

24. 07. 2018

Br. 280/1-P

Na osnovu člana 4. i člana 115. Zakona o igrama na sreću ("Službeni glasnik RS", br. 88/2011), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću ("Službeni glasnik RS", broj 129/04), Izmena i dopuna pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije od dana 24.07.2018. godine i Ugovora o osnivanju društva MOZZART DOO BEOGRAD, Zrenjaninski put 84c, direktor Društva, dana 24. 07. 2018. godine utvrđuje prečišćen tekst:

---

## **P R A V I L A**

### **O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE**

---

#### **OSNOVNE ODREDBE**

##### **Član 1.**

Ovim Pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu: **Pravila**) utvrđuju se i regulišu ugovorni odnosi između "Mozzart" d.o.o. Beograd, Zrenjaninski put 84/c, PIB 106663237, kao priređivača igre (u daljem tekstu: **priređivač**) i fizičkog lica registrovanog kao učesnika u igrama (u daljem tekstu: **učesnik**)

##### **Član 2.**

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

##### **Član 3.**

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

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

#### **DEFINICIJE POJMOVA**

##### **Član 4.**

U smislu ovih Pravila pojedini pojmovi imaju sledeće značenje:

- **igranje putem interaktivnih komunikacijskih kanala** je učestvovanje u igrama na sreću putem interneta, SMS-a ili drugih interaktivnih uređaja i kanala, putem kojih učesnik može odigrati igru samostalno u interakciji sa sistemom priređivača, bez neposrednog predstavnika priređivača.

- internet stranica priređivača** je website priređivača [www.mozzartbet.rs](http://www.mozzartbet.rs) sa aplikacijom za igre na sreću, kao i druge internet adrese i stranice koje priređivač naknadno objavi sa istom namerom.
- **informacioni sistem priređivanja** je računarski sistem priređivača pomoću kojih se igra priređuje, a uključuje hardver, operativni sistem i aplikacijsku programsku podršku.
- **korisničko ime** je jedinstvena kombinacija znakova (naziv) pod kojim sistem evidentira učesnika a zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu priređivanja.
- **lozinka** je kombinacija brojeva i slova poznata samo učesniku i predstavlja potvrdu identiteta učesnika prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja.
- **korisnički nalog** je lični elektronski nalog pojedinačnog učesnika u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije koji se kreira na aplikaciji priređivača prilikom registracije učesnika na interaktivnim kanalima priređivača i kome je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom učesnika.
- **evidencioni račun** je jedinstveni virtuelni račun učesnika dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja. Unutar evidencionog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije od igara (e-potvrde).
- **tekuci račun** je transakcioni bankovni račun učesnika na koji se vrše isplate sredstava sa njegovog evidencionog računa.
- **identifikacioni broj učesnika** je jedinstveni višeznačni broj učesnika dodeljen od strane priređivača u centralnom sistemu priređivanja.
- **elektronska potvrda o uplati (e-potvrda)** je elektronski zapis potvrde o uplati igre označen identifikacionim brojem učesnika koji se nalazi na evidencionom računu učesnika u centralnom sistemu priređivača.
- **broj evidencionog računa (poziv na broj)** je višeznačni broj koji jedinstveno određuje evidencioni račun učesnika, a koristi se pri uplati sredstava na evidencioni račun.
- **evidenciona uplata** su novčana sredstva deponovana na evidencionom računu učesnika za potrebe učešća u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.
- **evidencioni bon** je potvrda o uplati sa naznačenom vrednošću i aktivacijskim kodom. Unosom aktivacijskog koda na internet stranicu priređivača učesnik evidentira naznačenu vrednost kao uplatu na svoj evidencioni račun.
- **korisnički servis** - servis podrške učesnicima koji priređivač obezbeđuje u skladu sa uputstvima na aplikaciji za igru.
- **bonusi sredstva za promociju igara** koje dodeljuje priređivač na evidencioni račun učesnika i mogu se koristiti samo za uplatu igara i ne mogu biti isplaćeni sa evidencionog računa učesnika.

## **REGISTRACIJA UČESNIKA**

Uslovi za registraciju

### **Član 5.**

Za igranje putem interaktivnih kanala mogu se registrovati samo punoletna lica koja poseduju JMBG i važeću e-mail adresu.

Postupak registracije

### **Član 6.**

Registracija učesnika je proces preuzimanja i čuvanja podataka o učesniku u informacionom sistemu priređivača. Tokom postupka registracije učesnik je dužan tačno popuniti sledeće podatke:

I. LIČNI PODACI: ime, prezime, dan, mesec i godina rođenja, e-mail adresa, korisničko ime, lozinka, prihvatanje Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, sve u prvom koraku.

II. PODACI ZA UČEŠĆE U IGRI: JMBG (ukoliko je učesnik lice koje ima državljanstvo Rep.Srbije), broj lične karte učesnika, mesto i država rođenja, prebivalište (država, grad i adresa), prihvatanje Pravila, kao drugi korak.

Neprihvatanjem Pravila učesnik se ne može registrovati. Nakon upisa podataka iz prvog koraka i prihvatanjem Pravila od strane učesnika, priređivač šalje učesniku aktivacioni e-mail, te učesnik klikom na link u e-mailu potvrđuje ispravnost svoje e-mail adrese. Tek nakon potvrde linka iz aktivacionog e-maila učesnik se može prvi put prijaviti u informacioni sistem priređivača. Ukoliko učesnik želi da pristupi igri dužan je da tačno popuni podatke iz drugog koraka (navedene u II. PODACI ZA UČEŠĆE U IGRI). Priređivač potom proverava tačnost unetih podataka, tj. proverava da li je učesnik punoletan. Po uspešno završenoj proveru, učesnik može da pristupi igri preko sredstava elektronske komunikacije.

