треба да се предвиди победникот на целосниот натпревар (освоени поени), со додавање или одземање на вредноста наведена во одредената граница од резултатот на натпреварот (во поени).



Под/Над Поени: Треба да се предвиди дали вкупниот број на поени освоени од двата тима ќе биде под или над наведената граница на типот на игра.

Точен број на Сетови: Треба да се предвиди дали вкупниот број на сетови одиграни во натпреварот ќе биде под или над бројот наведен во границата на типот на игра.

Дали ќе има 4-ти сет?: (Да - Не) Дали ќе се игра 4-ти сет.

Дали ќе има 5-ти сет?: (Да - Не) Дали ќе се игра 5-ти сет во натпреварот, за да се одреди победникот.

Точен Резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на натпреварот, во однос на освоениите сетови од секој тим.

Домашниот тим да освои сет: Треба да се предвиди дали Домашниот тим ќе освои најмалку еден сет.

Гостинскиот тим да освои сет: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе освои најмалку еден сет.

Домашниот тим да освои точно 1 сет: Треба да се предвиди дали Домашниот тим ќе освои точно 1 сет.

Гостинскиот тим да освои точно 1 сет: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе освои точно 1 сет.

Домашниот тим да освои точно 2 сета: Треба да се предвиди дали домашниот тим ќе освои точно 2 сета.

Гостинскиот тим да освои точно 2 сета: Треба да се предвиди дали гостинскиот тим ќе освои точно 2 сета.

Колку сета ќе бидат решени со дополнителни поени?: Треба да се предвиди во колку сетови, победникот ќе биде одреден со дополнителни поени. (Победникот во сетот ќе има повеќе од 25 поени, освен во одлучувачкиот 5-ти сет, каде има повеќе од 15 поени).

“X” Сет - “N” Поени: Треба да се предвиди кој тим ќе освои поени „N” во сетот „X”.

Типови на игри за Сетови:

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Сет - Победник: Треба да се предвиди дали победникот во определениот сет ќе биде домашниот тим (1) или гостинскиот тим (2).

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Сет - Под/Над Поени: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени освоени од двата тима во дадениот сет ќе биде под или над бројот наведен во границата на типот на игра.



1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Сет - Поени Хендикеп: Треба да се предвиди кој тим ќе биде победник во дадениот сет (освоени поени), со додавање или одземање на вредноста од определената граница од резултатот на сетот (во поени).

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Сет - Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени освоени од двата тима, во дадениот сет, ќе биде парен или непарен.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Сет – Прв до „X” поени: Треба да се предвиди кој тим прв ќе постигне „X” поени во дадениот сет.

Долгорочни типови на игри:

Победник: Треба да се предвиди победник на дадениот турнир, според официјалното класифицирање на турнирот. Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Треба да се предвиди дали избраниот тим ќе заврши во дадениот опсег, откако турнирот ќе заврши.

ОДБОЛКА НА ПЛАЖА

Основни типови на игри

Победник: Треба да се предвиди победникот на дуелот (домашен тим 1 или гостински тим 2).

ПИКАДО

Играта на пикадо се смета за започната кога првата стрелка е фрлена, во првата рунда од првиот сет. Ако бројот на сетовите не е завршен, облозите за точниот резултат ќе се анулираат. Највисокиот резултат со три фрлања е 180, што се добива кога во сите три фрлања се погоди во тројката 20 (може да се најде во многу типови на игри).

Основни типови на игри:

1X2: Треба да се предвиди резултатот на целиот натпревар. Има 3 можни резултати: 1 (победник - домашен тим), X (нерешено), 2 (победник - гостински тим).

Сет Хендикеп: Треба да се предвиди резултатот од освоените сетови од секој играч, со додавање или одземање на избраната граница од крајниот резултат.

Вкупен број на 180-ки: Треба да се предвиди вкупниот број на постигнати 180-ки во натпреварот од двајцата играчи, дали ќе биде над или под избраната граница.

Најмногу 180-ки: Треба да се предвиди кој играч ќе постигне најмногу 180-ки во натпреварот.

