

Na osnovu člana 115. Zakona o igrama na sreću ("Sl. glasnik RS", br. 88/2011, 93/2012, 30/2018 I 95/2018), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću ("Sl. glasnik RS", br. 129/2004), Osnivačkog akta "MEDŽIK" d.o.o. za promet i usluge Indija, ul. Novosadska br. 2, lamela b/c, sprat 2 stan 9 i Odluke direktora br. 171 od 27.06.2019. godine, direktor "MEDŽIK" d.o.o. za promet i usluge Indija, dana 27.06.2019. godine, doneo je

## **PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU - KLAĐENJA**

### **I OSNOVNE ODREDBE**

#### **Član 1.**

Ovim pravilima uređuje se priređivanje posebne igre na sreću klađenja (u daljem tekstu: klađenje) i ona sadrže odredbe o priređivanju klađenja, uslovima za učešće u klađenju, mestu priređivanja klađenja, ceni jedne kombinacije, roku za prijem uplata, fondu dobitaka i nadzoru nad tim postupkom, objavljivanje rezultata igre, roku isplate dobitaka, obavještanje učesnika o pravilima klađenja, postupku u slučaju otkazivanja ili promene vremena održavanja sportskog takmičenja, odgovornosti priređivača, poslovnoj tajni, održavanju reda i ponašanju učesnika u kladionici, odnosno na uplatnom mestu kladionice, zaposlenima, kao i o drugim pitanjima od značaja za priređivanje klađenja.

#### **Član 2.**

Klađenje iz člana 1. priređuje Društvo "MEDŽIK" d.o.o. za promet i usluge Indija, ulica Novosadska br. 2, lamela b/c, sprat 2 stan 9, PIB 101349133, MB: 17278240 (u daljem tekstu: priređivač).

#### **Član 3.**

Ova pravila predstavljaju opšte uslove za zaključenje ugovora po pristupu za učešće u svim vrstama klađenja kod priređivača, a koji se smatra zaključenim kad učesnik izvrši uplatu priređivaču za učešće u klađenju.

Ova pravila obavezuju priređivača i učesnike i oni su dužni da ih se pridržavaju.

#### **Član 4.**

Priređivač za obaveze prema učesnicima u klađenju odgovara svojom celokupnom imovinom.

#### **Član 5.**

Klađenje je posebna igra na sreću u kojoj priređivač unapred određuje sportske i druge događaje i kvote za klađenje, a učesnik slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog sportskog događaja ili grupe događaja na listiću - obrascu za učešće u igri (u daljem tekstu: listić) koji je izdao priređivač.

Klađenje se priređuje u kontinuitetu i svakodnevno, u zavisnosti od same ponude događaja. Datum i vreme početka sportskog ili nekog drugog događaja koje je prikazano u ponudi za klađenje koje je prikazano u štampanom ili elektronskom obliku informativnog je karaktera. Kao početak sportskog ili drugog događaja uzima se vreme istaknuto na zvaničnim izvorima informisanja.

Klađenje „Uživo“ („Live Bet“) je posebna vrsta klađenja i predstavlja mogućnost klađenja na događaje koji su u toku, kao i za vreme koje je predviđeno za pauzu tog događaja (četvrtina, trećina, poluvreme i slično).

Za „Uživo“ klađenje važe ista pravila kao i za klađenje pre početka meča, osim ako Priređivač nije drugačije naveo, odnosno jasno definisao.

#### **Član 6.**

Odredbe ovih Pravila važe i primenjuju se za sva klađenja, koja je moguće organizovati u grupnim i individualnim sportskim disciplinama, koje po svojoj prirodi mogu biti predmet 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 biti najbolji strelac, u kojem 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) rezultate trka pasa i drugih životinja, osim trka konja.

#### **Član 7.**

Događaje iz člana 6. ovih pravila, priređivač objavljuje u listi programa sportskih događaja koja će biti predmet kladenja za određen vremenski period, odnosno kolo, zajedno sa početnim kvotama, uputstvom za kladenje, eventualnim posebnim uslovima za konkretno kladenje kao i drugim podacima koji učesniku olakšavaju učešće u kladenju.

#### **Član 8.**

Kod kladenja 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 prvonavedenog tima, znak "X" označava nerešen rezultat, a znak "2" označava pobedu drugonavedenog tima.

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

Za određene vrste kladenja, 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 kladenje iz st. 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 kladenje od ukupnog broja ponuđenih sportskih događaja sa liste sportskih događaja za kladenje, a koje je učesnik izabrao.

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

"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 9.**

"Kvota" je decimalni broj koji unapred određuje priređivač pored svakog sportskog događaja koji je predmet kladenja 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 sva 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 i u tom slučaju uzimaju se u obzir kvote koje su važeće u momentu uplate kladenja.

U slučaju greške od strane priređivača vezane za ponudu igara, kvota, koeficijenta, totala, granice hendikepa i drugo, greške koje se odnose za vreme i mesto odigravanja događaja, ponuđenog takmičarskog para ili ekipe i slično, priređivač zadržava pravo da taj događaj proglasi nevažećim za sve vrste igara čak i posle završetka sportskog ili drugog događaja, računa se kvota jedan (1,00).

Ukoliko greškom budu prihvaćene uplate u okviru kombinacije više različitih sportskih ili drugih takmičenja (više događaja na tiketu) sa kvotama čiji ishodi mogu međusobno da utiču jedni na druge ili da zavise jedni od drugih, te kvote u ponudi bi će poništene a sama opklada bi će ažurirana na osnovu ostalih preostalih sportskih ili drugih događaja sa kvotama.

#### **Član 10.**

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

#### **Član 11.**

"Hendikep" je prednost ( npr. u golovima, u koševima, u poenima i drugo), koju priređivač unapred daje nekom timu sa liste programa sportskih događaja za kladenje. Hendikep se uvek odnosi na prvo navedeni tim (domaći tim).

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

#### **Član 12.**

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

#### **Član 13.**

"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 14.**

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

#### **Član 15.**

Pojedinačna cena kombinacije za kladenje je 3,00 dinara.

Minimalni iznos koji učesnik može uplatiti za kladenje iznosi 30,00 dinara.  
Maksimalni iznos za isplatu dobitka učesniku iznosi 1.000.000,00 dinara.  
Iznos od 1.000.000,00 dinara je maksimalna isplata i u slučajevima kada učesnik u pogađanju rezultata ostvari bonus na dobitak.

Utvrđene visine uplate i isplate su podložne promenama do početka primanja uplata.

#### **Član 16.**

Iznos dobitnog fonda kod kladenja je zbir svih dobitaka učesnika u kladenju, i on nije unapred određen i ne zavisi od primljenih uplata za učešće u konkretnom kolu kladenja.

## **II POSTUPAK I USLOVI KLAĐENJA**

#### **Član 17.**

Radno vreme uplatno isplatnih mesta Priređivača traje najduže 18 časova dnevno, i utvrđuje se posebnom odlukom za svako uplatno-isplatno mesto, ako propisima nadležnih organa nije drugačije određeno.

Učesnik sam određuje koliko će ostati u igri u okviru radnog vremena uplatno-isplatnog mesta Priređivača.

#### **Član 18.**

Učesnici u kladenju popunjavaju listiće koje izdaje priređivač tako što obeležavaju sportske događaje na koje se klade znakovima iz člana 8. ovih pravila, pri čemu su igrači obavezni da se pridržavaju i objašnjenja koja se nalaze na listi programa sportskih događaja za kladenje.

Učesnik u igri je dužan da za svako kladenje označi vrstu igre i šifre sportskih događaja na koje se kladi. U suprotnom, kladenje nije važeće, i priređivač ga neće prihvatiti.

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

Kad prihvati kladenje, priređivač prima uplatu i učesniku vraća overenu potvrdu o učešću u igri kladenja, koja sadrži mesto, vreme, datum, izbore igrača i iznos primljene uplate, koja predstavlja dokaz o učešću igrača u kladenju, na osnovu kojeg igrač kasnije ima pravo na isplatu eventualnog dobitka.

#### **Član 19.**

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

#### **Član 20.**

Ukoliko učesnik ustanovi da kladenje, od strane priređivača, nije overeno u skladu sa njegovim zahtevom, tada učesnik ima pravo da odustane od kladenja i zatraži storniranje nakon izvršene uplate, najkasnije u roku od 5 (pet) minuta nakon završetka overavanja kladenja, a pre početka odigravanja sportskog događaja.

U ovom slučaju se poništavaju sve kombinacije za kladenje, a iznos uplate se vraća učesniku.