### **Član 7.**

Učesnik može registrovati samo jedan nalog na internet stranici priređivača, te priređivač zadržava pravo da u slučaju prepoznavanja takve zloupotrebe, sve korisničke naloge trenutno ugasi i poništi sve opklade /transakcije/ izvršene sa tih naloga.

Registracijom korisničkog naloga na internet stranici priređivača, smatraće se da je učesnik upoznat sa ovim Pravilima, te da je u celosti i bezuslovno prihvatio: sve uslove za učestvovanje u igri na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, mere zaštite privatnosti učesnika koje primenjuje priređivač, pravo priređivača da poništi pojedine transakcije ili obustavi korisnički nalog u slučaju da utvrdi da učesnik krši ova Pravila, pravo priređivača da u cilju sprečavanja svake prevare, pranja novca ili drugog sličnog nedopuštenog ponašanja skuplja, obrađuje i registruje u svojim bazama podataka sve informacije u vezi sa načinom igre, ličnim podacima i sredstvima na evidencionom računu učesnika.

## **UPRAVLJANE EVIDENCIONIM RAČUNOM**

Pristup računu

### **Član 8.**

Učesniku je dozvoljeno otvaranje i korišćenje samo jednog evidencionog računa, kome može pristupiti samo uz unos ispravnog korisničkog imena i lozinke. Učesnik je dužan čuvati svoje korisničko ime i lozinku i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posledice raspolaganja evidencionim računom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlašćenih osoba. Učesnik potvrđuje i osigurava se da neće koristiti interaktivne kanale za igranje na načine koji nisu u skladu sa pozitivnim zakonodavstvom Republike Srbije, postupati u ime druge ličnosti, uplaćivati sredstva stečena kriminalnim ili drugim nelegalnim aktivnostima, isplaćivati sredstva na tekući račun za čije korišćenje nije ovlašćen.

Stanje evidencionog računa

### **Član 9.**

Učesniku je na aplikaciji dostupan pregled svih transakcija na njegovom evidencionom računu, uplate i isplate sa tačnim vremenom izvršenja, načinom uplate i isplate i iznosom i statusom, kao i eventualna ograničenja po transakciji. U ovoj aplikaciji učesnik obavlja zahteve za elektronsku uplatu novčanih sredstava i zahteve za isplate novčanih sredstava sa evidencionog računa.

Učesnik je dužan da proverava stanje evidencionog računa prilikom svakog prijavljivanja na aplikaciju priređivača. U slučaju bilo kakve neusaglasenosti stanja evidencionog računa sa evidencijom učesnika o transakcijama učesnik je dužan da bez odlaganja o tome obavesti priređivača radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mera.

Uplata na evidencioni račun

### **Član 10.**

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

Uplata igre sa evidencionog računa

### **Član 11.**

Pre uplate igre učesnik mora imati sredstva na svom evidencionom računu. Dvostrukom potvrdom uplate igre učesnik potvrđuje svoje učestvovanje u igri. Ova uplata se evidentira kao finansijska transakcija koja umanjuje stanje evidencionog računa učesnika. Jednom izvršena uplata igre ne može se poništiti.

## Isplata dobitka na evidencioni račun

### Član 12.

Svaki dobitak učesnika aplikacija beleži na njegovom evidencionom računu nakon potvrde konačnog rezultata događaja koji je predmet opklade. Priredjivač ne naplaćuje naknadu prilikom isplate dobitka na evidencioni račun učesnika. Priredjivač zadržava pravo ispravke finansijske transakcije isplaćenog dobitka na evidencioni račun učesnika ukoliko je isplata izvršena zbog tehničke greške ili pogrešno evidentiranog rezultata, te potom izvršiti povrat pogrešno evidentiranih sredstava.

## Isplata sa evidencionog računa

### Član 13.

Sa evidencionog računa učesnika mogu se isplatiti samo sredstva raspoloživa za isplatu. U sredstva raspoloživa za isplatu evidentiraju se dobici. Isplata se obavlja na zahtev učesnika sa njegovog korisničkog naloga gotovinski na blagajni uplatnog mesta priredjivača ili na tekući račun učesnika.

U slučaju isplate na blagajni uplatnog mesta priredjivača, isplata se vrši u roku od tri radna dana od dana podnošenja zahteva sa korisničkog naloga učesnika.

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

Učesnik je dužan da na zahtev priredjivača dostavi dokaz o vlasništvu na tekućem računu, a priredjivač je ovlašćen i na drugi način da izvrši proveru tekućeg računa i identiteta učesnika.

U slučaju neispunjenja obaveze učesnika iz prethodnog stava ovog člana, priredjivač ima pravo da odbije zahtev za prenos sredstava.

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

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

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

Period rezervacije sredstava učesnika opisan u prethodnom stavu, odnosno period prenosa sredstava od podnošenja zahteva učesnika do realizacije prenosa na njegov tekući račun, zavisi isključivo od banke preko koje se vrši prenos sredstava i priredjivač ne snosi bilo kakvu odgovornost za dužinu trajanja prenosa sredstava.

Podaci o tekućem računu učesnika služe isključivo za isplatu sredstava od dobitaka. Priredjivač nema nikakvu mogućnost raspolaganja sredstvima na tekućem računu učesnika. Korisnički nalog

#### **Član 14.**

Priredivač će u aplikaciji pružiti učesniku pregled i mogućnost izmene podešavanja korisničkog naloga kroz opcije: promena podataka (lični podaci i podaci za klađenje), lična ograničenja učesnika i samoisključenje učesnika.

