

U skladu sa *Zakonom o igrama na sreću* („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 22/19), *Zakonom o izmjeni i dopunama zakona o igrama na sreću* („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 131/20), *Pravilnikom o priređivanju internet igara na sreću* („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 45/19), *Pravilnikom o izmjeni i dopuni pravilnika o priređivanju internet igara na sreću* („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 64/19), *Pravilnikom o izmjeni pravilnika o priređivanju internet igara na sreću* („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 104/19) i *Pravilnikom o primjeni standarda odgovornog priređivanja igara na sreću* („Službeni glasnik Republike Srpske“ broj 89/20), osnivačkog akta društva za trgovinu i usluge „Bingo Trade“ doo Šamac, ul. Obilićev vijenac 13 i odluke direktora društva o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, direktor društva „Bingo Trade“ doo dana godine donosi:

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

### **Internet igre na sreću**

#### **I OSNOVNE ODREDBE**

##### **Član 1.**

Ovim pravilima uređuje se priređivanje igara na sreću, odnosno internet igara na sreću i ona sadrže odredbe o priređivanju igara, postupke i uslove za učešće u igri, obavještanju igrača o pravilima igara, odgovornosti priređivača, uslovima i postupku registracije igrača, načinu korišćenja evidencionog računa kao i drugim pitanjima od značaja za priređivanje igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

Posebne igre na sreću preko sredstava elektronske komunikacije priređuje *Društvo za trgovinu i usluge* „Bingo Trade“ doo Šamac, ul. Obilićev vijenac 13; JIB:4402730260003 (u daljem tekstu *priređivač*).

##### **Član 2.**

Ugovorni odnosi između *priređivača* i *igrača* stupaju na snagu zaključenjem registracije kroz koju *igrač* prihvata ova *Pravila*.

Ovaj ugovorni odnos zaključuje se na neodređeno vrijeme i svaka ugovorna strana ga može otkazati.

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

##### **Član 3.**

Ova *Pravila*, zakonski i podzakonski propisi kojima se uređuje područje igara na sreću, čine cjelokupni 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 obezbijedi sprovođenje svih pravila društvene odgovornosti i odgovorne igre u skladu sa zakonom, posebno u dijelu zaštite

maloljetnika, prevencije bolesti zavisnosti kod *igrača* u igri, društveno odgovornog sprovođenja igara na sreću, zaštite podataka o ličnosti *igrača*, sprečavanja pranja novca i finansiranja terorizma.

## II DEFINICIJA POJMOVA

### Član 4.

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

**Internet sajt priređivača.** Odnosi se na sve programe, fajlove, podatke ili na druge sadržaje na [www.starbet.rs](http://www.starbet.rs) (u daljem tekstu *sajt*) odnosno sadržaje vezane za druge sajtove koje *priređivač* naknadno objavi sa istom namjerom, koji su dizajnirani za pomoć *igračima* pri izvršavanju nekog zadatka odnosno omogućavaju *igraču* da učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije.

**Informacioni sistem priređivanja** je računarski sistem *priređivača* pomoću kojih se igra priređuje a uključuje *hardver, operativni sistem i aplikacijsku programsku podršku*.

**Priređivač:** priređivač posebnih igara na sreću putem sredstava elektronske komunikacije.

**Igrač/učesnik:** fizičko lice koje, nakon procedurom propisane prijave, učestvuje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, koje je prihvatilo ova *Pravila*, ispunjava zakonske uslove za učestvovanje u igrama na sreću i koje ulaganjem učestvuje u istim.

**Evidencioni nalog (korisnički nalog) igrača:** Evidencioni nalog igrača je lični elektronski nalog otvoren od strane fizičkog lica (u daljem tekstu *igrač*) na aplikaciji *priređivača* koji *igraču* omogućava učešće u igrama na sreći preko sredstava elektronske komunikacije, i čiji je pristup zaštićen korisničkim imenom i lozinkom *igrača*.

**Evidencioni račun:** jeste jedinstveni evidencioni račun *igrača* dodijeljen od strane *priređivača* u centralnom sistemu priređivanja. Unutar evidencionog računa evidentiraju se sve finansijske transakcije i transakcije igara kao i svi podaci i parametri koje je *igrač* dostavio pri registraciji ili naknadno promijenio.

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

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

**Korisničko ime:** je ime *igrača* koje predstavlja jedinstvenu kombinaciju znakova pod kojim se *igrač* evidentira u sistemu i zajedno sa lozinkom koristi se za pristup sistemu za igru.

**Lozinka:** je kombinacija brojeva i slova poznata samo *igraču* i predstavlja potvrdu identitea *igrača* prilikom pristupa i korišćenja sistema priređivanja, koje je *igrač* izabrao prilikom registrovanja na *sajt*.

**Adresa elektronske pošte igrača** validna, lična adresa elektronske pošte igrača koja se unosi u aplikaciju za registraciju igrača (u daljem tekstu *e-mail adresa*).

**Tekući račun** je transakcioni bankovni račun *igrača* na koji se vrše isplate sredstava sa njegovog evidencionog računa.

**Korisnički servis** je servis podrške igračima koji priređivač obezbeđuje u skladu sa uputstvima.

**Bonusi:** predstavljaju sredstva za promociju igara koje dodjeljuje priređivač na račun *igrača*. Korišćenje bonusa obavezuje *igrača* da prihvata uslove korišćenja određene od strane priređivača.

### III REGISTRACIJA IGRAČA

#### Član 5.

Za registraciju i igranje putem sredstava elektronske komunikacije može se prijaviti samo **punoljetno lice koje posjeduje JMBG i važeću e-mail adresu.**

*Priređivač* ima pravo da u svakom trenutku zahtijeva dokaz o godištu *igrača*, kao i da provjeri dobijene informacije u bilo kojem trenutku. Nalog može biti blokiran u slučaju da dokumentacija nije poslata *priređivaču* blagovremeno ili ako se poslata dokumentacija smatra nedozvoljavajućom.

#### Proces registracije virtuelnih igrača

#### Član 6.

Registracija *igrača* je proces preuzimanja i čuvanja podataka o *igraču* na osnovu ugovora sklopljenog putem internet stranice *priređivača* a koji je u skladu sa navedenim zakonima. Tokom postupka registracije *igrač* je dužan tačnočno popuniti zadati obrazac za prijavu sa podacima koji potražuje *priređivač*:

- Korisnički podaci: ime, prezime, e-mail adresu, lozinku, potvrdu lozinke;
- Podaci za učešće u igri: prihvatanje pravila i važeće propise o privatnosti, tako što će obilježiti za to predviđeno polje da je pročitao i prihvata *Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije* i važeće propise o privatnosti.

Lični podaci su: JMBG, adresa, datum rođenja i broj kontakt telefona.

Pored obrasca za prijavu *igrač* je u obavezi da popuni i *izjavu o statusu funkcionera*. Po potvrđivanju popune ovih podataka, *igraču* se šalje verifikacioni e-mail sa aktivacionim linkom, te klikom na isti *igrač* uspješno verifikuje svoju e-mail adresu i dovršava proces registracije.

Nakon potvrde ličnih podataka *priređivač* identifikuje *igrača* putem uvida u važeći lični dokumenat *igrača* sa fotografijom (lična karta, pasoš, vozačka dozvola). *Igrač* je dužan da na zahtjev *priređivača*, dostavi kopiju ličnih dokumenata preko *upload* opcije na samom profilu *igrača*. *Priređivač* će potvrditi prijem dokumenata koji su poslani i obaviće sve tražene provjere kako bi potvrdio da su podaci dati prilikom *online* registracije u skladu sa prosljeđenim dokumentima.

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

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

#### **Član 7.**

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

#### **Član 8.**

Registracijom evidencionog naloga, smatraće se da je *igrač* prihvatio ova *Pravila*, te da je u cjelosti i bezuslovno prihvatio sve uslove za učestvovanje u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, mjere zaštite privatnosti *igrača* koje primjenjuje *priređivač*, pravo *priređivača* da poništi pojedine transakcije ili obustavi evidencioni nalog u slučaju da utvrdi da *igrač* krši ova *Pravila*, pravo *priređivaču* 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 *igrača*.

### **IV UPRAVLJANJE EVIDENCIONOM NALOGOM**

#### **Pristup i korišćenje evidencionog naloga**

#### **Član 9.**

*Igrač* pristupa svom nalogu putem unosa ispravnog virtualnog imena (korisničkog imena) i lozinke koja je poznata samo njemu. *Igrač* je dužan čuvati svoje korisničke podatke i sam snosi odgovornost za materijalne i nematerijalne posljedice raspolaganja korisničkim nalogom kao i za njegovu zloupotrebu od strane neovlaštenih osoba. *Igrač* prihvata i garantuje da će koristiti interaktivni igrački sistem *priređivača* u skladu sa pozitivnim *Zakonodavstvom Republike Srpske*, kao i da neće uplaćivati sredstva stečena nelegalnim aktivnostima, odnosno vršiti transakcije za koje nije ovlašten. *Igrač* preuzima na sebe obavezu da odmah obavijesti *priređivača* na zvaničnu kontakt e-mail adresu u slučaju bilo kakve neautorizovane upotrebe lozinke ili slučaju bilo kakvog drugog narušavanja bezbjednosti.