#### **Član 21.**

Zabranjeno je učesniku da se u jednoj kombinaciji kladi više puta na isti sportski događaj, osim ukoliko to priređivač nije izričito odobrio u programu rasporeda sportskih događaja.

Ako je u jednoj kombinaciji isto sportsko takmičenje označeno više puta, suprotno odredbi stava 1. ovog člana, važiće samo prvi put označeno takmičenje, a za ponovljena takmičenja važi kvota 1,00.

#### **Član 22.**

Krajnji rok za prijem uplate za kladenje je do početka prvog sportskog događaja na koji se učesnik kladi, osim ako priređivač nije odredio drugačije.

U slučaju kad se izvrši uplata za kladenje na sportske događaje koji su već počeli ili su već završeni, usled promene termina početka odigravanja sportskog događaja, takav događaj će biti proglašen nevažećim (računa se kvota 1,00). Ovo se ne odnosi na kladenje uživo, kod kojeg se za svaku uplatu nakon poznatog rezultata računa kvota 1,00.

#### **Član 23.**

Po završetku svih sportskih takmičenja koja su bila predmet kladenja, priređivač u roku od 24 časa, objavljuje zvaničan izveštaj o rezultatima sportskih događaja koji su bili u listi programa sportskih događaja za kladenje.

Zvaničan rezultat je rezultat postignut u regularnom toku utakmice ili takmičenja. Produžeci i penali (jedanaesterci, sedmerci, slobodna bacanja i sl.) ne smatraju se regularnim tokom utakmice ili takmičenja.

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

#### **Član 24.**

U slučaju odlaganja sportskog takmičenja iz bilo kojih razloga i odigravanja u novom terminu, a koji je najkasnije u ponedeljak do 24 časa, postignuti rezultati se smatraju važećim za sve vrste kladenja na to sportsko takmičenje.

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

Pravilo iz stava 2. ovog člana se ne odnosi na OUTFRIGHTS igre (igre koje se daju unapred, za duži period od nedelju dana).

#### **Član 25.**

U slučaju prekida meča kladionica isplaćuje POZNATE POGOĐENE tipove, ne isplaćuje POZNATE NEPOGOĐENE tipove, a za sve NEPOZNATE tipove važi kvota 1.00. Detaljniji opisi po sportovima sa navedenim izuzecima od osnovnog pravila:

#### Fudbal:

- Kod igara KONAČAN ISHOD, DUPLA ŠANSNA, HENDIKEP, PRVO POLUVREME ILI KRAJ, WINNER, KOMBINACIJE dva tipa (osim igara "GG3+" i "4+&GG") i TAČAN REZULTAT, u slučaju prekida u prvom poluvremenu računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida na poluvremenu ili bilo kad u drugom poluvremenu računaće se rezultat u trenutku prekida kao konačan rezultat.
- Kod igara DRUGO POLUVREME, DRUGO POLUVREME DUPLA ŠANSNA, PADA VIŠE GOLOVA i GOL U OBA POLUVREMENA, u slučaju prekida u prvom poluvremenu ili na poluvremenu računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida bilo kada u drugom poluvremenu računaće se rezultat u trenutku prekida kao konačan rezultat.
- Kod igara PRVO POLUVREME i PRVO POLUVREME DUPLA ŠANSNA, u slučaju prekida u prvom poluvremenu računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida na poluvremenu ili bilo kad u drugom poluvremenu rezultat na poluvremenu je važeći rezultat za navedene igre.
- Kod igara POLUVREME-KRAJ, POLUVREMENA (tipovi "DP2", "DP0", "GP2" i "GP0") i DUPLA ŠANSNA 45'-90' u slučaju prekida u prvom poluvremenu računaće se kvota 1.00. U slučaju prekida na poluvremenu ili bilo kad u drugom, za sve koji su pogodili ishod prvog poluvremena računaće se kvota 1.00. Svi tipovi na kojima nije pogođen rezultat prvog poluvremena, a došlo je kasnije do prekida, smatraju se nedobitnim.
- Kod igre POLUVREMENA - tipovi "DP1" i "GP1" u slučaju prekida u bilo kom momentu meča računaće se kvota 1.00.
- Kod igre POLUVREMENA - tipovi "DP1+" i "GP1+" u slučaju prekida u prvom poluvremenu računaće se kvota 1.00. U slučaju prekida na poluvremenu ili bilo kad u drugom, za sve koji su pogodili ishod prvog poluvremena biće dobitan tip. Za sve ostale računaće se kvota 1.00.
- Kod igre POBEDA SA NULOM – tip "PSN1" u slučaju prekida u bilo kom momentu meča računaće se kvota 1.00 ukoliko gost nije postigao gol. Ukoliko je gost postigao gol do prekida meča, tip je nedobitan.
- Kod igre POBEDA SA NULOM – tip "PSN2" u slučaju prekida u bilo kom momentu meča računaće se kvota 1.00 ukoliko domaćin nije postigao gol. Ukoliko je domaćin postigao gol do prekida meča, tip je nedobitan.
- Kod igara UKUPNO GOLOVA, UKUPNO GOLOVA PRVO POLUVREME, UKUPNO GOLOVA DRUGO POLUVREME, PRVI DAJE GOL, TIM 1, TIM 1 – PRVO POLUVREME, TIM 1 – DRUGO POLUVREME, TIM 2, TIM 2 – PRVO POLUVREME, TIM 2 – DRUGO POLUVREME, DAJU OBA, VREME 1. GOLA i KOMBINACIJE dva tipa za igre "GG3+" i "4+&GG", u slučaju prekida utakmice u bilo kojem minutu računaće se kvota 1.00 za sve nepoznate rezultate. U slučaju da je do prekida pogođen broj postignutih golova tip je važeći. U slučaju da je do prekida palo više golova od odigranog tip se smatra nedobitnim.
- Kod igre STRELCI, u slučaju da navedeni igrač ne nastupi na meču računa se kvota 1.00.

#### Košarka:

- Kod igara KONAČAN ISHOD, DUPLA ŠANSNA, HENDIKEP, PAR-NEPAR i KOMBINACIJE dva tipa, u slučaju prekida meča u bilo kom momentu računaće se kvota 1.00.
- Kod igre POLUVREME-KRAJ u slučaju prekida u prvom poluvremenu računaće se kvota 1.00. U slučaju prekida na poluvremenu ili bilo kad u drugom, za sve koji su pogodili ishod prvog poluvremena kvota je 1.00. Svi tipovi na kojima nije pogođen rezultat prvog poluvremena, a došlo je kasnije do prekida, smatraju se nedobitnim.
- Kod igara PRVO POLUVREME, HENDIKEP PRVO POLUVREME, u slučaju prekida u prvom poluvremenu računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida na poluvremenu ili bilo kad u drugom poluvremenu računaće se rezultat na poluvremenu kao važeći rezultat za navedene igre.
- Kod igara VIŠE-MANJE, VIŠE-MANJE PRVO POLUVREME, GRANICA DOMAĆIN, GRANICA GOST i PADA VIŠE KOŠEVA, u slučaju prekida utakmice u bilo kojem minutu računaće se kvota 1.00 za sve nepoznate rezultate. U slučaju da je do prekida pogođen broj postignutih koševa tip je važeći. U slučaju da je do prekida palo više koševa od odigranog tip se smatra nedobitnim.
- Kod igre IGRAČ DAJE KOŠEVA, u slučaju da navedeni igrač ne nastupi na meču računa se kvota 1.00.
- Kod igre ZBIR KOŠEVA OBA IGRAČA, u slučaju da jedan ili oba navedena igrača ne nastupe na meču računa se kvota 1.00.

#### Hokej:

- Kod igara KONAČAN ISHOD, DUPLA ŠANSNA, HENDIKEP, PAR-NEPAR i KOMBINACIJE dva tipa, u slučaju prekida meča u bilo kom momentu računaće se kvota 1.00.
- Kod igre PRVA TREĆINA u slučaju prekida u prvoj trećini računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida nakon završene prve trećine računaće se rezultat prve trećine kao važeći rezultat za navedene igre.

- Kod igre PRVA TREĆINA-KRAJ u slučaju prekida u prvoj trećini računaće se kvota 1.00. U slučaju prekida nakon završene prve trećine, za sve koji su pogodili ishod prve trećine kvota je 1.00. Svi tipovi na kojima nije pogođen rezultat prve trećine, a došlo je kasnije do prekida, smatraju se nedobitnim.
- Kod igre VIŠE-MANJE u slučaju prekida utakmice u bilo kojem minutu računaće se kvota 1.00 za sve nepoznate rezultate. U slučaju da je do prekida pogođen broj postignutih golova tip je važeći. U slučaju da je do prekida palo više golova od odigranog tip se smatra nedobitnim.