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

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

Korisnički podaci

#### **Član 15.**

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

Lična ograničenja učesnika

#### **Član 16.**

Priredjivač će na aplikaciji omogućiti učesniku da postavi lična ograničenja igre, iznos za uplatu ili dozvoljeni gubitak za određeni vremenski period koji učesnik navede, a maksimalno 30 dana. Dozvoljeni iznos uplate za igre predstavlja najviši mogući ukupan iznos svih uplaćenih igara u zadatom vremenskom periodu. Dozvoljeni iznos gubitka predstavlja najviši mogući ukupni iznos gubitka koji učesnik može pretrpeti u zadanom vremenskom periodu. Po isteku odabranog vremenskog perioda, postavke ograničenja, nastavljaju se za sledeći period istog trajanja, ukoliko učesnik iste ne promeni ili ukloni.

Samoisključenje

#### **Član 17.**

Priredivač će na aplikaciji omogućiti učesniku mogućnost ličnog isključenja iz igre na određeni vremenski period ili trajno. Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko učesnik svoj zahtev u roku od 3 (tri) dana potvrdi klikom na link u odgovarajućoj e-mail poruci priredjivača. Za vreme trajanja samoisključenja učesnik će moći ograničeno upravljati svojim korisničkim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate igara. Dobici iz igara uplaćeni pre, a ostvareni za vreme trajanja samoisključenja biće zabeleženi na evidencionom računu učesnika.

## Istorija e-potvrda

### **Član 18.**

Priredjivač će u aplikaciji omogućiti učesniku istoriju e-potvrda sa iznosima uplata i ostvarenim dobitcima u poslednja 3 (tri) meseca. Odabirom statusa ili vremenskog perioda na aplikaciji priređivača učesnik ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije. Priredjivač će osigurati učesniku pregled detalja svake e-potvrde.

## Odgovorno priređivanje

### **Član 19.**

Priredjivač se u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priredjivanja obavezuje da će sprovesti mere i standard zaštite igrača od prekomernog igranja. Samo punoletnim osobama dozvoljeno je ucestvovanje u igrama internet kladjenje. Učesniku su na raspolaganju aplikacije za kontrolu potrošnje ili gubitka u odabranom vremenskom period i aplikacija za samoisključenje. Na internet stranicama priredjivaca dostupan je test o zavisnosti i informacije za pružanje pomoći za slučaj nastanka problema povezanih sa prekomernim igranjem.

## Ograničenje raspolaganjem evidencionim računom

### **Član 20.**

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

## Zatvaranje evidencionog računa

### **Član 21.**

Zatvaranje evidencionog računa je isključenje učesnika iz sistema priređivača. Zahtev za zatvaranje evidencionog računa učesnik može podneti isključivo u pisanom obliku u bilo kom trenutku bez navodjenja razloga. Evidencioni račun se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja evidencionog računa učesniku se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim Pravilima. Jednom zatvoren evidencioni račun učesnik može ponovo otvoriti isključivo na pisani zahtev. Priredjivač zadržava pravo zatvoriti evidencioni račun učesnika ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim Pravilima ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim zakonskim propisima.

Ukoliko se izvršene uplate ne koriste za usluge koje nudi priređivač, odnosno za učestvovanje u posebnim igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, priređivač ima pravo, u slučaju sumnje na zloupotrebu, da zatvori evidencioni račun učesnika.

## Obaveštenja učesniku

### Član 22.

Priredjivač će na svojim internet stranicama istaknuti obaveštenja o promenama funkcionalnosti evidencionog računa, korisničkog naloga i aplikacija. Priredjivač zadržava pravo da direktno kontaktira učesnika u slučajevima vaznim za njegovo lično korišćenje aplikacije priređivača. Priredjivač će učesniku slati promotivna obaveštenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost istog. Ako zbog učesnikovog propusta obavestjenje ne može biti dostavljeno učesniku, a isto je objavljeno na internet stranicama priređivača ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

## Prihvatanje i objava Pravila

### Član 23.

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

## ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA

## Lični podaci

### Član 24.

Priredjivač se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o učesnicima i njihovim evidencionim računima isključivo u svrhu učestvovanja učesnika u igrama na sreću koje priređuje "Mozzart" d.o.o. Priređivač će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti (Sl. glasnik R. Srbije 97/08), te ovim Pravilima. Priređivač će preduzimati trajne mere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlašćenih izmena ili pristupa. Na zahtev priređivača u svrhu provere identiteta ili punoletnosti učesnik je dužan dati na uvid lični identifikacioni document.

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

## Lozinka

### Član 25.

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

## **OPIS IGRE – KLAĐENJE**

### **Član 26.**

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

Podaci u ponudi podložni su promenama.

### **Član 27.**

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

O ispravno plasiranoj opkladi učesnik dobija potvrdu o prijemu opklade. (E-potvrda)

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

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

Od momenta prijema potvrde o prijemu opklade ucesnik nije u mogucnosti da otkaze ili promeni plasiranu opkladu.

### **Član 28.**

Učesnik ne može plasirati više puta istu opkladu, odnosno opkladu sa istim pojedinačnim događajima, a u slučaju da učini isto, priređivač može sve opklade osim prvo-plasirane poništiti.

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

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

Priređivač zadržava pravo da poništi bilo koje klađenje vezano za neki događaj koji je predmet klađenja ili njegov deo, i zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka ukoliko je integritet tog događaja ugrožen, odnosno ukoliko priređivač oceni da postoji osnovana sumnja, da je bilo ko delovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju ovakvih događaja, ili čak ukoliko postoje dokazi, na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja. Uložena sredstva na ime pojedinačnih opklada u tom slučaju će biti vraćena na evidencioni račun učesnika.