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

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

#### **Stanje evidencionog računa**

#### Član 10.

*Igraču* je dostupan pregled svih transakcija na evidencionom računu: uplata/isplata, obilježenih vremenom, načinima transakcija i iznosima. *Igrač* putem svog evidencionog naloga obavlja aktivnosti vezane za zahtjeve uplate, isplate novčanih sredstava na račun evidencionog naloga. *Igrač* je dužan da provjerava stanje evidencionog računa prilikom svakog pristupanja aplikaciji *priređivača*. U slučaju bilo kakve neusaglašenosti stanja evidencionog računa sa evidencijom *igrača* o transakcijama, *igrač* je dužan da urgentno, bez odlaganja o tome obavijesti *priređivača* radi usaglašavanja stanja i preduzimanja eventualno potrebnih zaštitnih mjera.

#### Uplata na evidencioni račun

#### Član 11.

Registrovani *igrač* vrši uplate za učestvovanje u internet igrama na sreću elektronskim putem tako da su vidljive trenutno nakon uplate, bezgotovinski, putem bezgotovinskog poslovanja, svog bankovnog računa ili kartice za bezgotovinsko plaćanje (kreditne ili debitne kartice), putem elektronskih transfera ili posebnih računa otvorenih u banci, kao i na drugi zakonom propisan način koji omogućava elektronsko poslovanja. uplate kao i isplate na račun *igračima* mogu se vršiti samo ukoliko je *igrač* registrovan.

Korišćenje naloga od strane *igrača* je ograničeno isključivo na njegovo učešće u *online* igrama na sreću dostupnih na *sajtu priređivača* i isključuje bilo kakvu drugu upotrebu, posebno upotrebu istog bankovnog računa. Korišćenje naloga i uplate na evidencioni račun *igrača* moraju biti u skladu sa važećim zakonom o igrama na sreću.

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

*Prigređivač* internet igara na sreću pri svakoj uplati i isplati dužan je da provjeri i potvrdi registraciju *igrača*, potvrdi igru *igrača*, provjeri bezbjednost i interne procedure u vezi sa računom *igrača* i osigurava da se pravila koja se odnose na igru primjenjuju u skladu sa zakonom.

Kada se zahtjev *igrača* jednom provjeri, uplate realizovane kreditnom karticom ili nekim drugim načinom plaćanja će odmah biti izvršene, ukoliko ne bude bilo nekih tehničkim problema.

#### Uplate igre sa evidencionog računa i isplata dobitka na evidencioni račun

#### Član 12.

*Igrač* može uplatiti samo sredstva koja ima na svom evidencionom računu. Potvrdom uplate igre, *igrač* automatski učestvuje u igri. Svaka uplata je zabilježena kao finansijska transakcija, koja umanjuje stanje evidencionog računa *igrača*.

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

## Isplata sa evidencionog računa

### Član 13.

Sa evidencionog računa *igrača* mogu se isplatiti samo sredstava koja su raspoloživa za isplatu. Isplata se obavlja za zahtjev *igrača* (rezervaciju sredstava) sa njegovog evidencionog računa gotovinski na izabranoj blagajni *privedivača* ili na tekući račun *igrača*. U toku jednog dana, *igrač* može da rezerviše samo jednu transakciju za isplatu sa evidencionog računa.

Ukoliko *igrač* želi da mu se sredstva sa evidencionog naloga isplate na lični tekući račun, dužan je da pre podnošenja zahtjeva 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.

*Igrač* je dužan da na zahtjev *privedivača* dostavi dokaz o vlasništvu tekućeg računa, a *privedivač* je ovlašten da i na drugi način izvrši provjeru poklapanja tekućeg računa i identiteta *igrača*.

*Privedivač* ne snosi nikakvu odgovornost u slučaju greške *igrača* prilikom unošenja broja tekućeg računa, ili uslijed greške za koju je odgovorna banka preko koje se vrši prenos sredstava.

*Igrač* može mijenjati tekući račun tokom važenja njegovog evidencionog naloga, ali će se isplata vršiti uvijek na račun koji je naveden u polju za registraciju prilikom podnošenja zahtjeva za isplatu. *Igrač* može imati svakog trenutka samo jedan aktivan tekući račun na koji će se vršiti prenos sredstava.

Od trenutka podnošenja zahtjeva *igrača* za isplatu na njegov tekući račun, zahtjevana sredstava za isplatu se rezervišu na korisničkom računu *igrača*, i tim sredstvima *igrač* ne može raspolagati do trenutku izvršenja prenosa sredstava na njegov tekući račun. Prenos sredstava sa evidencionog računa tekući račun *igrača* se izvršava trenutkom potvrde banke da je izvršen prenos sredstava.

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

Podaci o tekućem računu *igrača* služe isključivo za isplatu sredstava od dobitaka. *Privedivač* nema nikakvu mogućnost raspolaganja sredstvima na tekućem računu *igrača*.

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

U slučaju povlačenja cjelokupnog ili djelimičnog iznosa odmah nakon uplate, *privedivač* zadržava pravo da naplati administrativne troškove u visini od 10% od iznosa uplate.

#### Član 14.

U skladu sa *Zakonom o igrama na sreću* („Službeni glasnik Republik Srpske“ broj 22/19) porez na dobitke od igara na sreću plaća se i na dobitke od internet igara, a obveznik poreza na dobitke od igara na sreću je fizičko lice koje ostvari dobitak.

Osnovica poreza na dobitke od igara na sreću jeste svaki pojedinačni dobitak.

Porez na dobitke od igara na sreću plaća se po slijedećim stopama:

- 10% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 1.000,00 KM i jednak ili manji od 10.000,00 KM.
- 15% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 10.000,00 KM i jednak ili manji od 50.000,00 KM
- 20% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost veći od 50.000,00 KM i jednak ili manji od 100.000,00 KM
- 30% na dobitke čiji je iznos ili vrijednost iznad 100.000,00 KM.

### V KORISNIČKI NALOG

#### Član 15.

*Privedivač* će u aplikaciji pružiti *igraču* pregled i mogućnost izmjene podešavanja evidencionog naloga kroz forme: lični podaci (može se mijenjati samo kontakt telefon i lozinka *igrača*), limiti i samoisključenja.

*Privedivač* će prilikom svake promjene podataka *igraču* poslati *e-mail* sa obavještenjem o evidentiranoj promjeni i linkom za aktivaciju promjene 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 vjerodostojnom, a sve novčane transakcije koje su obavljene na taj način *privedivač* će smatrati valjanim i neće prihvatiti zahtjeve za poništenje transakcija ni pod kojim uslovima.

### VI KORISNIČKI PODACI

#### Član 16.

Korisnički podaci obuhvataju lične podatke *igrača* i podatke za učešće u igri navedene prilikom registracije ili njihove naknadne izmjene. U slučaju izmjene korisničkih podataka *igrač* je dužan bez odlaganja obavijestiti *privedivača* koristeći aplikaciju *privedivača*. U

suprotnom odgovara za sve propuste ili nastalu štetu koja je nastala uslijed neobaviještenosti *priređivača*. U slučaju da je *igrač* zaboravio lozinku i zatraži promjenu iste, *priređivač* će poslati *e-mail* sa linkom za unos nove lozinke.

*Priređivač* zadržava pravo da od *igrača* zahtijeva da promijeni svoju lozinku ukoliko smatra da više nije dovoljno sigurna.

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

## VII LIČNA OGRANIČENJA IGRAČA (LIMITI) – SAMOISKLJUČENJE

### Član 17.

*Priređivač* će na aplikaciji omogućiti formu *igraču* kojom može postaviti lična ograničenja igre, tačnije limite pri uplati depozita na dnevnom, nedeljnom ili mjesečnom nivou. Limit uplate depozita predstavlja najviši mogući ukupan iznos svih uplata depozita u zadatom vremenskom periodu.

Samoisključenje, uključujući i trajno, nastupa ukoliko *igrač* uputi zahtjev *priređivaču* i popuni zahtjevane forme. Za vrijeme trajanja samoisključenja *igrač* će moći ograničeno upravljati svojim korisničkim nalogom, odnosno neće imati mogućnost uplate igara. Dobici iz igara uplaćenih prije a ostvareni za vrijeme trajanja samoisključenja biće zabilježeni na korisničkom nalogu *igrača*.

## VIII ISTORIJA TRANSAKCIJA

### Član 18.

*Priređivač* omogućava *igraču* pregled istorije transakcija sa iznosima uplata, isplata i dobitaka. *Igrač* ima mogućnost filtriranja podataka iz svoje istorije.