#### Tenis:

- U slučaju prekida teniskog meča pobjednik je takmičar koji se plasira u sledeće kolo bez obzira na način, osim ukoliko dođe do predaje pre početka meča kada se za taj meč računa kvota 1.00
- Kod igre HENDIKEP SETOVI, HENDIKEP GEMOVI, TAČAN BROJ SETOVA i KOMBINACIJE dva tipa, u slučaju prekida meča u bilo kom momentu računaće se kvota 1.00.
- Kod igre PRVI SET-KRAJ u slučaju prekida u prvom setu računaće se kvota 1.00. U slučaju prekida nakon završenog prvog seta, za sve koji su pogodili ishod prvog seta računaće se kvota je 1.00. Svi tipovi na kojima nije pogođen rezultat prvog seta, a došlo je kasnije do prekida, smatraju se nedobitnim.
- Kod igre PRVI SET u slučaju prekida u prvom setu računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida nakon završenog prvog seta računaće se rezultat prvog seta kao važeći rezultat za navedene igre.
- Kod igre GRANICA GEMOVA u slučaju prekida meča u bilo kojem momentu računaće se kvota 1.00 za sve nepoznate rezultate. U slučaju da je do prekida pogođen broj završenih gemova tip je važeći. U slučaju da je do prekida završeno više gemova od odigranog tip se smatra nedobitnim.
- Za teniske mečeve ne važi pravilo kvote 1.00 ukoliko se ne odigra tokom kola u kojem je objavljen. U slučaju prekida (zbog vremenskih uslova ili drugo) i nastavljanja narednih dana, meč je važeći dok se ne završi.

#### Vaterpolo:

- Kod igara KONAČAN ISHOD, DUPLA ŠANSI i HENDIKEP, u slučaju prekida meča u bilo kom momentu računaće se kvota 1.00.
- Kod igre VIŠE-MANJE u slučaju prekida utakmice u bilo kojem minutu računaće se kvota 1.00 za sve nepoznate rezultate. U slučaju da je do prekida pogođen broj postignutih golova tip je važeći. U slučaju da je do prekida palo više golova od odigranog tip se smatra nedobitnim.

#### Rukomet, Bejzbol i NFL:

- Kod igara KONAČAN ISHOD, DUPLA ŠANSI, HENDIKEP, HENDIKEP I POLUVREME, PAR-NEPAR, PADA VIŠE GOLOVA i KOMBINACIJE dva tipa, u slučaju prekida meča u bilo kom momentu računaće se kvota 1.00.
- Kod igre PRVO POLUVREME (PRVI INNING kod bejzbola) u slučaju prekida u prvom poluvremenu računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida na poluvremenu ili bilo kad u drugom poluvremenu računaće se rezultat na poluvremenu kao važeći rezultat za navedene igre.
- Kod igre VIŠE-MANJE i VIŠE-MANJE PRVO POLUVREME u slučaju prekida utakmice u bilo kojem minutu računaće se kvota 1.00 za sve nepoznate rezultate. U slučaju da je do prekida pogođen broj postignutih poena tip je važeći. U slučaju da je do prekida palo više poena od odigranog tip se smatra nedobitnim.

#### Odbojka:

- Kod igara KONAČAN ISHOD, KOMBINACIJE dva tipa i HENDIKEP, u slučaju prekida meča u bilo kom momentu računaće se kvota 1.00.
- Kod igre PRVI SET u slučaju prekida u prvom setu računaće se kvota 1.00, a u slučaju prekida nakon završenog prvog seta računaće se rezultat prvog seta kao važeći rezultat za navedene igre.
- Kod igre VIŠE-MANJE i VIŠE-MANJE PRVI SET u slučaju prekida utakmice u bilo kojem minutu računaće se kvota 1.00 za sve nepoznate rezultate. U slučaju da je do prekida pogođen broj postignutih poena tip je važeći. U slučaju da je do prekida palo više poena od odigranog tip se smatra nedobitnim.

#### Auto-moto sport:

- Ukoliko se najavljeni događaj (kvalifikacioni trening ili trka) odloži ili prekine i ne kompletira se do isteka sledećeg kalendarskog dana po lokalnom vremenu u mestu održavanja za sve igre koje nisu zaključene računa se kvota 1.00.
- Ukoliko se takmičar ne pojavi na startu najavljenog događaja (kvalifikacioni trening ili trka) računa se kvota 1.00 za kladenje na igru POLE POSITION, WINNER, PODIUM FINISH na tog takmičara.
- Kod igre DUEL u slučaju da jedan takmičar odustane u toku trke pobjednik je takmičar koji završi trku. U slučaju da oba takmičara odustanu u toku trke pobjednik je onaj koji je kasnije odustao. U slučaju da oba takmičara odustanu u isto vreme (zajednički sudar ili sl...) računa se kvota 1.00. U slučaju da se jedan ili oba takmičara ne pojave na startnoj poziciji trke za taj duel računa se kvota 1.00.

#### Borilački sportovi:

- U slučaju odlaganja i neodržavanja borbe do kraja kola za sve igre s tom borbom računa se kvota 1.00. U slučaju diskvalifikacije jednog od boraca pre početka prve runde za sve igre sa tom borbom računa se kvota 1.00.

### **Član 26.**

U slučaju odlaganja ili prekida sportskog događaja u bilo kom minutu regularnog toka sportskog događaja i nenastavljanja utakmice u roku iz člana 24. stav 1. ovih pravila, za igru ukupno golova u ligi se računa da je na tom meču palo tačno dva gola.

U slučaju odlaganja ili prekida više od jednog sportskog događaja iz iste lige, za datu ligu računaće se kvota 1,00 (jedan).

#### **Član 27.**

U slučaju kada sa nevažećim sportskim takmičenjem učesnik ispunjava uslov o minimumu broja sportskih događaja u jednoj kombinaciji, ta kombinacija se smatra nevažećom i učesniku se vraća primljena uplata.

Ako učesnik i bez nevažećeg sportskog događaja 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).

### **III NAČIN I ROK ISPLATE DOBITAKA**

#### **Član 28.**

Isplata dobitaka vrši se na uplatno-isplatanom mestu kladionice po završetku svih sportskih događaja, a na osnovu zvaničnih rezultata sportskih događaja koje je utvrdio i objavio priređivač.

#### **Član 29.**

Prilikom isplate dobitaka, učesnik predaje priređivaču potvrdu o učešću u igri, koja sadrži dobitnu kombinaciju.

Kombinacija je dobitna ako su tačno pogođeni ishodi svih sportskih događaja od kojih se ona sastoji.

#### **Član 30.**

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 15. ovih pravila.

#### **Član 31.**

U slučaju gubitka potvrde o učešću u igri ili njenog oštećenja u meri da nije moguće pouzdano utvrditi verodostojnost klađenja, priređivač će odbiti da izvrši isplatu dobitka.

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, priređivač zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka.

#### **Član 32.**

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

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

#### **Član 33.**

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

### **IV POSLOVNA TAJNA**

#### **Član 34.**

Zaposleni na uplatno-isplatinim mestima kladionice dužni su da sledeće podatke čuvaju kao poslovnu tajnu:

- 1) o učesnicima (broju poseta, igračima, potrošenom ili dobijenom novcu i sl.);
- 2) finansijskom rezultatu poslovanja kladionice;
- 3) zaposlenima u kladionici.

Podatke iz stava 1 ovog člana priređivač može saopštiti trećim licima samo na način određen zakonom.

#### **Član 35.**

Priređivač vodi evidenciju o učesnicima u klađenju koji su ostvarili dobitak na način koji propisuje Ministar finansija.

### **V PONAŠANJE U KLADIONICI**

#### **Član 36.**

Priređivač se stara o održavanju reda i zaštiti učesnika na uplatno-isplatinom mestu kladionice.

Učesnici klađenja na uplatno-isplatinom mestu su dužni da se ponašaju pristojno i da druge učesnike ne ometaju u igri.

Licima mlađim od 18 godina zabranjeno je učešće u igrama kladjenja.

Učesnicima koji se ne pridržavaju ovih pravila, priređivač može zabraniti učešće u kladenju i pristup uplatno-isplatnom mestu kladionice.

#### **Član 37.**

Zaposlenima u kladionici, odnosno uplatno-isplatnom mestu kladionice zabranjeno je da učestvuju u kladenju, da novčano pomažu učesnike ili da zajedno sa njima učestvuju u kladenju.

## **VI OPIS IGARA**

#### **Član 38.**

##### KONAČAN ISHOD

- 1 Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
- X Nerešen rezultat utakmice.
- 2 Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici.