U slučaju da opklada bude prihvaćena po pogresnom iznosu, priredjivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

Priredjivač takođe zadržava diskreciono pravo da odbije transfer određenog iznosa novčanih sredstava sa evidencionog računa ukoliko utvrdi da je dobijen kao rezultat bilo koje greške predviđene u članu 27. ovih Pravila, nepostenih aktivnosti ili bilo kojih drugih aktivnosti za koje priredjivač utvrdi da su preduzete iz nedopustenih namera.

U slučaju da učesnik na evidencionom računu ne poseduje dovoljno sredstava za plasiranu opkladu, a takva opklada bude greškom prihvaćena, priredjivač zadržava pravo da takvu opkladu poništi.

#### **Član 29.**

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

#### **Član 30.**

Klađenje putem sredstava elektronske komunikacije je posebna igra na sreću u kojoj priredjivač unapred određuje sportske događaje i kvote za klađenje, a učesnik slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog sportskog događaja ili grupe događaja.

Iznos mogućeg dobitka određen je visinom koeficijenta po kome je zaključena opklada i iznosom uloga.

Klađenje na događaj u toku (live bet) podrazumeva klađenje u toku događaja kao i za vreme pauza (poluvreme i slično). Za klađenja na događaje u toku važe ista pravila kao i za klađenje pre početka meča osim ako nije naznačeno drugačije. Klađenje u toku pauze meča podrazumeva klađenje u toku neke od pauza u meču (između dva poluvremena, između četvrtina i slično).

Klađenje se priređuje u kontinuitetu, po kolima koja su vremenski ograničena. Pod pojmom "kola" se podrazumeva period od utorka u 8 h do petka u 8 h, kao i period od petka u 8 h do utorka u 8 h.

Pod pojmom „kladionicarskog dana" podrazumeva se period od 8 h do 8 h narednog dana.

#### **Član 31.**

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

Učesnik se na način određen ovim pravilima može kladiti na:

- 1) rezultate pojedinačnih ili grupnih sportskih događaja;
- 2) određeni događaj u toku sportskog takmičenja (broj postignutih golova, tačan rezultat, broj golova na poluvremenu i na kraju utakmice, ko će dati prvi gol, koji će igrač/tim biti najbolji strelac, u kom poluvremenu će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova, i sl.);
- 3) uspeh učesnika u zabavno-sportskim takmičenjima;
- 4) uspeh kandidata na izborima;

5) druge događaje koji imaju slučajan karakter odnosno nemaju unapred poznat ishod.

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

### **Član 32.**

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

Znak "1" označava pobedu domaćeg tima, znak "X" označava nerešen rezultat, a znak "2" označava pobedu gostujućeg tima. U slučaju da se mec koji je predmet kladjenja odigrava na neutralnom terenu znak „1“ se odnosi na prvonavedeni tim u listi za kladjenje, a znak „2“ na drugonavedeni tim.

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

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

"Kombinaciju" čini niz znakova za kladjenje iz stava 1., 2., 3. i 4. ovog člana.

Broj znakova u nizu koji čini jednu kombinaciju kreće se između minimalnog i maksimalnog broja sportskih događaja koje je priređivač odredio za kladjenje, od ukupnog broja ponuđenih sportskih događaja sa liste sportskih događaja za kladjenje, a koje je učesnik izabrao.

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

"Fiks" je oznaka koja se koristi kod igranja sistema, da se njome označi određen događaj koji će učestvovati u svim kombinacijama koje je igrač odabrao.

### **Član 33.**

"Kvota" je decimalni broj koji unapred određuje priređivač za svaki sportski događaj koji je predmet kladjenja i služi za izračunavanje visine dobitka.

Kvota može biti određena za svaki sportski događaj posebno, kao deo jedne kombinacije, ili za ukupnu kombinaciju, odnosno za sve sportske događaje koji čine tu kombinaciju.

U slučaju da su kvote određene za svaki sportski događaj posebno, kvota kombinacije dobija se množenjem kvota svih pojedinačnih sportskih događaja.

Priređivač zadržava pravo da promeni kvote objavljene u programu sportskih događaja.

Prilikom izračunavanja dobitka uzimaju se u obzir kvote koje su važeće u momentu uplate kladjenja i ispisane na e-potvrdi igrača.

Zbog eventualnih tehnickih problema, moze doci do razlike u kvoti koja se vidi na platformi na kojoj se nalaze kvote za kladjenje na dogadjaj u toku i kvoti koja se vidi na e-potvrdi. Vazeca kvota za kladjenje, kao i za kladjenje na dogadjaj u toku (live bet) je iskljucivo ona koja se nalazi na e-potvrdi igrača.

#### **Član 34.**

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

#### **Član 35.**

"Hendikep" je prednost u golovima ( poenima, procentima ili drugim velicinama koje su u vezi sa dogadjajem koji je predmet kladjenja) koju priređivač unapred daje nekom učesniku sa liste programa sportskih događaja za klađenje.

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

#### **Član 36.**

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

#### **Član 37.**

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

#### **Član 38.**

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

#### **Član 39.**

Minimalna pojedinačna cena kombinacije za klađenje iznosi 3.00 dinara.

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

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za klađenje koje za predmet nema sportski događaj (rezultate ili određene događaje u toku sportskog takmičenja) iznosi 30,00 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 50.000.000,00 dinara.

Za kladjenja koja za predmet nemaju sportske događaje (rezultate ili određene događaje u toku sportskog takmičenja), maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku u kladjenju iznosi 10.000.000,00 (deset miliona) dinara.