## IX ODGOVORNO PRIREĐIVANJE

### Član 19.

*Priređivač* se obavezuje da će u okviru zakonskih propisa i vlastitih načela odgovornog priređivanja sprovoditi mjere i standarde zaštite *igrača*. Samo punoljetnim osobama dozvoljeno je učestvovanje u igrama na sreću. *Igraču* su na raspolaganju forme za samoisključenje u odabranom vremenskom periodu ili trajno. Na internet stranicama *priređivača* u bilo kom trenutku dostupan je tekst o odgovornom kladenju. U ovom odjeljku, *igrač* može vidjeti sve mehanizme koji su primjenjeni na *sajtu*, savjete odjeljenja za borbu protiv patološkog i pretjeranog kockanja u cilju smanjenja rizika od zavisnosti, procedure registrovanja i upisivanja na listu onih kojima je kockanje zabranjeno, kao i listu organizacija koje su specijalizovane za borbu protiv zavisnosti.

## X SUSPENDOVANJE RASPOLAGANJA EVIDENCIONIM NALOGOM IGRAČA

### Član 20.



*Privedivač zadržava pravo da igraču privremeno ili trajno, bez prethodno najave, čak i u toku same igre, ograniči raspolaganje evidencionim nalogom, uskrati eventualni dobitak i sve njegove igre proglasi nevažećim u slučaju manipulacija ili prevara kao i u slučaju povrede odredbi ovih Pravila odnosno pozitivnih zakonskih propisa, ako igrač djeluje umjesto druge osobe, uplaćuje sredstva stečena preko kriminalnih odnosno nelegalnih aktivnosti, isplaćuje sredstva na transakcijske račune koje nije ovlašten da koristi, ili ukoliko bi se ustanovilo da je igrač otvorio nekoliko evidencionih naloga suprotno odredbama ovih Pravila.*

*Igrač će putem e-maila biti obaviješten o obustavi ili zatvaranju svog naloga.*

*Privedivač zadržava pravo da:*

- Obavijesti nadležne organe, uključujući i organe vlasti o bilo kojim aktivnostima igrača koje su, ili za koje se sumnja da su ilegalne;
- Pokrene bilo koje pravne mjere koje se traže ili koje su od koristi s ciljem da se zaustavi prekršaj za koji je igrač okrivljen i da se ispravi šteta koju je *privedivač* pretrpio ili da se povрати bilo kakav dobitak koje je eventualno isplaćen igraču nakon toga ili upravo zbog prekršaja za koji je optužen.

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

## **XI ZATVARANJE EVIDENCIONOG NALOGA**

### **Član 21.**

Zatvaranje evidencionog naloga je isključenje igrača iz sistema *privedivača*. Zahtjev za zatvaranje evidencionog naloga igrač podnosi u formi definisanoj na *sajtu privedivača*. Korisnički nalog se može zatvoriti tek po isteku roka za isplatu već uplaćenih igara. U postupku zatvaranja evidencionog naloga igraču se isplaćuju sredstva za isplatu i uplaćena sredstva u skladu sa ovim *Pravilima*. Jednom zatvoren korisnički nalog igrač može ponovo otvoriti isključivo zahtjevom kroz definisanu formu. *Privedivač* zadržava pravo zatvoriti korisnički nalog igrača ukoliko isti ne ispunjava uslove propisane ovim *Pravilima* ili pravilima pojedinih igara, te drugim pozitivnim zakonskim propisima.

## **XII PRIHVATANJE I OBJAVA PRAVILA**

### **Član 22.**

*Igrač* prihvata ova *Pravila* na internet stranicama *privedivača* tokom postupka registracije. Prihvatanje ovih *Pravila* od strane igrača zapisano je u okviru korisničkih podataka svakog registrovanog igrača.

Prihvatanjem ovih *Pravila* igrač 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 igrač ne prihvati *Pravila* isti odustaje od svoje registracije u sistemu *privedivača*.

*Igrač* prihvatanjem ovih *Pravila* daje pristanak i na sve buduće izmjene, dopune i promjene ovih *Pravila*. *Priredivač* se obavezuje da na svojim internet stranicama objavi svaku važeću verziju *Pravila*.

### **XIII ZAŠTITA I SIGURNOST PODATAKA**

#### **Član 23.**

*Priredivač* se obavezuje da prikuplja, obrađuje i čuva lične podatke o *igračima* i njihovim evidencionim nalozima isključivo u svrhu učestvovanje *igrača* u igrama na sreću koje priređuje „Bingo Trade“ doo. *Priredivač* će čuvati ove podatke kao poslovnu tajnu, te postupati sa istim u skladu sa važećim zakonskim propisima, naročito u skladu sa *Zakonom o zaštiti ličnih podataka* („Službeni glasnik BiH broj 49/2006), te ovim *Pravilima*.

*Priredivač* će preduzimati tajne mjere zaštite ličnih podataka od njihove zloupotrebe, uništenja, gubitka, neovlaštenih izmjena ili pristupa. Na zahtjev *priredivača* u svrhu provjere identiteta ili punoljetnosti *igrač* je dužan dati na uvid lični identifikacioni dokument.

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

*Priredivač* koristi mjere bezbjednosti kako bi zaštitio informacije koje daje *igrač* od neautorizovanog pristupa ili upotrebe. Međutim, i pored toga *igrač* prihvata činjenicu da transakcije putem interneta nisu nikada potpuno povjerljive niti sigurne.

### **XIV LOZINKA**

#### **Član 24.**

*Igrač* se obavezuje da čuva tajnost svoje lozinke jer je ona poznata isključivo i samo njemu, nepoznata je i nedostupna *priredivaču*, te *igrač* sam snosi sav rizik njene eventualne zloupotrebe.

### **XV UČEŠĆE U IGRAMA**

#### **Opšte smjernice**

#### **Član 25.**

##### **25.1. Opšte informacije**

Učešće u igrama je isključivo na daljinu i obavlja se preko *sajta* upotrebom *igračevog* korisničkog imena i lozinke.

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

Da bi se povezao na *sajt*, *igrač* razumije i prihvata da mora da ima odgovarajuću hardversku i softversku opremu, kao i internet priključak koji su kompatibilni sa uslovima pružanja usluga igara koje nudi *sajt*.

## 25.2. Igre

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

Ukoliko na *igračevom nalogu* nema dovoljno sredstava za izabrani ulog, *igrač* neće moći da učestvuje u igri koju je izabrao.

Način objavljivanja dobitka je takav da sama igra prikazuje da li je *igrač* ostvario dobitak u novcu/kreditima i koliki je njegov iznos. Bilo kakav dobitak će odmah biti evidentiran na *igračevom nalogu*.

Ukoliko sam *igrač* prekine igru koja je u toku, odnosno pre nego se ona završi, gubi šansu za eventualni dobitak. Ukoliko se igra prekine prije kraja zbog tehničkih problema, *igrač* mora odmah da kontaktira *korisnički servis*. *Priređivač* će analizirati tok igre i nastali tehnički problem, a zatim napisati tehnički izvještaj uzimajući u obzir primjenjivanja pravila igre.

Tehnički izvještaj toka date igre će biti jedini dokaz koji će se uzeti u obzir za procjenu gubitka ili dobitka.

Upustva vezana za *igre* koje nudi *priređivač* podliježu posebnim odredbama i uslovima korištenja koje možete pogledati u svakoj igri.

## 25.3. Bonus

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

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

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

## XVI OPISI IGARA

### Sportsko kladenje

## Član 26.

Ovim odredbama uređuje se priređivanje posebne igre na sreću kladenja preko sredstava elektronske komunikacije (u daljem tekstu *kladenje*) i ona sadrže odredbe o priređivanju kladenja, uslovima za učešće u kladenju, cijeni jedne kombinacije, roku za prijem uplata, fondu dobitaka, objavljivanju rezultata igre, roku isplate dobitaka, obavještenju *igrača* o pravilima kladenja, postupku u slučaju otkazivanja ili promjene vremena održavanja ponuđenog događaja, odgovornosti *priredivača*, poslovnoj tajni kao i drugim pitanjima od značaja za priređivanje kladenja.

Kladenje putem sredstava elektronske komunikacije je posebna igra na sreću u kojoj *priredivač* unaprijed određuje događaje i kvote za kladenje, a *igrač* slobodnom voljom bira znakove kojima obilježava ishod ponuđenog događaja ili grupe događaja na elektronskom tiketu – obrascu za učešće u igri preko sredstava elektronske komunikacije.

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

*Priredivač* ima pravo da svakodnevno objavljuje i mijenja ponudu za kladenje, sa novim događajima ili sa promjenama koeficijenata.

*Igrači* izvršenom uplatom dobijaju potvrdu o uplaćenom elektronskom tiketu, na kojem su jasno definisani svi elementi sportskog kladenja; koeficijenti, uplata i eventualni dobitak.

## Član 27.

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

*Igrač* se na način određenima *Pravilima* može kladiti na:

- Rezultate pojedinačnih ili grupnih sportskih događaja
- Određeni događaj u toku sportskog takmičenja (broj postignutih golova, tačan rezultat, broj golova u poluvremenu i na kraju utakmice, ko će dati prvi gol, koji će igrač/tim biti najbolji strijelac, u kom poluvremenu će biti postignuto više golova, ko daje više ili manje golova i sl.)
- Uspjeh učesnika u zabavnom-sportskim takmičenjima
- Druge događaje koji imaju slučajan karakter odnosno nemaju unaprijed poznat ishod.