##### DUPLA ŠANSA

- 1X Prvonavedeni tim pobeđuje ili nerešen rezultat.
- 12 Prvonavedeni ili drugonavedeni tim pobeđuje.
- X2 Nerešen rezultat ili drugonavedeni tim pobeđuje.

##### POBEDA SA NULOM

- PSN 1 Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i drugonavedeni tim ne postiže gol.
- PSN 2 Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i prvonavedeni tim ne postiže gol.

##### WINNER

- AH1 Prvonavedeni tim pobeđuje, u slučaju nerešenog rezultata računa se kvota 1.
- AH2 Drugonavedeni tim pobeđuje, u slučaju nerešenog rezultata računa se kvota 1.

##### I POL. ILI KRAJ

- Ili 1 Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu ili prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
- Ili X Nerešen rezultat na poluvremenu ili nerešen rezultat utakmice.
- Ili 2 Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu ili drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici.

##### PRVO POLUVREME

- 1p1 Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu.
- 1Px Nerešen rezultat na poluvremenu.
- 1p2 Gost vodi na poluvremenu.

##### PRVO POLUVREME DUPLA ŠANSA

- 1p1X Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu ili nerešen rezultat na poluvremenu.
- 1p12 Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu ili drugonavedeni tim vodi na poluvremenu
- 1pX2 Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu ili nerešen rezultat na poluvremenu.

##### POLUVREME-KRAJ

- 1-1 Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
- 1-X Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i nerešen rezultat utakmice.
- 1-2 Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
- X-1 Nerešen rezultat na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
- X-X Nerešen rezultat na poluvremenu i nerešen rezultat utakmice.
- X-2 Nerešen rezultat na poluvremenu i drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
- 2-1 Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
- 2-X Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i nerešen rezultat utakmice.
- 2-2 Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici.

##### DUPLA ŠANSA 45'-90'

- 11-XX Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici ILI nerešen rezultat na poluvremenu i nerešen rezultat utakmice.

11-22	Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici ILI drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i gost pobeđuje u utakmici.
XX-X1	Nerešen rezultat na poluvremenu i nerešen rezultat utakmice ILI nerešen rezultat na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
X1-X2	Nerešen rezultat na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici ILI nerešen rezultat na poluvremenu i drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici.
XX-X2	Nerešen rezultat na poluvremenu i nerešen rezultat utakmice ILI nerešen rezultat na poluvremenu i gost pobeđuje u utakmici.
22-XX	Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici ILI nerešen rezultat na poluvremenu i nerešen rezultat utakmice.

#### DRUGO POLUVREME

2p1	Prvonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu.
2pX	Nerešen rezultat drugog poluvremena.
2p2	Drugonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu.

#### DRUGO POLUVREME DUPLA ŠANSA

2p1X	Prvonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu ili nerešen rezultat drugog poluvremena.
2p12	Prvonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu ili drugonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu.
2pX2	Drugonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu ili nerešen rezultat drugog poluvremena.

#### POLUVREMENA

DP 2	Prvonavedeni tim pobeđuje u prvom poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu.
DP 1+	Prvonavedeni tim pobeđuje u bar jednom poluvremenu.
DP 1	Prvonavedeni tim pobeđuje u tačno jednom poluvremenu.
DP 0	Prvonavedeni tim ne pobeđuje ni u jednom poluvremenu.
GP 2	Drugonavedeni tim pobeđuje u prvom poluvremenu i drugonavedeni tim pobeđuje u drugom poluvremenu.
GP 1+	Drugonavedeni tim pobeđuje u bar jednom poluvremenu.
GP 1	Drugonavedeni tim pobeđuje u tačno jednom poluvremenu.
GP 0	Drugonavedeni tim ne pobeđuje ni u jednom poluvremenu.

#### HENDIKEP

H1	Prvonavedeni tim pobeđuje sa uračunatim hendikepom.
HX	Nerešen rezultat sa uračunatim hendikepom.
H2	Drugonavedeni tim pobeđuje sa uračunatim hendikepom.

#### PRVI DAJE GOL

PG1	Prvonavedeni tim postiže prvi gol na utakmici.
PG2	Drugonavedeni tim postiže prvi gol na utakmici.

#### TIM 1 - PRVO POLUVREME

DI0	Prvonavedeni tim ne postiže ni jedan gol u prvom poluvremenu.
DI01	Prvonavedeni tim postiže od 0 do 1 gola u prvom poluvremenu.
DI1+	Prvonavedeni tim postiže 1 ili više golova u prvom poluvremenu.
DI2+	Prvonavedeni tim postiže 2 ili više golova u prvom poluvremenu.
DI23	Prvonavedeni tim postiže od 2 do 3 gola u prvom poluvremenu.
DI3+	Prvonavedeni tim postiže 3 ili više golova u prvom poluvremenu.
DI4+	Prvonavedeni tim postiže 4 ili više golova u prvom poluvremenu.

#### TIM 1 - DRUGO POLUVREME

DII0	Prvonavedeni tim ne postiže ni jedan gol u drugom poluvremenu.
DII01	Prvonavedeni tim postiže od 0 do 1 gola u drugom poluvremenu.
DII1+	Prvonavedeni tim postiže 1 ili više golova u drugom poluvremenu.
DII2+	Prvonavedeni tim postiže 2 ili više golova u drugom poluvremenu.
DII23	Prvonavedeni tim postiže od 2 do 3 gola u drugom poluvremenu.
DII3+	Prvonavedeni tim postiže 3 ili više golova u drugom poluvremenu.
DII4+	Prvonavedeni tim postiže 4 ili više golova u drugom poluvremenu.

#### TIM 2 - PRVO POLUVREME

GI0	Drugonavedeni tim ne postiže ni jedan gol u prvom poluvremenu.
GI01	Drugonavedeni tim postiže od 0 do 1 gola u prvom poluvremenu.
GI1+	Drugonavedeni tim postiže 1 ili više golova u prvom poluvremenu.
GI2+	Drugonavedeni tim postiže 2 ili više golova u prvom poluvremenu.



- GI23 Drugonavedeni tim postiže od 2 do 3 gola u prvom poluvremenu.  
 GI3+ Drugonavedeni tim postiže 3 ili više golova u prvom poluvremenu.  
 GI4+ Drugonavedeni tim postiže 4 ili više golova u prvom poluvremenu.

#### TIM 2 - DRUGO POLUVREME

- GII0 Drugonavedeni tim ne postiže ni jedan gol u drugom poluvremenu.  
 GII01 Drugonavedeni tim postiže od 0 do 1 gola u drugom poluvremenu.  
 GII1+ Drugonavedeni tim postiže 1 ili više golova u drugom poluvremenu.  
 GII2+ Drugonavedeni tim postiže 2 ili više golova u drugom poluvremenu.  
 GII23 Drugonavedeni tim postiže od 2 do 3 gola u drugom poluvremenu.  
 GII3+ Drugonavedeni tim postiže 3 ili više golova u drugom poluvremenu.  
 GII4+ Drugonavedeni tim postiže 4 ili više golova u drugom poluvremenu.

#### UKUPNO GOLOVA

- 0-1 Na utakmici će biti postignuto od 0 do 1 gola.  
 0-2 Na utakmici će biti postignuto od 0 do 2 gola.  
 0-3 Na utakmici će biti postignuto od 0 do 3 gola.  
 1-2 Na utakmici će biti postignuto od 1 do 2 gola.  
 1-3 Na utakmici će biti postignuto od 1 do 3 gola.  
 UG 2 Na utakmici će biti postignuto tačno 2 gola.  
 2+ Na utakmici će biti postignuto 2 ili više golova.  
 2-3 Na utakmici će biti postignuto od 2 do 3 gola.  
 2-4 Na utakmici će biti postignuto od 2 do 4 gola.  
 2-6 Na utakmici će biti postignuto od 2 do 6 gola.  
 UG 3 Na utakmici će biti postignuto tačno 3 gola.  
 3+ Na utakmici će biti postignuto 3 ili više golova.  
 3-4 Na utakmici će biti postignuto od 3 do 4 gola.  
 3-5 Na utakmici će biti postignuto od 3 do 5 gola.  
 4+ Na utakmici će biti postignuto 4 ili više golova.  
 4-6 Na utakmici će biti postignuto od 4 do 6 golova.  
 5+ Na utakmici će biti postignuto 5 ili više golova.  
 6+ Na utakmici će biti postignuto 6 ili više golova.  
 7+ Na utakmici će biti postignuto 7 ili više golova.