Priređivač zadržava pravo promene iznosa minimalne pojedinačne cene za kombinaciju, minimalnog iznosa za kladjenje i maksimalnog iznosa za isplatu dobitka.

#### **Član 40.**

Iznos dobitnog fonda kod klađenja predstavlja zbir svih dobitaka učesnika u klađenju i on nije unapred određen i ne zavisi od primljenih uplata za učešće u konkretnom kolu klađenja.

Iznos dobitka jednak je vrednosti cene kombinacije pomnožene proizvodom svih kvota za tu kombinaciju.

Izuzetno od načina utvrđivanja iznosa dobitka iz stava 1. ovog člana, iznos dobitka ne može da premaši maksimalan iznos dobitka definisan u članu 39. ovih pravila. Priređivač zadržava pravo promene maksimalnog dobitka za svaki tiket.

#### **Član 41.**

Učesnici u klađenju prilikom plasiranja opklade obeležavaju sportske događaje na koje se klade znakovima iz člana 32. ovih pravila, pri čemu su igrači obavezni da se pridržavaju i objašnjenja koja se nalaze na listi programa sportskih događaja za klađenje.

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

Kad prihvati klađenje, priređivač prima uplatu i učesniku vraća e-potvrdu o učešću u igri klađenja, koja sadrži vreme, datum, izbore igrača i iznos primljene uplate, koja predstavlja dokaz o učešću igrača u klađenju, na osnovu kojeg igrač kasnije ima pravo na isplatu eventualnog dobitka.

#### **Član 42.**

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

#### **Član 43.**

Učesnik je dužan da plasira opkladu do početka prvog sportskog događaja na koji se učesnik kladi, osim ako priređivač nije odredio drugačije. Priređivač ima pravo da za svaku igru i svaki događaj promeni vreme do kada prima opkladu. Ovo ne važi za klađenje na događaj u toku kao i za klađenje u pauzi meča. Za klađenje na događaj u toku opklade se primaju tokom trajanja meča. Za klađenje u pauzi meča opklade se primaju u toku pauze.

U slučaju kada se izvrši uplata za klađenje na sportske događaje koji su već počeli ili su već završeni, priređivač zadržava pravo da takve događaje proglasi neregularnim, osim ukoliko to ovim pravilima nije drugačije određeno. Ovo se ne odnosi na klađenje na događaj u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na događaj u toku svaka opklada nakon objave rezultata smatra se nevažećom. Kod klađenja u pauzi ako se opklada izvršila nakon završetka pauze proglašava se nevažećom.

#### **Član 44.**

Po završetku svih sportskih događaja koji su bili predmet klađenja, priređivač u roku od 24 časa, objavljuje zvaničan izveštaj o rezultatima sportskih događaja koji su bili u listi programa sportskih događaja za klađenje.

Zvaničan rezultat je rezultat postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja osim ako drugacije nije navedeno u ponudi priredjivaca. Produžeci i penali (jedanaesterci, sedmerci i sl.) se ne smatraju regularnim tokom utakmice ili takmičenja.

Za klađenja na događaj u toku u teniskim mečevima iz kategorije „parovi“ koji se igraju na dva dobijena seta, treći set se računa kao jedan gem, ukoliko se isti igra kao taj-brejck.

Priređivač utvrđuje zvaničan rezultat sportskog događaja na osnovu zvaničnih izveštaja koje službeno objavljuje priređivač sportskog takmičenja (nacionalno ili internacionalno udruženje, liga, kup i sl.).

#### **Član 45.**

Ukoliko se dogodi da se opklada iz bilo kog razloga izvršila nakon početka meča ona se proglašava nevažećom. Ovo se ne odnosi na klađenje na događaje u toku i klađenje u pauzi. Kod klađenja na događaje u toku svaka opklada nakon objave rezultata smatra se nevažećom. Kod klađenja u pauzi ako se opklada izvršila nakon završetka pauze proglašava se nevažećom.

#### **Član 46.**

U slučaju promene termina odigravanja meča, postignuti rezultat se smatra važećim ukoliko je meč odigran u roku od 50 sati od vremena navedenog u ponudi za kladjenje.

U slučaju da se sportsko takmičenje ne održi u roku od 50 sati iz stava 1. ovog člana, za događaj iz tog sportskog takmičenja računa se kvota 1,00 (jedan).

U slučaju prekida sportskog događaja kod kladjenja na događaj u toku, bilo kad tokom meca, sve opklade na događaj u toku čiji se ishod realizovao do trenutka prekida ostaju vazeće.

Kod opklada na događaj u toku ako se sportski događaj prekine i do njegovog nastavka dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kad je sportski događaj prvobitno krenuo), sve opklade uplaćene za vreme njegovog trajanja pre prekida koje nisu realizovane važe i u nastavljenom terminu.

Ukoliko dođe do prekida meča pre službenog kraja i njegovog neodigravanja u roku od 50 sati- to da li se opklada smatra važećom ili ne zavisi od sporta .

Sportovi koji se mogu podeliti u dva poluvremena ( Fudbal, Košarka, Rukomet, Vatrpolo, Ragbi i slično):

- U slučaju prekida meča u prvom poluvremenu, računa će se kvota 1,00 na sve tipove klađenja.
- Ako se meč prekine nakon završetka prvog poluvremena, a pre početka drugog poluvremena, za opklade koje su se do tada ostvarile rezultat u trenutku prekida se računa za sve tipove klađenja, odnosno tiketi u tom slučaju mogu biti dobitni (tiketi koji se nedvosmisleno mogu obraditi kao dobitni) ili gubitni (tiketi koji se nedvosmisleno mogu obraditi kao gubitni), a za opklade koje se nisu ostvarile proglašava se kvota 1,00.