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

## Član 28.

Kod kladenja se koriste slijedeći znaci, odnosno tipovi: *1,X,2* ili dvoznaci *1 ili X*; *1 ili 2* i *X ili 2*.

*Znak 1* označava pobjedu domaćeg ima, *znak X* označava neriješen rezultat, a *znak 2* označava pobjedu gostujućeg tima. U slučaju da se meč koji je predmet kladenja odigrava na neutralnom terenu, *znak 1* se odnosi na prvoavedeni tim u listi za kladenje a *znak 2* za drugoavedeni tim.

*Dvoznaci* su znaci koji istovremeno označavaju dva rezultata: znak *1* ili *X* označava pobjedu domaćeg ima ili neriješen rezultat, znak *1* ili *2* označava pobjedu domaćeg ili gostujućeg tima i znak *X* ili *2* označava neriješen rezultat ili pobjedu gostujućeg tima.

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

*Kombinaciju* čini niz znakova za kladenje iz stava 1, 2, 3, ili 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 *igrač* izabrao.

*Sistem* je poseban način formiranja broja kombinacija za kladenje, i *igraču* se omogućava da formiranjem grupa događaja uvećava ukupan broj kombinacija za kladenje. Sistem je skup više pojedinačnih kombinacija na jednom tiketu, koji omogućava *igraču* u kladenju uplatu na jednom umjeto na više tiketa, gdje je moguće ostvariti dobitak čak i ako nisu pogodeni svi događaji (npr. sistem 3 od 5 znači da je potrebno pogoditi minimalno 3 od 5 događaja da bi ostvarili jednu dobitnu kombinaciju). *Igrač* ima pravo na isplatu dobitka ako je pravilno prognozirao barem jednu od kombinacija na listiću. Jedan par se ne može odigrati dva puta u istoj kombinaciji, osim ako se specijalno ne naglasi posebnim pravilima.

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

*Super par* su izdvojeni mečevi koji imaju drugačije kvote i šifre u odnosu na te iste mečeve u standardnoj ponudi ali imaju uslov za igru. Ne mogu se kombinovati međusobno mečevi iz grupe super par, a maksimalno se može odigrati jedan super par na tiketu, ako tiket sadrži bar još 5 mečeva bez super para.

*Igrač* se može kladiti na neke od slijedećih ponuđenih tipova igara:

1. Konačan ishod
2. Konačan ishod – kombinacije
3. Poluvrijeme/kraj
4. Poluvrijeme/kraj – kombinacije
5. Poluvrijeme/kraj – izuzetak
6. Poluvrijeme/kraj sa duplim šansama
7. Ishog prvog poluvremena
8. Ishod drugog poluvremena
9. Dupla šansa
10. Dupla šansa u prvom ili drugom poluvremenu
11. Dupla šansa – kombinacije
12. Ukupno golova (opseg golova ili izuzetak)
13. Ukupno golova u prvom poluvremenu
14. Ukupno golova u prvom poluvremenu (opseg golova ili izuzetak)
15. Ukupno golova u drugom poluvremenu
16. Ukupno golova u drugom poluvremenu (opseg golova ili izuzetak)
17. Ukupno golova – kombinacije golova
18. RMcoBET šanse (ili/ili igre)

19. Oba tima daju gol (GG/NG)
20. GG/NG – kombinacije
21. Tim 1 (Domaćin) daje golove
22. Tim 1 (Domaćin) daje golove – (opseg golova ili kombinacije golova)
23. Tim 1 (Domaćin) daje golove u prvom ili u drugom poluvremenu
24. Tim 2 (Gost) daje golove
25. Tim 2 (Gost) daje golove – (opseg golova ili kombinacije golova)
26. Tim 2 (Gost) daje golove u prvom ili u drugom poluvremenu
27. Ishod u prvom poluvremenu ili konačan ishod (Any time)
28. Ishod u prvom poluvremenu ili konačan ishod (Any time)
29. Dupla pobjeda
30. Dupla pobjeda – kombinacije
31. Sigurna pobjeda
32. Sigurna dupla pobjeda
33. Konačni ishod sa hendikepom
34. Ishod poluvremena sa hendikepom
35. Azijski hendikep (winner)
36. Azijski hendikep na poluvremenu (winner poluvrijeme)
37. Prvi daje gol
38. Prvi daje gol – kombinacije
39. Pada više golova
40. Pada više golova – kombinacije
41. Vrijeme prvog gola
42. Vrijeme prvog gola – kombinacije
43. Par/nepar
44. Tačan rezultat
45. Tačan rezultat na poluvremenu
46. Ukupno golova u ligi
47. Ukupno poena
48. Ukupno poena na poluvremenu
49. Ukupno poena tim 1 (domaćin)
50. Ukupno poena tim 2 (gost)
51. Konačan ishod i ukupno poena...

Naprijed navedene tipove igara za kladenje odnose se na sve sportove, a može se pojaviti različita terminologija koja je specifična za svaki sport posebno. Primjer:

- Za hokej pojavljuju se termini kao prva trećina, trećina/kraj.
- Za košarku pojavljuju se termini kao rezultati po četvrtinama, pogoci po četvrtinama.
- Za tenis/odbojka pojavljuje se termini kao prvi set, prvi gem, ukupno setovi, gemovi.
- Ostali sportovi sa odgovarajućom terminologijom.

Pored navedenih tipova igara, *priređivač* može ponuditi i druge vrste i tipove igara za kladenje, za koje postoje odgovarajuća pravila:

- ide dalje za tim/takmičara (tipuje se 1 ili 2 za tim/takmičara koji se plasirao dalje u bilo kom sportu, turniru, događaju ili slično. Ovde se pored regularnog dijela uzimaju

- u obzir i produžeci i eventualno izvođenje penala pri čemu jedan tim/takmičar mora ići dalje – u slijedeću fazu)
- Učinak tima/takmičara (tipuje se 1 ili 2 za tim/takmičara koji je ostvario neki učinak veći ili manji od zadate granice: golovi, koševi, pogoci, asistencije, poeni, bodovi i sl.)
  - Dugoročne sportske opklade – za pobjednika ili za plasman na sportskom događaju/takmičara u pojedinom sportskom događaju (tipuje se kao tip igre 1 za sportski događaj/takmičara za koga smatramo da će biti pobjednik nekog događaja ili će pak osvojiti neki definisan opseg plasmana: turnir, liga, kup, moto trka, formula, ostale trke, pobjednik u pjevanju, plesni parovi i slično).
  - Kombinovane igre (tipuje se na kombinaciju svih gore navedenih igara ili novih tipova igara, matematički sublimirane u jednu igru shodno teoriji vjerovatnoće).
  - Super tip (priređivač bira određene sportske događaje za koje nudi uvećane koeficijente u tekućem danu)
  - Specijalni singl (tipuje se singl za niz događaja koji će se dogoditi tokom jednog izabranog sportskog događaja, kao na prvi početni udarac, prvi out, prvi kornar, prvi žuti karton, prvi crveni karton, prva izmjena, prvi strijelac gola, posljednji strijelac gola, strijelac u toku, auto gol, prvi ofsajd i sl.)
  - Sportski događaji (duel timova/takmičara) – pogađanje vrste i tipova kladenja između dva ponudena sportska događaja/takmičara od strane *priređivača*, gdje se pobjednik ovakvog duela utvrđuje prema realnom skorom postignutih pogodaka koji su ti sportski događaji/takmičari postigli na njihovim stvarnim mečevima.
  - Single mečevi – gdje *igrač* tipuje samo na jedan sportski događaj i na jedan tip svih postojećih igara. Singl mečevi su oni koji su posebno dozvoljeni od strane *priređivača* i isti ima diskreciono pravo da ih limitira, zabrani ili ponovo dozvoli.
  - Kladenje uživo (tipuje se singl ili kombinacija svih vrsta igara i tipova događaja koji su naprijed navedeni, ali koji su u toku sportskog događaja, uživo, kao: konačan tip, hendikep, slijedeći daje gol, ukupno golovi, slijedeći žuti karton, slijedeći crveni karton i sl.). kvote za ove igre se stalno mijenjaju tokom sportskog događaja i za ove igre važe posebna pravila data od strane *priređivača*.
  - Ostale vrste i tipovi igara, kao i sportske opklade, a koje su u skladu sa članom 2. ovih *Pravila*, ili koja proizilaze iz matematički određene vjerovatnoće realnih događaja predstavljenih kao kvota, odnosno koeficijent.

#### **Član 29.**

*Kvota* je decimalni broj koji unaprijed određuje *priređivač* za svaki sportski događaj koji je predmet kladenja i služi za izračunavanje visine dobitka.

Kvota može biti određena za svaki sportski događaj posebno, kao dio 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 kombinacija dobija se množenjem kvota svih pojedinačnih sportskih događaja.

*Preređivač* zadržava pravo da promijeni kvote objavljene u programu sportskih događaja.