180-ки Хендикеп: Треба да се предвиди резултатот од постигнатите 180-ки од секој играч, со додавање или одземање на избраната граница од крајниот резултат.



Домашен тим Под/Над 180-ки: Треба да се предвиди вкупниот број на 180-ки постигнати во натпреварот од играч 1, дали ќе биде под или над избраната граница.

Гостински тим Под/Над 180-ки: Треба да се предвиди вкупниот број на 180-ки постигнати во натпреварот од играч 2, дали ќе биде под или над избраната граница.

Сет Хендикеп (3 опции): Треба да се предвиди резултатот во однос на освоените сетови од секој играч, со додавање или одземање на избраната граница од крајниот резултат.

Точен резултат (сетови): Треба да се предвиди точниот резултат на сетовите во целиот натпревар.

Играч кој ќе постигне 180-ка: Треба да се предвиди, кој играч ќе ги постигне избраните 180-ки во натпреварот (или дали нема да има такви).

Долгорочни типови на игри:

Победник: Треба да се предвиди победникот на турнирот, според официјалната класификација на турнирот.

Топ 2: Треба да се предвидат финалистите на турнирот, според официјалната класификација на турнирот.

ФУТСАЛ

Тип на игри за фудсал:

Победник - 1X2: Треба да го погодите крајниот победник во дуелот.

СНУКЕР

Доколку натпреварот започне, но не заврши поради одредена причина, сите облози за конечниот резултат на натпреварот ќе бидат анулирани.

За целите на обложувањето, се сметаат само топките кои влегуваат "според правилата", на пример, ако има учество на "фаул топка", нема да се смета влезената топка.

Типови на игри за Снукер:

Во случај на повторно играње на некоја рамка, важат следниве правила:

Победник на рамка: Сите облози ќе бидат важечки и ќе се пресметуваат според официјалниот победник на рамката.

Определени облози: Сите определени облози пред повторното играње ќе бидат важечки. Секој настан по повторното играње нема да имаат значење.



Неопределени облози: Сите неопределени облози за резултат пред повторното играње, ќе бидат определени единствено според резултатот по повторното играње. Секој настан пред повторното играње нема да има значење за облозите.

Сите облози поврзани со крајниот резултат на рамката (на пример: Под/Над облози, Облози за Пар/Непар) ќе бидат определени со официјалниот резултат на рамката.

Облози на рамка (Точен резултат): Облогот се однесува на точниот краен резултат, од вкупно одиграните рамки.

Победник на рамка: Треба да се предвиди победникот на одредената рамка. Рамката мора да заврши за да бидат важечки облозите.

Под/Над: Треба да се предвидат вкупните бодови освоени во натпреварот.

Да стигне до првите 3 рамки: Треба да се предвиди кој ќе биде првиот кој ќе стигне до 3 рамки, некој од играчите треба да стигне до 3 рамки за да бидат важечки облозите.

Долгорочни типови на игри:

Победник: Треба да се предвиди победникот на турнирот, според официјалната класификација на турнирот.

ГОЛФ

Типови на игри за голф

Шампион: Треба да се предвиди кој ќе го освои даденото првенство.

КРИКЕТ

Типови на игри за крикет

Победник (вкл. Продолженија): Треба да се предвиди кој ќе биде победник во дуелот. Вклучувајќи ги и продолженијата.

ФУТБАЛ НА ПЛАЖА

Основни типови на игри

1X2: Треба да се предвиди крајниот резултат на дуелот.

БАГМИНТОН



Доколку натпреварот не е завршен, сите нерешени облози ќе бидат анулирани. Ако играчот/екипата се откаже, сите нерешени облози ќе бидат анулирани.

Основни Типови на игри

Победник (1,2): Треба да се предвиди кој ќе биде победник во натпреварот, независно од разликата во поени.

Точен резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на натпреварот според освоените сетови од секој играч. Ако еден играч се откаже во текот на натпреварот, сите нерешени облози ќе се сметаат за неважечки.

Поени Хендикеп: Треба да се предвиди победникот на целиот натпревар (освоени поени), со додавање или одземање на одредената граница од резултатот (поени).