- Ukoliko se meč prekine nakon početka drugog poluvremena, rezultat u trenutku prekida je konačan i važeći je za sve vrste igara.

Sportovi koji imaju unapred poznato vreme trajanja meča i koji se sastoje od tri trećine : (Hokej i slično) : Ako se meč prekine u toku prve 2 trećine opklade se proglašavaju nevažećim za sve vrste igara. Ako se meč prekine po završetku druge trećine, a pre početka treće trećine, kao i bilo kada u trećoj trećini, rezultat u trenutku prekida je važeći za sve vrste igara.

Kolektivni sportovi koji nemaju unapred poznato vreme trajanja a pobednik je onaj koji prvi osvoji tri seta : (Odbojka i slično) : Ukoliko su završena 3 seta postignuti rezultat važi za sve vrste igara, u suprotnom opklade se smatraju nevažećim i računa se kvota 1.

Tenis : Ukoliko dođe do predaje meča računa se kvota 1 za sve vrste igara bez obzira u kom setu je meč predat. Ukoliko dođe do predaje pre početka meča važi kvota 1. Za teniske mečeve ne važi pravilo kvote 1, ukoliko se meč ne završi u roku od 50 sati.

Bejzbol:Ukoliko dodje do prekida meca iz bilo kog razloga i ne nastavljanja do kraja kladionicarskog dana –racuna se kvota 1.00 (jedan) za sve vrste igara.

Ako se sportski događaj prekine u slučaju klađenja na događaj u toku i do njegovog nastavka ne dođe u roku od 12 sati (12 sati od trenutka kada je sportski događaj prvobitno krenuo), sve opklade koje su uplaćene za vreme trajanja događaja u toku a nisu realizovane, smatraju se nevažećim i za njih važi kvota 1,00.

Izuzetno od prethodnog stava ovog člana, ako se teniski meč prekine u slučaju klađenja na događaj u toku, i do njegovog nastavka ne dođe u roku od 24 sata od trenutka prekida, sve opklade koje su uplaćene za vreme trajanja događaja u toku, pre prekida, a nisu realizovane, smatraju se nevažećim i za njih važi kvota 1,00.

#### **Član 47.**

Za sva klađenja, koja su primljena, a odigrana su na tim ili igrača koji je iz bilo kog razloga ispao ili odustao od daljnjeg takmičenja, smatra se da nisu dobitna i računa se kvota 1,00 (jedan), osim ukoliko se drugačije ne navodi u listi programa sportskih događaja.

#### **Član 48.**

Ako učesnik sa nevažećim sportskim događajem ispunjava uslov o minimalnom broju sportskih događaja u jednoj kombinaciji, ta kombinacija je važeća, a za nevažeći sportski događaj računa se kvota 1,00 (jedan).

Ukoliko se dogodi da je ishod klađenja unapred poznat Priređivač takvo klađenje proglašava nevažećim.

Priređivač ima pravo u slučaju greške vezane za vreme ili mesto održavanja događaja ili greške u kvoti objavljene na internet stranici priređivača usled greške u kucanju ili neke druge greške da događaj proglasi nevažećim.

Ukoliko se sportski događaj koji je predmet kladjenja održava na neutralnom terenu priredjivac nije duzan da u ponudi za kladjenje navede tacno mesto održavanja događaja.

#### **Član 49.**

Učesnik u klađenju ima pravo da u roku od 7 (sedam) dana od dana objavljivanja zvaničnog izveštaja o rezultatima događaja, uloži pismeni prigovor priređivaču, ukoliko smatra da priređivač nije pravilno ustanovio dobitak.

Ako priređivač utvrdi da je prigovor osnovan, dužan je da u roku od 30 dana, po isteku roka iz stava 1. ovog člana, izvrši isplatu iznosa ostvarenog dobitka učesniku u klađenju.

#### **Član 50.**

Isplata novčanih dobitaka u klađenju zastareva u roku od 60 dana, od dana objavljivanja zvaničnog izveštaja rezultata sportskog događaja za određeno kolo.

#### **Član 51.**

Ovaj član reguliše Kladjenje na virtuelni fudbal.

Virtuelni fudbal je kladjenje na rezultat kompjuterski generisane prezentacije fudbalskog meča. Rezultati su kontrolisani Random Number Generatorom (RNG), koji izračunava rezultat meča na osnovu sistemskog rejtinga svakog pojedinačnog tima.

Opklade na virtuelni fudbal se plasiraju pod istim uslovima kao i za obično sportsko kladjenje.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na kladjenje je 50 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na kladjenje je 5.000 dinara. .

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Mečevi virtuelnog fudbala se prikazuju igraču i svi igrači koji izvrše opkladu na isti meč će dobiti isti rezultat meča.

U slučaju da meč ne počne na vreme, nije kompletiran ili se rezultat ne prikaže, takav meč će biti poništen, a uložena sredstva vraćena.

Prihvaćene opklade na mečeve koji tek treba da se dese u budućnosti će biti važeće ukoliko korisnik iz bilo kog razloga napusti sajt.

Vrste opklada na virtuelni fudbal su definisane ovim Pravilima.

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

Nakon što su virtuelni mečevi završeni, igraču se prikazuju rezultati svih odigranih mečeva.

Posle prikaza rezultata završenog kola, igraču se prikazuje najava sledećeg kola.

Istorija odigranih virtuelnih mečeva se prikazuje na sajtu za određeni period.

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

## Član 52.

Ovaj član Pravila reguliše Kladjenje na trke pasa i konja.

Kladjenje na trke pasa i konja je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti na kladjenje je 50 dinara.

Maksimalni iznos koji učesnik može uplatiti na kladjenje je 5.000 dinara.

Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000 dinara.

Trka pasa i konja je igra u kojoj učesnik svoj novac ulaže na jednog od 6 pasa ili konja koji se trkaju na hipodromu. Igra se odvija putem servera (uređaja) koji upotrebom softvera na principu generatora slučajnosti odabire jedan snimak trke pasa ili konja iz baze snimaka, kojom server raspolaže i isti po završenom primanju uplata igrača emituje.

Igrač ima mogućnost da uloži na jednog psa ili konja i ako taj pas pobedi učesnik dobija novac u iznosu koji je dobijen množenjem njegove uplate i kvote psa ili konja na kojeg se kladi. Da bi se na ovaj način igrač okladio potrebno je da izabere jednog ili više pasa ili konja iz prvog reda brojeva pasa ili konja.

Druga mogućnost je da se igrač kladi na poredak prvog i drugog. Odnosno da uloži svoj novac na psa ili konja koji će pobediti i na onoga koji će biti drugi. Ako igrač pogodi koja dva psa (konja) su u pitanju iznos koji će dobiti jednak je proizvodu kvota ta dva psa (konja) i uplate koju je učesnik uložio. Da bi se igrač opkladio na ovaj način potrebno je da izabere psa (konja) iz prvog reda ponuđenih pasa (konja) (pobednik) i psa (konja) iz drugog reda (koji mora završiti na drugom mestu).

U slučaju da učesnik odabere više pasa (konja) iz prvog reda i više pasa (konja) iz drugog reda aplikacija će igraču iskombinovati sve moguće kombinacije odabranih pasa (konja).

Treća mogućnost je kad se igrač kladi na poredak prvog, drugog i trećeg psa (konja). Ako igrač pogodi kombinaciju prva tri psa (konja) osvojiće iznos jednak proizvodu kvota ta tri psa (konja) i njegovog uloga.

Da bi se učesnik opkladio na ovaj način potrebno je da izabere jednog psa (konja) iz prvog reda, jednog iz drugog i jednog iz trećeg. Ako izabere više pasa (konja) iz svih redova aplikacija će napraviti sve kombinacije tih pasa (konja).

Da bi igrač odigrao ovu igru potrebno je samo da unese željeni iznos u kvadratić označen sa "IZNOS" i označi pse (konje) na koje želi taj iznos uložiti te potvrditi opkladu.

U slučaju da trka ne počne na vreme, nije kompletirana ili se rezultat ne prikaže, takva trka će biti poništena, a uložena sredstva vraćena.

Opklada na bilo koju trku neće biti prihvaćena ukoliko je trka počela. Svaka opklada primljena nakon početka trke biće poništena, a ulog će biti vraćen.

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

## OPIS IGRE – TEXAS HOLD'EM POKER

### Član 53.

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

Texas Hold'em poker se igra sa standardnim špilom od 52 karte. Postoji deliteljevo button, predmet koji kruži u smeru kazaljke na satu i označava ko u toj ruci treba da deli (ukoliko ne postoji osoba koja je zadužena samo za to), a ko treba da stavi obavezan ulog.

U Teksas Hold'em-u postoje dva obavezna uloga i oni se nazivaju blindovi. Igra počinje tako što dva igrača koja sede levo od deliteljevog button-a postavljaju obavezne uloge tzv. mali i veliki blind (small i big blind) pre početka deljenja karata. Veliki blind je dvostruko veći od malog blinda.

Nakon postavljenih uloga svakom igraču se podele po dve karte, okrenute licem na dole, tako da samo igrač kome su podeljene ima uvid u njih. Poenta igre je da svaki igrač sastavi najbolju kombinaciju sa svoje dve karte koje su mu podeljene i još pet karata koje delitelj izvlači u toku igre. Ovo se kao i u običnom pokeru odnosi na najbolju petokaratnu kombinaciju, znači od ukupno sedam karata (2 u ruci i 5 koje je izvukao delitelj) svaki igrač nastoji da napravi svoju najbolju petokaratnu kombinaciju, zanemarujući druge dve karte koje ne učestvuju u kombinaciji. To znači da se na kraju vaša ruka može sastojati od:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

dodatnog ulaganja, naravno to je moguće samo ako niko pre njega nije podizao ulog u drugom krugu ulaganja.

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

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

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

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

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

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

Redosled jačine ruku je sledeći:

1. Royal flush - 5 povezanih najjačih karata istog znaka (od A do 10)
2. Straight flush - takođe 5 povezanih karata istog znaka, ali ne najjačih
3. Poker - 4 iste
4. Full House - 2 iste (par) i 3 iste (trilling)
5. Flush (boja) - 5 bilo kojih karata istog znaka
6. Straight (kenta) - 5 povezanih karata bilo kojih znakova
7. Trilling - 3 iste
8. Dva para - 2 iste i 2 iste
9. Par - dve iste
10. High card - ukoliko niko od igrača nema ni jednu od navedenih kombinacija, gleda se ko od njih ima najjaču kartu i uzima pot. Ukoliko je ona ista kod nekih igrača, pot se deli.

## **OPIS IGRE – FRANCUSKI RULET**

### **Član 54.**

Rulet je virtualna igra u kojoj se brojevi izvlače pomoću generatora slučajnosti.

Igrač se kladi i ulaže na broj na kome će se zaustaviti kuglica posle okretanja na rulet točku. Postoji više načina da se stave ulogi u Francuskom ruletu. Svaki ulog pokriva različit skup brojeva i ima

raspodelu verovatnoće: Ulog na jedan broj plaća 35:1, ulog na dva broja plaća 17:1, ulog na tri broja plaća 11:1, ulog na četiri broja plaća 8:1, ulog na 6 brojeva plaća 5:1, ulog na 12 brojeva plaća 2:1, ulog na 18 brojeva plaća 1:1.