Prilikom izračunavanja dobitka uzimaju se u obzir kvote koje su važeće u momentu uplate kladenje i ispisane na nalogu *igrača*.

Zbog eventualnih tehničkih problema, može doći do razlike u kvoti koja se vidi na platformi na kojoj se nalaze kvote za klađenje na događaj u toku i kvoti koja se vidi na nalogu *igrača*. Važeća kvota za klađenje, kao i za klađenje uživo je isključivo ona koja se nalazi na *nalogu igrača*.

### Član 30.

*Igrači* su u igri *sportsko klađenje* dužni da poštuju pravila o uslovima i minimalnom broju sportskih događaja za svaki tip ili vrstu igre, ukoliko postoje. *Privedivač* zadržava pravo da mijenja uslove igre kroz izmjenu ovih *Pravila*, uz saglasnost nadležnih institucija.

Ukoliko je *igrač* uplatio elektronski tiket koji po bilo kom osnovu ne ispunjava pravila o klađenju, *privedivač* ima pravo da taj elektronski tiket proglašava nevažećim i u tom slučaju *igraču* se vraća uplata.

*Igrač* može izvršiti uplatu najkasnije do početka prvog sportskog događaja od predviđenih na koje želi da se kladi.

### Član 31.

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

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

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

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

*Privedivač* može ponuditi i tzv. *cash out* isplatu, odnosno isplatu za opkladu u kojoj svi događaji nisu završeni ili nisu ni započeti, ili je pogođen jedan dio sportskih događaja (ranija isplata tiketa), pa za preostale događaje koji nisu završeni ili nisu ni započeti, daje *igraču* mogućnost da naplati elektronski tiket, ali sa umanjnim iznosom koji se obračunava na osnovu tekućih koeficijenta sportskih događaja. On nije fiksni i zavisi od vremena kada *igrač* prihvata *cash out* isplatu. *Cash out* (ranije) isplata se može realizovati samo za one događaje za koje je *privedivač* smatrao da može ponuditi ovu mogućnost.

Kada *igrač* prihvata *cash out* isplatu, njegova opklada dobija status dobitne, i biće sa umanjem iznosom bez obzira koji rezultat bude konačan kod nezavršenih ili nezapočetih događaja.

U slučaju pogrešne *cash out* isplate, odnosno ponuđeni iznos za raniju isplatu nije adekvatan zbog pogrešnih koeficijenata sportskih događaja koji nisu završeni ili započeti, *privedivač* zadržava pravo da odradi ponovni obračun sa tačnim koeficijentima u trenutku *cash out* isplate.



Ako dođe do pogrešne *cash out* isplate na osnovu obrade pogrešnog rezultata za neki od sportskih događaja, *priređivač* zadržava pravo korekcije rezultata i može da ponovo obračun za cjelokupnu opkladu.

### Član 32.

Važeći rezultat za jedan događaj ili meč koji je predmet sportskog kladenja je rezultat koji je postignut na kraju regularnog toka meča, kraju trke ili događaja (npr. 90.; 60; 40. minuta a što je u zavisnosti od vrste meča, sporta ili događaja), a produžeci se ne važe osim za igru ide dalje ili za neke igre koje će biti unaprijed naglašene u samoj ponudi.

Ukoliko se neki događaj igra po formatu različitog od standardnog, tada se ovaj rezultat uzima kao važeći ako i samo ako bude objavljen u ponudi.

Ukoliko *priređivač* ne može obezbijediti zvanični izvještaj za pojedine sportske događaje, a koje su obuhvaćene sa opkladom *igrača*, *priređivač* ima pravo da prolongira isplatu do trenutka kada rezultat bude zvaničan i obrađen, osim ako taj događaj nije obuhvaćen nekim drugim članovima ovih *Pravila*.

### Član 33.

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

Rezultat svih mečeva ili događaja, koje je *priređivač* ponudio za kladenje biće objavljenje na internet strani *priređivača*.

### Član 34.

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

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

Dobitak se utvrđuje pomoću kompjuterske obrade svih opklada, nakon unošenja zvaničnih rezultata sportskih mečeva ili događaja (shodno članu 31. ovih *Pravila*).

*Prigređivač* vodi posebnu evidenciju o svim primljenim uplatama i svim izvršenim isplatama.

### Član 35.

Ukoliko je jedan sportski događaj prekinut iz bilo kojih razloga, čeka se 72 časa za njegov nastavak ili ponovno igranje, nakon čega će se utakmica registrovati i obraditi shodno postignutom rezultatu iz nastavka odnosno ponovnog igranja.

Ukoliko se sportski događaj ne nastavi ili ponovno odigra u narednih 72 časa, tada se taj sportski događaj za sve vrste i tipove obračunava sa koeficijentom 1.

Naknadno, samo za fudbalske utakmice, ukoliko je utakmica započela svojom 85. minutom, tada će se rezultat postignut do tog trenutka registrovati kao konačan rezultat, bez obzira na

okolnosti koje su nastale posle tog trenutka. Preciznije, ukoliko se dogodi da utakmica bude prekinuta posle 85. minuta, tada se ista u obradi rezultata ne smatra prekinutom, već se smatra kao završena utakmica i obračunava se postignutim rezultatom do tog trenutka za sve vrste i tipove igre.

#### Član 36.

Ukoliko je jedan sportski događaj odložen iz bilo kojih razloga, ali ipak započne u roku od 72 časa od prvobitno predviđenog termina za početak, za taj sportski događaj biće važeći postignut rezultat.

Ukoliko je sportski događaj odložen iz bilo kojih razloga, a isti ne počne u roku od 72 časa od predviđenog termina za početak, za taj sportski događaj obračunavaće se koeficijent 1 za sve vrste i tipove igara, osim za igru *ukupno golova u ligi* gdje će se smatrati kao da su postignuta tačno 2 gola na odloženom meču.

U slučaju odlaganje polovine ili više od polovine mečeva iz jedne lige, tada će se i za igru *ukupno golova u ligi* kojoj pripadaju ti mečevi obračunavati koeficijent 1.

U slučaju da je odloženi sportski događaj započeo tačno na isteku 72 časa od prvobitno zakazanog termina, za važeći se smatra postignut rezultat na sportskom događaju (npr. ako se sportski događaj predviđen za subotu u 20:00 časova odloži, pa se odigra u utorak u 20:00 časova).

#### Član 37.

*Privedivač* zadržava pravo da određene mečeve, događaje, takmičare, vrste ili tipove igre proglasi nevažećim i da iste poništi i to u slučaju:

- Da se za određeni meč/događaj utvrdi eventualna greška za vrijeme i mjesto odigravanja sportskog događaja
- Da se utvrdi pogrešan par/takmičar u ponudi
- Da određeni meč/događaj započne prije datuma i vremena navedenih u ponudi, a postoje opklade koje su uplaćene nakon realnog početka konkretnog sportskog događaja

U slučaju nevažećeg (poništenog) sportskog događaja obračunavaće se koeficijent 1 za sve vrste i tipove igre.

Ukoliko se na određenom meču/događaju utvrdi eventualna greška u vezi sa objavljenim koeficijentima od strane *privedivača* (koeficijenti koji se značajno razlikuju od tržišta koeficijenata u državi ili svjetske berze koeficijenata ili obrnutih koeficijenata u odnosu na favorita sportskog događaja) tipove odigrane ovim koeficijentima *privedivač* će poništiti i obračunavaće koeficijent 1.

#### Član 38.

*Privedivač* ima pravo da mijenja kvote date u ponudi. Za *igrače* su važeće kvote u trenutku kladenja, osim za sportske događaje koji podliježu članu 35., za koje se obračunava koeficijent 1.

#### Član 39.

Za ishod sportskog kladenja iz bilo kog sporta, strijelci, korneri, žuti kartoni, crveni karton, ofsajdi, vrijeme prvog gola i drugih događaja u vezi sa istim, važi zvaničan rezultat i izvještaj nakon kraja sportskog događaja koji je objavljen na zvaničnoj internet stranici u roku do 48 časa nakon završetka istog. Ako se u međuvremenu ili kasnije promijeni ili diskvalifikuje neki događaj izvan terena, za zelenim stolom, odlukom nekog organizacionog ili koordinativnog tijela (po prigovoru neke ekipe, po diskvalifikaciji nekog igrača ili ekipe ili bilo kojih razloga, zbog doping testova, poništenja sportskog događaja službenim rezultatom, preimenovanje strijelca nekog gola i sl.), ti rezultati ne uzimaju se u obzir i ostaje da važi prethodni ishod sa kojim je izvršena obrada opklade.

Ukoliko je sportski događaj prekinut, postupa se po članu 33. ovih *Pravila* bez obzira na eventualnu kasniju promjenu, ponovno igranje, diskvalifikaciju ili bilo koju kasniju odluku izvan terena.