#### PADA VIŠE GOLOVA

- I>II U prvom poluvremenu će biti postignuto više golova nego u drugom poluvremenu.  
 I=II U prvom poluvremenu će biti postignut isti broj golova kao i u drugom poluvremenu.  
 I<II U drugom poluvremenu će biti postignuto više golova nego u prvom poluvremenu.

#### VREME 1. GOLA

- 29 Prvi gol na utakmici će biti postignut do 29-tog minuta utakmice.  
 30+ Prvi gol na utakmici će biti postignut posle 30-tog minuta utakmice.

#### UKUPNO GOLOVA 1. POLUVREME

- 1p 0 U prvom poluvremenu neće biti postignut gol.  
 1p1+ U prvom poluvremenu će biti postignuto 1 ili više golova.  
 1p2+ U prvom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova.  
 1p3+ U prvom poluvremenu će biti postignuto 3 ili više golova.  
 1p4+ U prvom poluvremenu će biti postignuto 4 ili više golova.  
 1p0-1 U prvom poluvremenu će biti postignuto od 0 do 1 gola.

#### UKUPNO GOLOVA 2. POLUVREME

- 2p 0 U drugom poluvremenu neće biti postignut gol.  
 2p1+ U drugom poluvremenu će biti postignuto 1 ili više golova.  
 2p2+ U drugom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova.  
 2p3+ U drugom poluvremenu će biti postignuto 3 ili više golova.  
 2p4+ U drugom poluvremenu će biti postignuto 4 ili više golova.  
 2p0-1 U drugom poluvremenu će biti postignuto od 0 do 1 gola.

#### DAJU OBA

- GG Oba tima postižu po jedan ili više golova na utakmici.  
 NG Bar jedan tim ne postiže gol na utakmici.  
 IpGG Oba tima postižu po jedan ili više golova u prvom poluvremenu.  
 IIpGG Oba tima postižu po jedan ili više golova u drugom poluvremenu.

### GOL U OBA POLUVREMENA

G12 U oba poluvremena će biti postignut bar po jedan gol.  
NG12 Bar u jednom poluvremenu neće biti postignut gol.

### TIM 1

D 0 Prvonavedeni tim ne postiže ni jedan gol na utakmici.  
D 1+ Prvonavedeni tim postiže 1 ili više golova na utakmici.  
D 0-1 Prvonavedeni tim postiže od 0 do 1 gola na utakmici.  
D 0-2 Prvonavedeni tim postiže od 0 do 2 gola na utakmici.  
D 0-3 Prvonavedeni tim postiže od 0 do 3 gola na utakmici.  
D 1-2 Prvonavedeni tim postiže od 1 do 2 gola na utakmici.  
D 1-3 Prvonavedeni tim postiže od 1 do 3 gola na utakmici.  
D 2 Prvonavedeni tim postiže tačno 2 gola na utakmici.  
D 2+ Prvonavedeni tim postiže 2 ili više golova na utakmici.  
D 2-3 Prvonavedeni tim postiže od 2 do 3 gola na utakmici.  
D 2-4 Prvonavedeni tim postiže od 2 do 4 gola na utakmici.  
D 2-5 Prvonavedeni tim postiže od 2 do 5 gola na utakmici.  
D 2-6 Prvonavedeni tim postiže od 2 do 6 gola na utakmici.  
D 3 Prvonavedeni tim postiže tačno 3 gola na utakmici.  
D 3+ Prvonavedeni tim postiže 3 ili više golova na utakmici.  
D 3-4 Prvonavedeni tim postiže od 3 do 4 gola na utakmici.  
D 3-5 Prvonavedeni tim postiže od 3 do 5 gola na utakmici.  
D 4+ Prvonavedeni tim postiže 4 ili više golova na utakmici.  
D 4-6 Prvonavedeni tim postiže od 4 do 6 gola na utakmici.  
D12GG Prvonavedeni tim postiže bar po jedan gol u oba poluvremena.  
D12NG Prvonavedeni tim ne postiže gol bar u jednom poluvremenu.

### TIM 2

G 0 Drugonavedeni tim ne postiže ni jedan gol na utakmici.  
G 1+ Drugonavedeni tim postiže 1 ili više golova na utakmici.  
G 0-1 Drugonavedeni tim postiže od 0 do 1 gola na utakmici.  
G 0-2 Drugonavedeni tim postiže od 0 do 2 gola na utakmici.  
G 0-3 Drugonavedeni tim postiže od 0 do 3 gola na utakmici.  
G 1-2 Drugonavedeni tim postiže od 1 do 2 gola na utakmici.  
G 1-3 Drugonavedeni tim postiže od 1 do 3 gola na utakmici.  
G 2 Drugonavedeni tim postiže tačno 2 gola na utakmici.  
G 2+ Drugonavedeni tim postiže 2 ili više golova na utakmici.  
G 2-3 Drugonavedeni tim postiže od 2 do 3 gola na utakmici.  
G 2-4 Drugonavedeni tim postiže od 2 do 4 gola na utakmici.  
G 2-5 Drugonavedeni tim postiže od 2 do 5 gola na utakmici.  
G 2-6 Drugonavedeni tim postiže od 2 do 6 gola na utakmici.  
G 3 Drugonavedeni tim postiže tačno 3 gola na utakmici.  
G 3+ Drugonavedeni tim postiže 3 ili više golova na utakmici.  
G 3-4 Drugonavedeni tim postiže od 3 do 4 gola na utakmici.  
G 3-5 Drugonavedeni tim postiže od 3 do 5 gola na utakmici.  
G 4+ Drugonavedeni tim postiže 4 ili više golova na utakmici.  
G 4-6 Drugonavedeni tim postiže od 4 do 6 gola na utakmici.  
G12GG Drugonavedeni tim postiže bar po jedan gol u oba poluvremena.  
G12NG Drugonavedeni tim ne postiže gol bar u jednom poluvremenu.

### KOMBINACIJE

1&3+ Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto 3 ili više golova.  
2&3+ Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto 3 ili više golova.  
1&2+I Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i u prvom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova.  
2&2+I Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i u prvom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova.  
1&2-3 Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto od 2 do 3 gola.  
2&2-3 Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto od 2 do 3 gola.  
1&4+ Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto 4 ili više golova.  
2&4+ Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto 4 ili više golova.

1&D2+	Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i prvonavedeni tim postiže 2 ili više golova na utakmici.
2&G2+	Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i gost postiže 2 ili više golova na utakmici.
11&3+	Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto 3 ili više golova.
22&3+	Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i gost pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto 3 ili više golova.
11&2+I	Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i domaćin pobeđuje u utakmici i u prvom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova.
22&2+I	Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i gost pobeđuje u utakmici i u prvom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova.
1&GG	Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i oba tima postižu po jedan ili više golova na utakmici.
2&GG	Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i oba tima postižu po jedan ili više golova na utakmici.
11&GG	Prvonavedeni tim vodi na poluvremenu i domaćin pobeđuje u utakmici i oba tima postižu po jedan ili više golova na utakmici.
22&GG	Drugonavedeni tim vodi na poluvremenu i gost pobeđuje u utakmici i oba tima postižu po jedan ili više golova na utakmici.
GG3+	Oba tima postižu po jedan ili više golova na utakmici i na utakmici će biti postignuto 3 ili više golova.
GG4+	Oba tima postižu po jedan ili više golova na utakmici i na utakmici će biti postignuto 4 ili više golova.
2+I&1+II	U prvom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova i u drugom poluvremenu će biti postignuto 1 ili više golova.
1+I&2+II	U prvom poluvremenu će biti postignuto 1 ili više golova i u drugom poluvremenu će biti postignuto 2 ili više golova.
1&-	Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto manje pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.
1&+	Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto manje pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.
2&-	Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto manje pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.
2&+	Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti postignuto više pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.
1&GG-	Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti manje gemova od navedenog u ponudi.
1&GG+	Prvonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti više gemova od navedenog u ponudi.
2&GG-	Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti manje gemova od navedenog u ponudi.
2&GG+	Drugonavedeni tim pobeđuje u utakmici i na utakmici će biti više gemova od navedenog u ponudi.
D2+I&D2+II	Prvonavedeni tim postiže 2 ili više golova u prvom poluvremenu i prvonavedeni tim postiže 2 ili više golova u drugom poluvremenu.
G2+I&G2+II	Drugonavedeni tim postiže 2 ili više golova u prvom poluvremenu i drugonavedeni tim postiže 2 ili više golova u drugom poluvremenu.
2+I&2+II	Na utakmici će biti postignuto 2 ili više golova u prvom poluvremenu i 2 ili više golova u drugom poluvremenu.
GGI&GGII	Oba tima postižu po jedan ili više golova u prvom poluvremenu i oba tima postižu po jedan ili više golova u drugom poluvremenu.