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

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

Transfersale Pleine (Ulog na ulicu) Ulog na niz od tri broja. Stavlja se postavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda. Maksimalni ulog za tu opkladu trostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Carre (ulog na ugao) Ulog se može staviti na četiri broja stavljanjem žetona na ugao gde se ta četiri broja susreću. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Transfersale de Quatre (ulog na četiri) Ulog na brojeve 0, 1, 2 i 3 stavljanjem žetona na graničnu liniju gde se preseca linija između 0 i prvog reda. Maksimalni ulog za tu opkladu četverostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Transfersale Simple (Ulog na liniju) Ulog na dve „ulice“, tj. na 6 raznih brojeva u dva reda od po tri broja, stavljanjem žetona na graničnu liniju stola za rulet gde se preseca linija koja deli ta dva reda. Maksimalni ulog za tu opkladu šestostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

Colonne (ulog na kolonu) Na dnu svake kolone nalaze se tri neobeležene kućice, pa se postavljanjem uloga postiže stavljanjem žetona na jednu od tih kućica. Ako se pogodi bilo koji broj od brojeva izabrane kolone, isplata se obavlja u razmeri 2:1 dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu desetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

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

Rouge/Noir, Pair/Impair, Manque 1-18, Passe 19-36, odnosno crveno-crno, par-nepar, Mali/veliki brojevi. Ulog se stavlja na jednu od kućica smeštenih duž strane stola koja pokriva polovinu brojeva na stolu za rulet (izuzev 0), pri čemu svaka kućica pokriva 18 brojeva. Za sve ove uloge isplata se obavlja u razmeri 1:1, dok broj 0 gubi. Maksimalni ulog za tu opkladu dvadesetostruko je veći od maksimalnog uloga na Plain;

## **OPIS IGRE – BLACKJACK**

### **Član 55.**

Blackjack je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Blackjack je kartaška igra u kojoj igrač može steći blagu statističku prednost u odnosu na delitelja (krupije). Može se igrati sa jednim ili više špilova karata, najviše osam (bez džokera).

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

**Cilj igre** je da igrač napravi rezultat 21 ili što bliže tome. Ukoliko igrač prebaci 21, automatski gubi igru.

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

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

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

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

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

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

**SURRENDER** (Predaja) - Ukoliko igrač posle početnog deljenja odluči da se preda, tada se ta igra za njega završava i krupije mu automatski uzima pola uloženog novca.

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

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

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

Kad svi igrači završe svoj red, delitelj okreće svoju kartu licem nagore. Zatim uzima nove karte sve dok ima 16 ili manje. Ako dobije 18-21, delitelj stane i drugi igrači uporede svoj broj bodova s njegovim. Ako ima više od 22, delitelj je automatski izgubio i svi preostali igrači dobijaju. Ako delitelj ima tvrdih 17 (nema asa ili ima asa i 16 bodova u drugim kartama), staje. Ako ima mekih 17 (as i 6 bodova u drugim kartama), tada njegova igra ovisi o unapred definisanim pravilima koja mogu biti varijabilna tj. od njih zavisi da li delitelj mora da izvlači ili ne još karata.

Završna faza (poređenje osvojenih bodova) - Ako delitelj ima više bodova nego igrač, igrač gubi. Ako je obrnuto, igrač dobija i dobitak mu se isplaćuje u razmeri 1:1 u odnosu na uloženo. Ako igrač i delitelj imaju jednak broj bodova, igrač dobija svoj ulog natrag, ali bez dobitka, osim kada jedan od njih ima blackjack, a drugi normalnih 21. Tada onaj s blackjackom dobija.

## **OPIS IGRE - SLOT IGRE**

### **Član 56.**

Slot igre su virtualne igre koje se priređuje pomoću generatora slučajnosti.

Slot igre imaju sledeće osnovne modalitete: klasični jednolinijski /višelinijski slotovi i video slotovi, a cilj je da se slučajnom akcijom učesnika generiše slučajan niz simbola. Ukoliko se ti simboli pojave u određenom redosledu (liniji, polju i sl.) smatra se da je ishod pobeda i učesniku u tom slučaju pripada dobitak.

Preciznije: standardni slotovi su sa tri bubnja: ulaže se određeni iznos, zavrte se tri bubnja i zavisno od ishoda obrtanja, osvaja se gubitak ili se gubi;

Maks slotovi sa 2 i 3 bubnja: omogućen je ulog maksimalno od dva novčića, a ne tri kao kod standardnih slotova.

Bonus igra: slotovi koji imaju bonusnu igru zahtevaju da igrač dobije specijalnu kombinaciju simbola ili da sakupi određene simbole, a da pri tome ulaže maksimalno dozvoljeni ulog posle čega ulazi u bonus krug igre i osvaja specijalne dobitke.

Slotovi sa n-linija: navodi se koliki je ulog po platnoj liniji i na koje se platne linije stavlja ulog. U tom slučaju ulog se izračunava kao ulog na liniji pomnožen brojem odabranih linija.

Slotovi sa više obrtaja: posle prvog okretanja bubnjeva, igrač bira bubnjeve koje želi da zadrži a ostatak bubnjeva zavrta ponovo.

## **ZAVRŠNE ODREDBE**

### **Član 57.**

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

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

### **Član 58.**

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

**Član 59.**

Ova Pravila i sve buduće izmene i dopune, stupaju na snagu i primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici priređivača, a nakon dobijanja saglasnosti od strane Ministarstva finansija.

**MOZZART DOO**



Koviljka Lončar, direktor