## XVII SPECIJALNA PRAVILA KLAĐENJA

### Član 40.

Specifična pravila po sportovima, trkama ili tipovima igara koje se mogu razlikovati od generalnih i karakteristična su za taj određeni sport, događaj ili vrstu sportskog kladenja:

#### **Fudbal:**

U slučaju pogrešnog para fudbalske utakmice, par se proglašava nevažećim (poništen), i za taj par za sve igre se obračunava koeficijent 1;

Žuti ili crveni kartoni koji su dodijeljeni nakon zvaničnog kraja meča ili su dodijeljeni igračima koji nisu u igri, treneru ili bilo kom drugom zvaničnom licu na utakmici, ne uzimaju se u obzir kod igara u vezi sa ovim događajima;

Ako se dogodi za igru *prvi crveni karton* ili *prvi žuti karton*, karton koji sudija dodijeli istovremeno dvojici ili više igrača (prilikom istog prekida), tada se za te igre obračunava koeficijent 1.

#### **Tenis:**

Igra se konačan tip, prvi set, ukupno setovi ili hendikepi gemova ili setova u zavisnosti od toga koje će igre dozvoliti *priređivač*. Mogu se vezivati sa ostalim igrama u ponudi osim ako nije drugačije naglašeno;

U slučaju pogrešnog para u tenisu, par se proglašava nevažećim (poništenim) i za taj par za sve igre važi koeficijent 1;

Ukoliko jedan od dva igrača otkáže prije početka meča, par se proglašava nevažećim i za taj par za sve igre važi koeficijent 1;

U slučaju da dođe do predaje meča od strane jednog takmičara, obračunava se koeficijent 1 za sve igre bez obzira da li je meč počeo ili ne;

Ukoliko se neki regularni meč u tenisu odloži prije početka meča ili se prekine tokom meča (zbog kiše, mraka ili sl.) čeka se njegov ishod bez obzira da li je prošlo 72 časa (važi samo za tenis, jer taj meč mora dobiti svoju završnicu);

## **Bejzbol**

igra se konačan tip (1 ili 2). može se vezivati sa ostalim igrama u ponudi, osim ako to nije drugačije naglašeno;

u slučaju pogrešnog para u bejzbolu, par se proglašava nevažećim (poništenim) i za taj par za sve igre važi koeficijent 1;

ukoliko je meč odložen, ne čeka se 72 časa za odigravanje novog već se odmah obračunava koeficijent 1;

ukoliko je meč prekinut ne čeka se 72 časa za nastavak meča već:

- ako su odigrali tri ininga, postignut rezultat je konačan;
- ako nisu odigrana tri ininga, obračunava se koeficijent 1.

Ukoliko se dogodi da dva ista tima odigraju dve utakmica u istom danu, uzima se u obzir ona utakmica koja je u skladu sa satnicom za koju je priređivač dao ponudu.

**Pravila za trke, Formula 1, moto trke, skijanje, ski skokovi, biciklizam, rezultati igrača i svi ostali individualni i ekipni sportovi** za koje *priređivač* priređuje kladenje za pobjednika ili plasman takmičara na tom događaju:

igra se pobjednik (za pol poziciju ili trku), od prvog do trećeg mjesta (za pol poziciju ili trku), od prvog do šestog mjesta (za pol poziciju ili trku), dueli takmičara (za pol poziciju ili trku), ili individualni rezultat određenog takmičara u nekom sportu (broj golova, koševa, poena, asistencija itd). Može se igrati kao singl ili se vezivati sa ostalim igrama u ponudi osim ako nije drugačije naglašeno;

ukoliko je takmičar pogrešan, kvota je pogrešna, trka je odložena ili prekinuta, obračunava se koeficijent 1;

ukoliko se takmičar ne pojavi na startu trke, za tog takmičara adekvatno se obračunava koeficijent 1. Isto se događa i ako se pojavi na zagrijavanju, a ne startuje na trci.

Ako je takmičar startovao na trci, tada se uzima u obzir njegov plasman bez obzira da li je završio trku do kraja ili prije vremena iz bilo kojih razloga. Ukoliko trka startuje, prekine se i start se još jednom ponovi (zbog bezbjednosti, sudara i sl), računa se prvi start i oni takmičari koji su tad startovali;

Za pol poziciju za važeći rezultat smatra se kako je završila trka za pol poziciju i samo je taj redosljed regularan. Ukoliko je kasnije neki od takmičara diskvalifikovan (za zelenim stolom) iz bilo kojih razloga, ti rezultat se ne uzimaju u obzir.

U igri *dueli vozača* ukolo dva vozača ne završe trku, obračunava se koeficijent 1 za taj par.

Ukoliko jedan od takmičara ne započne trku, takođe se obračunava koeficijent 1.

Za *igru individualni rezultat igrača*, ukoliko takmičar uopšte ne izađe, obračunava se koeficijent 1.

## **Pravila za kladenje uživo**

Sportski događaji koji se trenutno prate uživo mogu se igrati kao singl, mogu se vezivati međusobno na tiketu bez ikakvih uslova, mogu se vezivati sa sportskim događajima iz standardne ponude kao *miks tiketi*. Na jednom tiketu može biti minimum jedan, a maksimum 20 tipova sportskih događaja koji se trenutno igraju (uživo) ili u kombinaciji sa nezapočetim sportskim događajima.

Za kladenje uživo važi koeficijent u trenutku uplate.

Koeficijenti sportskih događaja koji su u ponudi za kladenje uživo obično se stalno mijenjaju u skladu sa tokom igre, trenutnim rezultatom i vremenom. *Priredivač* zadržava pravo da vrši bilo kakve korekcije koeficijenata sportskih događaja uživo, da stopira i ponovo aktivira kladenje bilo kog sportskog događaja, u bilo koje doba da dozvoli ili da zabrani sve igre ili da kompletno stopira kladenje shodno njegovom ličnom nahođenju.

Ukoliko u prostorijama *bukmejkera priredivač* ne može obezbijediti prenos sportskog događaja iz tehničkih razloga (nema slike, nestanak interneta ili struje), sve opklade na čekanju (otvorene uplate) obrađuju se koeficijentom 1. Ista pravila važe i ako se iz tehničkih razloga prekine distribucija koeficijenata.

Koeficijent 1 u kladenju uživo obračunava se u slijedećim slučajevima:

- svaka odigrana igra koja nije imala smisla, odnosno ne odgovara trenutnoj situaciji na terenu (npr. mogućnost da se slučajno odigra slijedeći gol a isti je već pao, mogućnost za odigravanje na penal ako je već dosuđen, mogućnost igranja na crveni karton ako je već dodijeljen i dr.). Posebno se naglašava jer prenos ili internet mogu ponekad da kasne ili prekidaju. Ne prihvataju se reklamacije na osnovu ovoga.
- U slučaju prekida sportskog događaja sve neobrađene opklade na čekanju (otvorene uplate), koje sadrže tipove sportskih događaja koji nisu završeni, važiće u roku od 24 časa u slučaju nastavka igre. Po isteku roka, biće obračunati koeficijentom 1.

Kao izuzetak ovih pravila, za sportske događaje u *tenisu*, prekida teniskog meča, a taj se meč nastavi u narednom periodu, sva tipovanja važe za opklade su na čekanju do nastavka meča, ali ne duže od vremena trajanja cjelokupnog teniskog turnira.

Ako je na teniskom meču promijenjen par, odnosno na teren ne izađe par koji je najavljen, za sve igre biće obračunat koeficijent 1.

U slučaju *tenisa*, ako dođe do predaje tokom meča od strane nekog od tenisara, sve *otvorene uplate* obračunat će se koeficijentom 1.

Ako je dodijeljen crveni karton ili žuti karton igraču nakon označavanja kraja meča, isti se ne smatra važećim u obradi. Crveni ili žuti karton koji je dodijeljen izvan terena (rezervni igrač ili trener) ne smatra se važećim.

Za sve sportske događaje u kojima može biti pobjednik nakon produžetka (eventualno penali), kod kladenja uživo ponudiće se posebni tipovi igre, koji obuhvataju i ove produžetke. Za sve ostale tipove važe rezultati do završetka regularnog dijela meča.

## XVIII ORGANIZOVANO KLAĐENJE

#### Član 41.

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

*Preređivač* također zadržava pravo da u bilo koje vrijeme, uključujući i vrijeme poslije zaključivanja opklade, odbije bilo koju opkladu ili dio opklade ukoliko po svom diskrecionom pravu zaključi da postoji dogovor između različitih *igrača* ili sprega između njihovih korisničkih naloga, s tim da u tom slučaju, mora ostaviti validnim sva neodbijena ili neponištena klađenja.

### XIX INTEGRITET DOGAĐAJA

#### Član 42.

*Preređivač* zadržava pravo da poništi bilo koje klađenje vezano za neki događaj koji je predmet klađenja ili njegov dio, kao i da zadržava pravo da suspenduje isplatu dobitka ukoliko je integritet tog događaja ugrožen, odnosno ukoliko *priređivač* ocijeni da postoji osnovana sumnja, da je bilo ko djelovao u cilju određivanja ishoda događaja, kršeći na taj način odredbe i zvanična pravila o održavanju takvih događaja. Ako postoje dokazi, na osnovu kojih se osporava regularnost u održavanju događaja, *priređivač* zadržava pravo da poništi bilo koje klađenje. Uložena sredstva na ime pojedinačnih opklada u tom slučaju će biti vraćena na *korisnički nalog igrača*.