#### TAČAN REZULTAT

TR x:y      Pogađa se tačan rezultat regularnog dela utakmice ili sportskog događaja na koji se kladi.  
(x – broj pogodaka domaćeg tima, y – broj pogodake gostujućeg tima)

#### STRELCI

Pogađa se da li će ponuđeni igrač dati jedan ili više golova na utakmici. Igračima se računaju samo golovi koje daju protivničkoj ekipi.

D 1+      Igrač daje jedan ili više golova na meču.

D 2+      Igrač daje dva ili više golova na meču.

#### IDE DALJE

Pogađa se ko će od navedenih timova proći u sledeću fazu takmičenja, a u obzir se uzimaju i eventualni produžeci i penali. Ukoliko je u pitanju sama završnica takmičenja odnosno finale, igrač pogađa pobjednika takmičenja.

ID 1      Prvonavedeni tim ide dalje/pobeđuje.

ID 2      Drugonavedeni tim ide dalje/pobeđuje.

#### VIŠE – MANJE

-      Na utakmici će biti postignuto manje pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.

=      Na utakmici će biti postignut tačan broj pogodaka (golova, koševa, ...) kao što je navedeno u ponudi.

+      Na utakmici će biti postignuto više pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.

#### VIŠE - MANJE 1. POLUVREME

- Ip- U prvom poluvremenu će biti postignuto manje pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.  
Ip= U prvom poluvremenu će biti postignut tačan broj pogodaka (golova, koševa, ...) kao što je navedeno u ponudi.  
Ip+ U prvom poluvremenu će biti postignuto više pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.

#### IGRAČ DAJE KOŠEVA

Pogađa se koliko će koševa postići na meču određeni igrač iz ponude, manje ili više od zadate granice.

- G - Igrač će postići manje koševa od navedenog u ponudi.  
G + Igrač će postići više koševa od navedenog u ponudi.

#### ZBIR KOŠEVA OBA IGRAČA

Pogađa se koliko će koševa postići oba navedena igrača zajedno na meču, manje ili više od zadate granice.

- G - Navedeni igrači će postići manje koševa od navedenog u ponudi.  
G + Navedeni igrači će postići više koševa od navedenog u ponudi.

#### GRANICA DOMAĆIN

- D - Prvonavedeni tim će postići manje pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.  
D = Prvonavedeni tim će postići tačan broj pogodaka (golova, koševa, ...) kao što je navedeno u ponudi.  
D + Prvonavedeni tim će postići više pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.

#### GRANICA GOST

- G - Drugonavedeni tim će postići manje pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.  
G = Drugonavedeni tim će postići tačan broj pogodaka (golova, koševa, ...) kao što je navedeno u ponudi.  
G + Drugonavedeni tim će postići više pogodaka (golova, koševa, ...) od navedenog u ponudi.

#### HENDIKEP PRVO POLUVREME

- pH1 Prvonavedeni tim pobeđuje u prvom poluvremenu sa uračunatim hendikepom.  
pHX Nerešen rezultat u prvom poluvremenu sa uračunatim hendikepom.  
pH2 Drugonavedeni tim pobeđuje u prvom poluvremenu sa uračunatim hendikepom.

#### PAR - NEPAR

- Par Paran broj pogodaka (golova, koševa, ...)  
Nepar Neparan broj pogodaka (golova, koševa, ...)

#### GRANICA GEMOVA

- GG- Na utakmici će biti manje gemova od navedenog u ponudi.  
GG= Na utakmici će biti tačan broj gemova kao što je navedeno u ponudi.  
GG+ Na utakmici će biti više gemova od navedenog u ponudi.

#### HENDIKEP GEMOVI

- HG1 Prvonavedeni tim osvaja više gemova sa uračunatim hendikepom.  
HG2 Drugonavedeni tim osvaja više gemova sa uračunatim hendikepom.

#### PRVI SET - KRAJ

- 1-1 Prvonavedeni tim/igrač osvaja prvi set i pobeđuje na meču.  
1-2 Prvonavedeni tim/igrač osvaja prvi set i gubi meč.  
2-1 Drugonavedeni tim/igrač osvaja prvi set i gubi meč.  
2-2 Drugonavedeni tim/igrač osvaja prvi set i pobeđuje na meču.

#### TAČAN BROJ SETOVA

- S2 Ukupan broj setova na meču će biti 2.  
S3 Ukupan broj setova na meču će biti 3.  
S4 Ukupan broj setova na meču će biti 4.  
S5 Ukupan broj setova na meču će biti 5.

#### PRVA TREĆINA - KRAJ

- 1-1 Prvonavedeni tim vodi nakon prve trećine i prvonavedeni tim pobeđuje nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.

- 1-X Prvonavedeni tim vodi nakon prve trećine i nerešen rezultat nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.
- 1-2 Prvonavedeni tim vodi nakon prve trećine i gost pobeđuje nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.
- X-1 Nerešen rezultat nakon prve trećine i prvonavedeni tim pobeđuje nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.
- X-X Nerešen rezultat nakon prve trećine i nerešen rezultat nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.
- X-2 Nerešen rezultat nakon prve trećine i drugonavedeni tim pobeđuje nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.
- 2-1 Drugonavedeni tim vodi nakon prve trećine i domaćin pobeđuje nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.
- 2-X Drugonavedeni tim vodi nakon prve trećine i nerešen rezultat nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.
- 2-2 Drugonavedeni tim vodi nakon prve trećine i drugonavedeni tim pobeđuje na nakon treće trećine odnosno regularnog dela utakmice.

#### POL POZICIJA

- 1 Tipovani vozač će na startu neke trke biti postavljen na prvu startnu poziciju (Pol pozicija) bez obzira da li je tu poziciju izborio pobedom na kvalifikacionom treningu ili je do nje došao kažnjavanjem ostalih takmičara.

#### POBEDNIK

- 1 Tipovani vozač će pobediti na trci. Kao validan uzima se redosled prolaska takmičara kroz cilj, a sve eventualne naknadne promene (kažnjavanja, diskvalifikacije) neće se uzimati u obzir za igru Pobednik. Za igru Pobednik, kladenje se smatra validnim ukoliko se takmičar na kog se kladenje odnosi pojavi na startnoj poziciji trke bez obzira da li će uspeti da startuje ili ne.

#### 1-3. MESTA

- 1 Tipovani vozač će trku završiti na jednom od prva tri mesta.

#### DUELI

Pogađa se koji će takmičar na kraju trke zauzeti bolju konačnu poziciju. Kao validan uzima se redosled prolaska takmičara kroz cilj, a sve eventualne naknadne promene (kažnjavanja, diskvalifikacije) neće se uzimati u obzir za igru Dueli.

- 1 Prvo navedeni takmičar zauzima bolju konačnu poziciju
- 2 Drugonavedeni takmičar zauzima bolju konačnu poziciju

#### NAJBRŽI KRUG

- 1 Pogađa se koji će takmičar u toku trke provesti jedan krug za najkraće vreme.

#### BORILAČKI SPORTOVI

Igrač pogađa koji će takmičar biti pobednik borbe bez obzira da li će pobediti nokautom, na poene ili diskvalifikacijom drugog borca od strane sudija u toku borbe.

- 1 Prvo navedeni takmičar pobednik borbe
- X Bez pobednika (nerešeno)
- 2 Drugo navedeni takmičar pobednik borbe

## **VII ZAVRŠNE ODREDBE**

### **Član 39.**

Ova pravila će biti istaknuta na svim uplatno-isplatnim mestima priređivača, čime će postati javno objavljena i dostupna svim učesnicima u kladenju.

### **Član 40.**

Za rešavanje sporova između učesnika i priređivača nadležan je Osnovni sud u Indji.

### **Član 41.**

Ova pravila stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti od strane Ministra finansija, a primenjuju se od dana isticanja na uplatno-isplatnom mestu kladionice.

Direktor

---

Jordan Kusić

Na osnovu člana 9 tačka 17. Zakona o igrama na sreću ( "Sl. glasnik RS", br.18/2020 ), člana \_\_\_\_ Osnivačkog akta "MEDŽIK" d.o.o. društvo za promet i usluge Inđija i odluke direktora br.171 od 24.06.2020. godine, direktor privrednog društva Jordan Kusić, dana 30.07.2020. godine, donosi sledeće:

**IZMENE I DOPUNE PRAVILA  
O PRIREĐIVANJU  
POSEBNIH IGARA NA SREĆU - KLAĐENJA  
br. 171 od 27.06.2019. godine**

**Član 1.**

U Pravilima o priređivanju posebnih igara na sreću od 27.06.2019. godine, posle člana 38 dodaje se poglavlje br. VIa "Virtualne igre" i u okviru njega dodaju se članovi 38a-38g koji glase:

**Član 38a**

„Virtualne igre predstavljaju kompjuterski generisan događaj ili drugi neizvestan događaj čiji ishod određuje generator slučajnih brojeva tako da je ishod događaja nasumičan, odnosno unapred nepoznat svim učesnicima i priređivaču igara. Postoji nekoliko kategorija virtualnih igara.”