Под/Над Поени: Треба да се предвиди вкупниот број освоени поени од двата играчи, дали ќе биде под или над одредената граница.

"X" Сет - Победник: Треба да се предвиди кој ќе биде победник во споменатиот сет, дали домашниот тим (1) или гостинскиот тим (2).

"X" Сет - Под/Над Поени: Треба да се предвиди дали вкупниот број на поени освоени од двата играчи во сетот ќе биде под или над одредената граница.

"X" Сет – Поени Хендикеп: Треба да се предвиди победникот во посочениот сет (освоени поени), со додавање или одземање на одредената граница од резултатот (поени).

"X" Сет - Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број на поени освоени од двата играчи во сетот ќе биде парен или непарен.

"X" Сет – Прв до "X" поен: Треба да се предвиди кој прв ќе постигне "X" поени во посочениот сет.

"X" Сет - Поени "N": Треба да се предвиди освојувачот на "N" поени во споменатиот сет.

Долгорочни Типови на игри

Победник: Треба да се предвиди победникот на турнирот според официјалната класификација на турнирот.

БИАТЛОН

Основни типови на игри



Победник: Треба да се предвиди крајниот победник во натпреварот.

ПЕСЕПАЛО

Основни типови на игри

1X2: Треба да се предвиди крајниот резултат.

СКВОШ

Основни типови на игри

Победник (1,2): Треба да се предвиди победникот на натпреварот.

АВСТРАЛИСКИ ФУТБАЛ

Основни типови на игри

1X2: Треба да се предвиди крајниот резултат на настанот.

ТЕНИС НА МАСА

Основни типови на игри

Победник (1,2): Треба да се предвиди кој ќе биде победник во натпреварот, независно од разликата во поени.

Хендикеп Гејмови (spread): Треба да се предвиди победникот на натпреварот, со додавање или одземање на одредената граница од резултатот на натпреварот.

Вкупно Гејмови (Под/Над): Треба да се предвиди дали вкупниот број на одиграни гејмови ќе биде под или над одредената граница.

Точен Резултат: Треба да се предвиди точниот резултат на натпреварот, според бројот на освоени гејмови од секој играч. Ако некој од играчите се повлече за време на натпреварот, сите недоопределени облози ќе бидат анулирани.

Хендикеп Поени: Треба да се предвиди победникот на целиот натпревар (освоени поени), со додавање или одземање на одредената граница од резултатот (поени).

Под/Над Поени: Треба да се предвиди вкупниот број освоени поени од двајцата играчи, дали ќе биде под или над одредената граница.

Колку гејма ќе се одлучат со дополнителни поени?: Треба да се предвиди колку од гејмовите ќе бидат одлучени со дополнителни поени (победникот на сетот ќе има повеќе од 11 поени).



Точен број на гејмови: Треба да се предвиди точниот број на одиграни гејмови на натпреварот.

Типови на игри за Гејмови

"X" Гејм - Победник: Треба да се предвиди дали победникот во посочениот гејм ќе биде домашниот тим (1) или гостинскиот тим (2).

"X" Гејм - Под/Над Поени: Треба да се предвиди дали вкупниот број на поени освоени од двајцата играчи во гејмот ќе биде под или над одредената граница.

"X" Гејм – Хендикеп Поени: Треба да се предвиди победникот на посочениот гејм (освоени поени), со додавање или одземање на одредената граница од резултатот (поени).

"X" Гејм - Пар/Непар: Треба да се предвиди дали вкупниот број поени освоени од двајцата играчи во гејмот ќе биде парен или непарен.

"X" Гејм – Прв до 'X' поен: Треба да се предвиди кој играч прв ќе постигне 'X' поени во посочениот гејм.

Завршни одредби

Овие правила стапуваат на сила по добивање на согласноста од страна на Министерството за финансии, а се применуваат од денот на нивното објавување на интернет страната за игри на среќа на Приредувачот.

Бр. 02 - 7430/3

08. 11. 2023 година

УПРАВЕН ОДБОР

Претседател

Петрарин Вајрами