### XX VJEŠTAČKA INTELIGENCIJA

#### Član 43.

*Igraču* je strogo zabranjeno da koristi bilo koji oblik vještačke inteligencije u korišćenju registrovanog evidencionog naloga na interaktivnim komunikacijskim kanalima.

### XXI IZNOSI UPLATA I ISPLATA

#### Član 44.

Visina uplate i isplate u igri klađenja biće limitirana u pogledu minimalnog iznosa uplate ili maksimalnog iznosa isplate po jediničnoj uplati *igrača*.

Minimalna uplata za pojedinačne opklade je 0,00, a minimalna uplata po kombinaciji je u slučaju sistemskih elektronskih tiketa je 0,00.

Maksimalna isplata za pojedinačne opklade zavisi od broja odigranih mečeva u istoj opkladi, odnosno od 1 do 20 odigranih mečeva, maksimalna isplata je 0,00, od 21 do 30 odigranih mečeva maksimalna isplata je 0,00, maksimalna isplata je 0,00 za 31 do 40 odigranih mečeva maksimalna isplata je 0,00

### XXII VIRTUELNE IGRE

#### Član 45.

Virtuelni fudbal i virtuelni tenis su igre kladjenja na rezultat kreiran na osnovu kombinacije vještačke inteligencije i nezavisnog generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva. Performanse igrača bazirana su na profesionalim igračima.

Virtuelne igre „*Virtual Greyhound Races*” i „*Virtual Horse Races*“ su igre kladjenja zasnovane na virtuelnim ili snimljenim događajima trka pasa/konja u kojima se za izbor događaja koristi generator izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva (*RNG – random number generator.*)

*Privedivač* nije odgovoran za prekid ili odlaganje runde do kog je došlo uslijed nepredviđenih okolnosti čije se posljedice ne mogu ispraviti.

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

U slučaju nepredviđenih okolnosti *privedivač* zadržava pravo da onemogući kladjenje na igre u ponudi.

### **XXIII SLOT I POKER IGRE**

#### **Član 46.**

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

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

Raspon cijena u igri određuje *privedivač*. *Igrač* odabira cijenu pojedine igre unutar ponuđenog raspona. Ulog u pojedinu igru može se ostvariti prema naznačenim odnosima i denominacijama.

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

*Privedivač* zadržava pravo određivanja postojanja raznih vrsta *jackpot* dobitaka.

### **Rulet i američki rulet**

#### **Član 47.**

Rulet i američki rulet je kazino igra u kojoj se brojevi dobijaju pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva.

*Igrač* se kladi i ulaže ulog na broj na kome će se poslije okretanja rulet točka kuglica zaustaviti. Ulog može pokrивati različitu grupu brojeva i raspodjelu vjerovatnoće. Ulog na jedan broj plaća 35:1, na dva broja plaća 17:1, na tri broja plaća 11:1, na četiri broja 8:1, na 6 brojeva plaća 5:1, na 11 brojeva plaća 12:1, na 18 brojeva plaća 1:1.

*Straight up (direktno na polje)* stavljanjem žetona na jedan broj, uključujući i nulu, *igrač* odigrava ovu vrstu opklade. Podaci o maksimalnom i minimalnom ulogu su navedeni na stolu, a potencijalni dobitak je 35:1.

*Split (dijeljeni ulog)* stavljanjem žetona na liniju koja dijeli dva broja, *igrač* odigrava ovu vrstu opklade a potencijalni dobitak je 17:1.

*Street (ulog na red)* stavljanjem žetona na liniju stola za rulet na kraju odgovarajućeg reda, *igrač* odigrava ovu vrstu opklade a potencijalni dobitak je 11:1.

*Corner (ulog na ugao)* stavljanjem žetona na ugao gdje se susreću četiri broja, *igrač* odigrava ovaj tip opklade a potencijalni dobitak je 8:1.

*Basket (ulog na četiri)* stavljanjem žetona na liniju između nule i prvog reda, *igrač* odigrava ovaj tip opklade a potencijalni dobitak je 8:1.

*Six line (ulog na dvije linije)* stavljanjem žetona na graničnu liniju koja dijeli dva reda, *igrač* stavlja ulog na šest brojeva koja spadaju u ta dva reda a potencijalni dobitak je 5:1.

*Column (ulog na kolonu)* stavljanjem žetona na kućicu u dnu svake kolone, *igrač* se kladi na sve broje iz te kolone a potencijalni dobitak je 2:1 gdje se nula smatra gubitnim brojem.

*Dozen (ulog na trećinu)* *igrač* postavlja žeton na polje prvih, srednjih ili posljednjih dvanaest brojeva. Potencijalna isplata je 2:1.

*Even or odd (par/nepar)* *igrač* stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

*Low or high (mali/veliki)* *igrač* stavlja ulogu na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

*Red or black (crveno/crno)* *igrač* stavlja ulog na jednu od kućica koja se nalazi na dnu stola. Potencijalni dobitak je 1:1.

Kod američkog ruleta, postoji jedna razlika. Umjesto uloga na četiri broja (*basket*), postoji mogućnost za stavljanje žetona na liniju između polja nule, dvije nule i prvog reda, ili tzv. *5 number bet* (0,00,1,2,3) i za ovaj tip igre potencijalni dobitak je 6:1.

## **Blackjack**

### **Član 48.**

*Blackjack* je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva ili karata. Cilj igre je da *igrač* dostigne rezultat 21 ili što bliži tome, ali da pri tom ne prebaci broj 21.

Prije početka diješenja svaki *igrač* postavlja željeni ulog i dijele mu se dvije karte okrenute licem na gore, dok krupije dobija jednu kartu okrenutu licem na gore a jednu licem na dolje.

*Face cards (karte sa slikom – žandarmi, dame i kraljevi)* vrijede 10, dok asovi vrijede 1 ili 11. ukoliko *igrač* stoji, ruka koja sadrži jednog ili više asova smatra se da ima najveću moguću vrijednost bez prelaska 21. Ostale karte nose vrijednosti u zavisnosti od svoje numeracije.



Nakon što su prve dvije karte podijeljene, igračima se nudi mogućnost da poprave skor (*hit*) ili da ostanu na svojim kartama ili (*stand*).

*Double (dupli ulog)* nakon što su prve dvije karte podijeljene, imate mogućnost *double down* što znači da se početna opklada udvostručuje i dobijate tačno jednu kartu na tu ruku. Ukoliko se radi o razdvojenom paru, ova opcija nije moguća.

*Split (podela parova)* ako igrač dobije dvije iste karte, može ih razdvojiti na dvije odvojene ruke (*sub hands*) tako da se svaka vrednuje početnim iznosom opklade. Ako razdvojite vašu „ruku“, druga karta za obe *sub hands* se dijeli automatski nakon razdvajanja i imate mogućnost da stanete ili uzmete jednu ili više karata kako biste poboljšali skor.

*Surrender (predaja)* igrač može da se preda poslije dijeljenja karata, te mu krupije uzima pola uloženog novca.

*Blackjack* kada igrač dobije asa i *face card*, automatski je pobijedio i isplaćuje mu se dobitak u vrijednosti od 3/2 od uloga.

*Insurance (osiguranje)* ukoliko je krupijeova prva karta as, igrač se može osigurati ulaganje polovine svog početnog uloga. Ukoliko krupije izvuče *blackjack*, osiguranje se isplaćuje igraču u odnosu 2:1. Ako krupije ne izvuče *blackjack*, gubite osiguranje. Osiguranje možete ostvariti i ako vi dobijete *blackjack*.

Ukoliko igrač prebaci 21, to se zove *bust* i automatski gubi opkladu. Ukoliko ne, igračeva opklada ostaje u igri. Ako je igračev početni zbir (sa dvije karte) 21, to se zove *blackjack*. Kada igrač ima *blackjack*, nije moguće uzimati još jednu kartu. Ukoliko ne postoji mogućnost da i krupije ima *blackjack* (odnosno da nema *face card*, desetku i asa), onda igrač automatski dobija opkladu i isplaćuje se 3 prema 2. Ako postoji mogućnost da i krupije ima *blackjack*, igračeva opklada će biti razriješena nakon krupijeve finalne karte.

Nakon što su svi igrači odigrali, krupije okreće sakrivenu kartu, zatim staje ili vuče (*stand ili hit/drag*) u skladu sa politikom kuće. Krupije uzima nove karte sve dok ima 16 ili manje. Ukoliko krupije premaši zbir od 21, gubi i sve opklade koje su u igri u tom trenutku su dobitne.

Ako ostane u igri i ne probije zbir od 21, zbir svakog igrača se upoređuje sa krupijevim. Ako dobije od 18 do 21, krupije staje i drugi igrači uporede svoj broj bodova sa njegovim. U slučaju da je igračev zbir bliži 21 od krupijevog, igrač pobjeđuje. Ako je zbir isti, znači da je neriješeno i niko ne dobija. Kada se završe sve opklade krupije najavljuje početak naredne runde.