**Član 38b - VIRTUELNE TRKE**

“Virtualne trke su virtuelni događaji u kojima se simuliraju trke životinja (pasa,konja,...) ili trke motornih vozila (motora,automobila,...) u kojima se uz pomoć računara generišu kako sami događaji i koeficijenti na koje učesnici mogu da se klade tako i rezultati samih trka. Učesnicima je omogućeno da se klade na sledeće ishode trka:

**POBEDNIK:** Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnik (sa kojim brojem) proći kroz cilj kao prvi (kladiti se može na više učesnika odjednom).

**MEĐU PRVA 2:** Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnik (sa kojim brojem) proći kroz cilj kao prvi ili kao drugi (kladiti se može na više učesnika odjednom).

**MEĐU PRVA 3:** Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnik (sa kojim brojem) proći kroz cilj kao prvi, kao drugi ili kao treći (kladiti se može na više učesnika odjednom).

**KOMBINACIJE PRVI - DRUGI:** Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj kao prvi i drugi bez obzira na redosled (kladiti se može na više kombinacija odjednom).

**KOMBINACIJE PRVI - DRUGI - TREĆI:** Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj kao prvi, drugi i treći bez obzira na redosled (kladiti se može na više kombinacija odjednom).

**POREDAK PRVI - DRUGI:** Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj odabranim redosledom kao prvi i drugi (kladiti se može na više redosleda odjednom).

**POREDAK PRVI - DRUGI - TREĆI:** Kod ove vrste opklade pogađa se koji će učesnici (sa kojim brojevima) proći kroz cilj odabranim redosledom kao prvi, drugi i treći. (kladiti se može na više redosleda odjednom).

Primanje opklada prestaje sa početkom trke. Sve opklade primljene nakon početka trke su nevažeće. Priređivač može po sopstvenoj odluci da prestane da prima opklade za trku pre početka trke, u slučaju kvara sistema, komunikacije ili opreme.

Priređivač ne odgovara igraču za eventualnu štetu ili gubitak koji se može dogoditi zbog kvara sistema, komunikacije ili opreme usled vanrednih okolnosti (viša sila sl.).

Za sve eventualne okolnosti koje nisu obuhvaćene ovim članom, primenjuju se ostale odredbe pravila igre na sreću klađenja priređivača.

Kod virtuelnih trka (pasa) je neretko vizuelno teško ustanoviti tačan redosled prolaska kroz cilj zbog nedovoljne svetlosti na trkalištu ili nepovoljnog ugla postavljanja kamere koja snima trku. Za obračun rezultata uzima se u obzir isključivo službeni rezultat objavljen na dan trke, koji je sačuvan na magnetnom mediju priređivača.

Ova pravila predstavljaju opšte uslove za zaključenje ugovora po pristupu za učešće u svim vrstama kladenja kod priređivača, a koji se smatra zaključenim kad učesnik izvrši uplatu priređivaču za učešće u kladenju.

Ova pravila obavezuju priređivača i učesnike i oni su dužni da ih se pridržavaju.”

### **Član 38v - LUCKY SIX - KLAĐENJE NA BROJEVE**

““Lucky Six” je virtualni događaj (kolo) izvlačenja brojeva, u kojoj se za ishod događaja koristi generator slučajnih brojeva. Učesnicima se nudi odabir između 48 ponuđenih brojeva, od kojih se u jednom kolu nasumično generiše njih 35. Brojevi su podeljeni u 8 grupa po 6 brojeva. Svaka grupa označena je određenom bojom: crvenom, zelenom, plavom, ljubičastom, smeđom, žutom, narandžastom i crnom, kako sledi:

1. crvena grupa brojeva: 1, 9, 17, 25, 33, 41;
2. zelena grupa brojeva: 2, 10, 18, 26, 34, 42;
3. plava grupa brojeva: 3, 11, 19, 27, 35, 43;
4. ljubičasta grupa brojeva : 4, 12, 20, 28, 36, 44
5. smeđa grupa brojeva: 5, 13, 21, 29, 37, 45;
6. žuta grupa brojeva: 6, 14, 22, 30, 38, 46;
7. narandžasta grupa brojeva: 7, 15, 23, 31, 39, 47;
8. crna grupa brojeva: 8, 16, 24, 32, 40, 48.

#### **Standardna kladenja**

##### **6/35**

Klađenje 6/35 (šest od trideset i pet) nudi 48 brojeva (u rasponu od 1 do 48) od kojih učesnik odabira 6 različitih brojeva. Tokom kola, od ponuđenih 48 brojeva, nasumično se generiše njih 35. Ukoliko se među navedenih 35, nalazi 6 brojeva odabranih od strane učesnika, učesnik ostvaruje dobitak jednak proizvodu množenja/umnošku uloga i koeficijenta naznačenog uz poslednji pogođeni broj.

Koeficijenti su dodeljeni brojevima, počevši od šestog do trideset i petog generisanog broja, shodno navedenom:

- 1) poslednji pogođeni broj na šestom generisanom broju; dobitak iznosi 10.000,00 x ulog;
- 2) poslednji pogođeni broj na sedmom generisanom broju; dobitak iznosi 7.500,00 x ulog;
- 3) poslednji pogođeni broj na osmom generisanom broju; dobitak iznosi 5.000,00 x ulog;
- 4) poslednji pogođeni broj na devetom generisanom broju; dobitak iznosi 2.500,00 x ulog;
- 5) poslednji pogođeni broj na desetom generisanom broju; dobitak iznosi 1.000,00 x ulog;
- 6) poslednji pogođeni broj na jedanaestom generisanom broju; dobitak iznosi 500,00 x ulog;
- 7) poslednji pogođeni broj na dvanaestom generisanom broju; dobitak iznosi 300,00 x ulog;
- 8) poslednji pogođeni broj na trinaestom generisanom broju; dobitak iznosi 200,00 x ulog;
- 9) poslednji pogođeni broj na četrnaestom generisanom broju; dobitak iznosi 150,00 x ulog;
- 10) poslednji pogođeni broj na petnaestom generisanom broju; dobitak iznosi 100,00 x ulog;
- 11) poslednji pogođeni broj na šesnaestom generisanom broju; dobitak iznosi 90,00 x ulog;
- 12) poslednji pogođeni broj na sedamnaestom generisanom broju; dobitak iznosi 80,00 x ulog;
- 13) poslednji pogođeni broj na osamnaestom generisanom broju; dobitak iznosi 70,00 x ulog;
- 14) poslednji pogođeni broj na devetnaestom generisanom broju; dobitak iznosi 60,00 x ulog;
- 15) poslednji pogođeni broj na dvadesetom generisanom broju; dobitak iznosi 50,00 x ulog;
- 16) poslednji pogođeni broj na dvadeset i prvom generisanom broju; dobitak iznosi 40,00 x ulog;
- 17) poslednji pogođeni broj na dvadeset i drugom generisanom broju; dobitak iznosi 30,00 x ulog;



- 18) poslednji pogođeni broj na dvadeset i trećem generisanom broju; dobitak iznosi 25,00 x ulog;
- 19) poslednji pogođeni broj na dvadeset i četvrtom generisanom broju; dobitak iznosi 20,00 x ulog;
- 20) poslednji pogođeni broj na dvadeset i petom generisanom broju; dobitak iznosi 15,00 x ulog;
- 21) poslednji pogođeni broj na dvadeset i šestom generisanom broju; dobitak iznosi 10,00 x ulog;
- 22) poslednji pogođeni broj na dvadeset i sedmom generisanom broju; dobitak iznosi 9,00 x ulog;
- 23) poslednji pogođeni broj na dvadeset i osmom generisanom broju; dobitak iznosi 8,00 x ulog;
- 24) poslednji pogođeni broj na dvadeset i devetom generisanom broju; dobitak iznosi 7,00 x ulog;
- 25) poslednji pogođeni broj na tridesetom generisanom broju; dobitak iznosi 6,00 x ulog;
- 26) poslednji pogođeni broj na trideset i prvom generisanom broju; dobitak iznosi 5,00 x ulog;
- 27) poslednji pogođeni broj na trideset i drugom generisanom broju; dobitak iznosi 4,00 x ulog;
- 28) poslednji pogođeni broj na trideset i trećem generisanom broju; dobitak iznosi 3,00 x ulog;
- 29) poslednji pogođeni broj na trideset i četvrtom generisanom broju; dobitak iznosi 2,00 x ulog;
- 30) poslednji pogođeni broj na trideset i petom generisanom broju; dobitak iznosi 1,00 x ulog

Na prikazu 35 brojeva koji se tokom kola generišu nalaze se i 2 slikovna simbola. Simbol omogućuje učesniku bonus koeficijent u sledećim slučajevima:

- a) Ukoliko 6 brojeva odabranih od strane učesnika bude među 35 generisanih brojeva, a uz 1 od 6 pogođenih brojeva se nalazi Simbol, koeficijent na kojem je izvučen poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije sudvostručuje.
- b) Ukoliko 6 brojeva odabranih od strane učesnika bude među 35 generisanih brojeva, a uz 2 od 6 pogođenih brojeva se nalaze Simboli, koeficijent na kojem je izvučen poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije se utrostručuje.