## **Baccarat**

### **Član 49.**

*Baccarat* je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva ili karata.

Igra se sa 52 karte u kojoj je cilj predvidjeti i kladiti se čija će ruka biti bliža vrijednosti 9. igrač se može kladiti na krupija, sebe ili na neriješen rezultat.

Igrač je obavezan da postavi ulog.

Potom se krupiju i igraču dijele po dvije, a u zavisnosti od vrijednosti dobijenih poena, još jedna karta.

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

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

Igrač staje na dvije karte ukoliko je zbir šest ili sedam.

Krupije ne može povlačiti treću kartu ako igrač ima zbir karata osam ili devet.

## **Draw poker**

### **Član 50.**

*Draw poker* je virtualna igra koja se priređuje pomoću generatora izbacivanja/izvlačenja slučajnih brojeva ili karata.

*Draw poker* se igra sa standardnim špilom od 52 karte koje se dijele *igračima* pomoću generatora slučajnosti i to se prikazuje kroz video animaciju. Karte se dijele preko oznake u obliku žetona koji se naziva *dealer button* a koji se pomiče u smjeru kazaljke na satu i pokazuje nominalnog djelioca što je bitno samo da bi se mogao odrediti redoslijed ulaganja.

Jedan ili više igrača moraju postaviti osnovni ulog (*pot*). Osnovni ulog može biti ulog na slijepo (*blinds*) koji postavljaju prva dva igrača ili *ante*, ulog koji plaćaju svi igrači na stoli da bi se stvorio osnovni ulog. Karte se dijele softverski jedna po jedna igračima u smjeru kazaljke na satu od igrača koji ima *dealer button*. Svaki igrač dobija pet ili više karata slučajno izabranih. Igrač može zamijeniti jednu ili više karti određen broj puta. Karte se dijele zatvoreno. Nakon početnog dijeljenja počinje prvi krug klađenja. U svakom krugu se razvijaju ruke, često dodavanjem dodatnih karata ili zamjenom dodijeljenih karata. Nakon svakog kruga ulozi se skupljanju u centralni ulog. Ako jedan igrač postavi opkladu, ostali igrači su prisiljeni odustati, platiti opkladu ili je povisiti. Ako nijedan protivnik ne plati opkladu, igrač koj je postavio opkladu dobiva *pot* i ne mora pokazati svoju ruku i započinje nova ruka.

Mogućnost pobjede bez pokazivanja ruke omogućuje *blefiranje*. *Blefiranje* je riskantan pokušaj uvjeravanja protivnika da igrač koji blefira ima jaču kombinaciju karata.

*Pot* osvaja igrač sa najjačom kombinacijom karata ili igrač koji je povisio ulog a ostali su odustali.

Ako je u pitanju poker automat, igraču se pojavljuje pet karata slučajno izabranih. Igrač može zadržati željenu kombinaciju karata i nakon dodatnog dijeljenja dobiti kombinaciju karata koja može sadržati dobitak.

## **XXIV ZAVRŠNE ODREDBE**

### **Član 51.**

*Priredivač* ne snosi odgovornost za bilo kakvu štetu ili gubitke koji se mogu smatrati rezultatom ili posljedicom korištenja internet stranice *priredivača* ili njenog sadržaja, uključujući tu i neograničena kašnjenja, prekide u radu, prekide komunikacijske mreže, svaku upotrebu ili zloupotrebu *sajta* ili njegovog sadržaja od strane neovlaštenih lica.

U slučaju da utvrdi da postoje indikacije o bilo kakvim radnjama koje nisu u skladu sa zakonima i *Pravilima*, *priređivač* zadržava pravo da poništi sve ili pojedinačne opklade *igrača* koje prepoznaje kao članove iste grupe.

Na sve aspekte priređivanja igre na sreću *internet klađenja* koji nisu regulisani ovim *Pravilima*, primjenjuju se odredbe *Zakona o igrama na sreću*, podzakonskih akata donijeti na osnovu tog zakona i drugih pozitivnih propisa.

## **XXV OBAVEZE VEZANE ZA KORIŠTENJE SAJTA**

### **Član 52.**

Učestvovanjem u igrama na sreću preko sredstava elektronske komunikacije i korištenjem *sajta*, *igrač* se obavezuje:

- Da koristi *sajt* i njegove usluge u svrhe koje su odobrene u *Pravilima o priređivanju igara na sreću preko elektronske komunikacije*
- Da ne kreira niti koristi lažni identitet na istom *sajtu*
- Da ne širi lažne informacije ili nelegalna obavještenja
- Da ne pokušava neautorizovano da pristupi *sajtu*
- Da ne koristi *sajt* u nelegalne svrhe ili na način koji bi mogao da naruši ugled *priređivača* ili trećih lica
- Da ne reprodukuje sadržaj niti dijelove sadržaja *sajta* ni na kom mediju bez dozvole *priređivača*
- Da poštuje poreske obaveze
- Da ne dozvoli trećem licu da koristi njegov nalog
- Da ne koristi metode plaćanja ili korisnički nalog trećeg lica ili drugog *igrača* čak i uz *igračevu* saglasnost
- Da odgovori na bilo koji zahtjev upućen od strane *priređivača* u vezi sa njegovim nalogom, kao i da proslijedi *priređivaču* bilo koji dokumenat ili dokaz koji smatra da je koristan u vezi sa njegovim godištem, bankovnim detaljima, realizovanim depozitima i dr.

## **XXVI INTELEKTUALNA SVOJINA**

### **Član 53.**

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

## **XXVII LINKOVI**

### **Član 54.**

*Sajt* može sadržati linkove *sajtova* ili *internet stranica* trećih lica. Takvi *sajtovi* su dati isključivo radi *igrača* i informisanosti. *Prigređivač* ne daje nikakvu garanciju i ne prihvata nikakvu odgovornost za tekstove, linkove ili sadržaje *sajtova* trećih lica.

Igrač pristupa takvim sajtovima na sopstveni rizik, prihvata i razumije da ovi sajtovi mogu potpadati pod druge odredbe i uslove korištenja i druge odredbe zaštite privatnosti od onih koje važe za ovaj sajt.

## XXVIII DODATNE INFORMACIJE

### Član 55.

Ukoliko igrač ima bilo kakvih pitanja u vezi sa ovim *Pravilima* ili u vezi sa uslugama prikazanih na *sajtu*, u svakom momentu može da stupi u kontakt sa *priređivačem* putem telefona objavljenog na *sajtu priređivača* ili preko slijedeće e-mail adrese: [support@rmco.rs](mailto:support@rmco.rs).

*Priređivač* će na svojim internet stranicama istaknuti obavještenja o promjenama funkcionalnosti evidencionog računa, evidencionog naloga i aplikacija.

*Priređivač igraču* šalje promotivna obavještenja putem odabranog kanala za komunikaciju uz prethodno dobijenu saglasnost istog. Ako zbog *igračevog* propusta obavještenja ne mogu biti dostavljena, a isto je objavljeno na internet stranicama *priređivača* ili na njegovom korisničkom nalogu, smatraće se da je isto uredno dostavljeno.

*Igrači* imaju pravo na prigovor za igre ili isplatu dobitaka ukoliko smatraju da su oštećeni i mogu u vezi sa prigovorom poslati e-mail na [support@rmco.rs](mailto:support@rmco.rs).

Rok prigovora je osam dana od događaja koji je uzrok žalbe, a u protivnom žalba neće biti uvažena.

## XXIX RJEŠAVANJE SPOROVA

### Član 56.

U slučaju neslaganja ili spora između *igrača* i *priređivača*, koji proizilazi ili je vezan za korištenje *sajtova*, odnosno koji je u vezi sa primjenom ili tumačenjem ovih *Pravila*, ugovorne strane će pokušati da riješe nesuglasice sporazumno u roku od osam dana od dana kada je jedna od ugovornih strana obavijestila drugu o tekućem problemu. Ukoliko nije moguće riješiti spor u datom roku, za spor je nadležan nadležni sud *Osnovni sud Šamac*.

## XXX STUPANJE NA SNAGU

### Član 57.

*Pravila o priređivanju igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije* stupaju na snagu nakon dobijanja saglasnosti Republičke uprave za igre na sreću, a primjenjuju se od dana objavljivanja na *sajtu priređivača*.

Za „Bingo Trade“ doo Šamac  
Direktor, Rado Vujanić



Ukoliko smatrate da Vam treba pomoć i da imate problem sa bolestima zavisnosti od kockanja i kladenja, obratite se:

**SPECIJALNA BOLNICA ZA BOLESTI ZAVISNOSTI  
UKC REPUBLIKE SRPSKE**

Adresa: MAČVANSKA 17, BANJA LUKA

Telefon: +387 51 342 100

Faks: +387 51 310 530

E-mail: [info@kc-bl.com](mailto:info@kc-bl.com)

Sajt: <https://www.kc-bl.com/>