Pozicija Simbola na navedenom prikazu ishod je nasumičnog odabira i ne može se unapred predvideti.

## **Specijalne vrste klađenja**

### **6 brojeva jedna boja (6/1)**

Klađenje 6 brojeva jedna boja (6/1) nudi učesniku mogućnost odabira i pogađanja boje izvučene grupe brojeva. Učesnik će ostvariti dobitak ukoliko tokom kola bude generisano 6 brojeva iste boje, odnosno boje prethodno odabrane od strane igrača. Na ovo klađenje primenjuju se koeficijenti standardnog klađenja.

### **Par/nepar**

U klađenju Par/nepar u prvih 5 učesnik može pogađati hoće li tokom kola među izvučenim brojevima biti više parnih ili neparnih brojeva. Koeficijent na oba ishoda događaja iznosi 1.80.

### **Prvi broj par/nepar**

U klađenju Prvi broj par/nepar igrač može pogađati hoće li prvi generisani broj kola biti paran ili neparan. Koeficijent na oba ishoda događaja iznosi 1.80.

### **Zbir prvih 5 brojeva (-122.5+)**

U klađenju Zbir prvih 5 brojeva (-122,5+) učesnik može pogađati hoće li zbir prvih 5 izvučeni brojeva u kolu biti manji ili veći od 122,5. Koeficijent na oba ishoda događaja iznosi 1.80.

### **Prvi broj (-24.5+)**

U klađenju Prvi broj (-24,5+) igrač može pogađati hoće li prvi izvučeni broj u kolu biti manji ili veći od 24,5. Koeficijent na oba ishoda događaja iznosi 1.80.

### **Boja prvog broja**

U klađenju Boja prvog broja učesnik može pogađati boju prvog izvučenog broja u kolu. Učesnik ima mogućnost odabira jedne, dve ili četiri boje. Koeficijenti na ishod događaja dodeljeni su na sledeći način:

- 1) ako se prvi generisani broj podudara sa odabranom bojom od strane učesnika, pripadajući koeficijent iznosi 7.20;
- 2) ako se prvi generisani broj podudara sa jednom od dve odabrane boje, pripadajući koeficijent iznosi 3.60;
- 3) ako se prvi generisani broj podudara sa jednom od četiri odabrane boje, pripadajući koeficijent iznosi 1.80.

### **Sistemska kladjenje**

U Sistemskom kladenju igrač može odabrati više od 6 brojeva od ponuđenih 48, odnosno učesnik može odabrati 7, 8, 9 i 10 brojeva, čime formiraju unapred definisane sisteme 6/7, 6/8, 6/9, 6/10. Za ostvarivanje dobitka učesnik mora pogoditi minimalno 6 od ukupnog broja izabranih brojeva. Shodno povećanju odabranih brojeva povećava se i broj kombinacija, kako sledi:

- 1) za sistem 6/7 mogući broj kombinacija je 7;
- 2) za sistem 6/8 mogući broj kombinacija je 28;
- 3) za sistem 6/9 mogući broj kombinacija je 84;
- 4) za sistem 6/10 mogući broj kombinacija je 210.

U Sistemskom kladenju dobitak se obračunava na način da se ukupni ulog na listiću deli mogućim brojem kombinacija, nakon čega se dobijeni iznos uloga množi sa koeficijentom naznačenim uz poslednji pogođeni broj dobitne kombinacije. Ukoliko učesnik ostvari dobitak u Sistemskom kladenju, pri čemu se uz jedan od odabranih generisanih brojeva nalazi Simbol, koeficijent na kojem je izvučen poslednji pogođeni broj se udvostručuje u svim dobitnim kombinacijama koje sadrže broj uz koji se nalazi Simbol. Ukoliko igrač ostvari dobitak u Sistemskom kladenju, pri čemu se uz dva odabrana generisana broja nalazi Simbol, koeficijent na kojem je izvučen poslednji pogođeni broj se utrostručuje u svim dobitnim kombinacijama koje sadrže dva broja uz koje se nalaze Simboli.”

## **Član 38g - VIRTUELNI FUDBAL**

“Virtualni fudbal je virtualni događaji u kojem se simuliraj fudbalske utakmice. Kao i kod ostalih virtualnih igara i kod virtuelnog fudbala sam događaj, koeficijenti i rezultati se generišu uz pomoć računara i generatora slučajnih brojeva. Učesnicima u igri virtuelni fudbal omogućeno je kladjenje na sledeće ishode događaja:

Konačan ishod - Učesnik pogađa koji će tim imati više postignutih golova na kraju regularnog toka meča.

Tip 1 - Domaćin

Tip 2 - Gost

Tip X - oba tima isti broj pogodaka ili 0:0

45/90 - Učesnik treba da pogodi i ishod prvog poluvremena i ishod na kraju utakmice

1-1 Domaćin vodi na poluvremenu i pobeđuje

X-1 na poluvremenu nerešeno a pobeđuje domaćein

2-1 Gost vodi na poluvremenu, pobeđuje domaćein

1-X Domaćin vodi na poluvremenu, na kraju nerešeno

X-X nerešeno i na poluvremenu i na kraju meča

2-X Gost vodi na poluvremenu, na kraju nerešeno

1-2 Domaćin vodi na poluvremenu a pobeđuje gost

X-2 Nerešeno na poluvremenu a pobeđuje gost

2-2 Gost vodi na poluvremenu i pobeđuje

Tačan rezultat - Igrač pogađa tačan rezultat utakmice virtuelnog fudbala

Koji tim prvi postiže gol - Učesnik pogađa koji tim će prvi dati gol na utakmici

PDG 1 - Domaćin prvi daje gol

PDG 2 - Gost prvi daje gol

Ukoliko se utakmica završi bez golova (0:0) sve opklade sa ovom igrom su nedobitne

Ukupno golova - Učesnik pogađa koliko će tačno golova biti postignuto na meču

Ukupno golova u drugom poluvremenu - Učesnik pogađa koliko će tačno golova biti postignuto u drugom poluvremenu događaja“

Klađenje je posebna igra na sreću u kojoj priređivač unapred određuje sportske i druge događaje i kvote za klađenje, a učesnik slobodnom voljom bira znakove kojima obeležava ishod ponuđenog sportskog događaja ili grupe događaja na listiću - obrascu za učešće u igri (u daljem tekstu: listić) koji je izdao priređivač.

Klađenje se priređuje u kontinuitetu i svakodnevno, u zavisnosti od same ponude događaja. Datum i vreme početka sportskog ili nekog drugog događaja koje je prikazano u ponudi za klađenje koje je prikazano u štampanom ili elektronskom obliku informativnog je karaktera. Kao početak sportskog ili drugog događaja uzima se vreme istaknuto na zvaničnim izvorima informisanja.

Klađenje „Uživo“ („Live Bet“) je posebna vrsta klađenja i predstavlja mogućnost klađenja na događaje koji su u toku, kao i za vreme koje je predviđeno za pauzu tog događaja (četvrtina, trećina, poluvreme i slično).

Za „Uživo“ klađenje važe ista pravila kao i za klađenje pre početka meča, osim ako Priređivač nije drugačije naveo, odnosno jasno definisao.”

### **Član 2.**

Ostale odrebe Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću od 27.06.2019. godin, br\_\_\_, ostaju u celosti na snazi.

### **Član 3.**

Odluka o izmenama i dopunama pravila o priređivanju posebnih igara na sreću stupa na snagu nakon saglasnosti Ministarstva finansija, Uprave igara na sreću, a primenjuje se od dana isticanja na uplatno isplatom mestu.

U Indiji, dana 30.07.2020. godine

MEDŽIK DOO

---

Direktor, Jordan Kusić