



*paiuri sportive*  
Bet on it



# GHIDUL PARTORTILOR

# FOTBA



**PARIUL** este jocul in care parioul indica rezultatele evenimentelor propuse de catre organizator. Jucatorul hotaraste in mod independent numarul evenimentelor jucate si suma pe care o pariază.

**MIZA** este suma de bani jucata de care depinde valoarea eventualului castig. Pretul biletului este valoarea mizei la care se adauga taxe suplimentare de 5% din miza, reprezentand cheltuieli de administrare.

**COTA** reprezinta valoarea numerica pe care bookmakerul o acorda pronosticului unui eveniment sportiv. Se stabileste conventional ca prima echipa este GAZDA, iar cea de-a doua echipa este OASPETE. Urmatoarele tipuri de pariuri la fotbal sunt valabile pentru timpul regulamentar de joc de 90 de minute, incluzand si minutele de prelungire acordate de oficiali pentru intreruperile normale din timpul

jocului.

**Rezultat final** este tipul de pariu prin care se indica pronosticul de la finalul meciului, cu cele sase optiuni de pariere:

- 1 victoria echipei gazda
- X egalitate
- 2 w echipei oaspete
- 1X victoria echipei gazda sau egal
- 12 victoria echipei gazda sau victoria echipei oaspete
- X2 victoria echipei oaspete sau egal

**Prima repriza** se refera strict la rezultatul meciului dupa finalul primei reprize (45 minute) si are ca optiuni de pariere:

- 1 echipa gazda conduce la pauza
- X egalitate la pauza
- 2 echipa oaspete conduce la pauza
- 1X conduce prima echipa fie este egalitate la pauza
- X 2 conduce cea de-a doua echipa sau este egalitate la pauza
- 12 conduce una dintre cele doua echipe la pauza

A doua repriza se refera strict la rezultatul meciului in cea de-a doua repriza de joc (45' – 90' minute), se considera ca cea de-a doua repriza incepe de la 0-0 si are ca optiuni de pariere:

- 1 echipa gazda conduce in a doua repriza
- X in repriza a doua este egalitate
- 2 echipa oaspete conduce in a doua repriza
- 1X in repriza secunda fie castiga gazdele fie este egalitate
- X2 in repriza secunda fie este egalitate fie castiga echipa oaspete
- 12 in repriza secunda castiga una dintre cele doua echipe

**HANDICAP ±** este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu un dezavantaj de un anumit numar de goluri (numarul de goluri este precizat pentru fiecare meci in parte). Din/ la numarul de goluri inscrise, daca semnul este “-” se scade numarul de goluri primei echipe, iar daca este fara semn se subîntelege “+” si se aduna primei echipe.

- H 1 castiga echipa gazda dupa ce se scade/ adauga numarul de goluri scris in paranteza primei echipe
- H 2 castiga echipa oaspete dupa ce se scade/ adauga numarul de goluri scris in paranteza echipei gazda
- H X dupa ce se scade/ adauga numarul de goluri scris in paranteza primei echipe rezultatul este egal

**WINNER (W)** este un pariu special in care se pariaza pe victoria unuia dintre competitori, iar in cazul in care evenimentul se incheie la egalitate, pariul primeste cota 1.

- W 1 castiga echipa gazda, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1.
- W 2 castiga echipa oaspete, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1

**WINNER LA PAUZA (Wp)** este un pariu special in care se pariaza pe victoria in prima repriza a uneia dintre echipe, iar in cazul in care la pauza este egalitate, pariul primeste cota 1.

- Wp 1 la pauza castiga echipa gazda, iar in caz de egalitate se atribuie cota 1.
- Wp 2 la pauza castiga echipa oaspete, in caz de egalitate se atribuie cota 1.

**PAUZA - FINAL (P/F)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat rezultatul atat la pauza cat si la finalul meciului.

Optiuni de pariere: 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2

Exemplu: Daca pariem 1-X inseamna ca la pauza conduc gazdele, iar final meciului se termina la egalitate.

**PAUZA SAU FINAL (PsF)** este tipul de pariu pentru care trebuie indicat corect cel putin unul dintre rezultatele la pauza sau la finalul meciului.

- PsF 1 la pauza si/ sau la final de meci conduce/castiga echipa gazda
- PsF X la pauza si/ sau la final de meci este egalitate
- PsF 2 la pauza si/ sau la final de meci conduce/castiga echipa oaspete

**Multicombo GSBET (Q)** este un pariu in care trebuie indicate corect mai multe evenimente care se petrec in meci Ex.:

- 1&3+ echipa gazda castiga meciul si se marcheaza cel putin 3 goluri in meci
- 2&3+ echipa oaspete castiga meciul si se marcheaza cel putin 3 goluri in meci
- 1&2-3 echipa gazda castiga meciul si se inscriu 2 sau 3 goluri in meci
- 2&2-3 echipa oaspete castiga meciul si se inscriu 2 sau 3 goluri in meci
- 1&4+ echipa gazda castiga meciul si se marcheaza cel putin 4 goluri in meci
- 2&4+ echipa oaspete castiga meciul si se marcheaza cel putin 4 goluri in meci
- 1/1&3+ echipa gazda conduce la pauza, castiga meciul si se inscriu cel putin 3 goluri
- 2/2&3+ echipa oaspete conduce la pauza, castiga meciul si se inscriu cel putin 3 goluri
- 1&GG echipa gazda castiga meciul si ambele echipe inscriu in meci
- 2&GG echipa oaspete castiga meciul si ambele echipe inscriu in meci

Primul gol (PG) – trebuie indicata echipa care in-scrie primul gol din meci.

- PG 1 echipa gazda inscrie primul gol din meci
- PG 2 echipa oaspete inscrie primul gol din meci

**Da gol nu da gol in meci** – trebuie precizata/e echipa/echipele care inscrie/inscriu sau nu inscrie/inscriu in meci.

Optiuni de pariere:

- GM echipa gazda inscrie minim 1 gol
- OM echipa oaspete inscrie minim 1 gol
- GN echipa gazda nu inscrie niciun gol
- ON echipa oaspete nu inscrie niciun gol
- GMON echipa gazda castiga meciul fara sa primeasca gol
- GNOM echipa oaspete castiga meciul fara sa primeasca gol
- GG fiecare echipa inscrie cel putin 1 gol in meci
- NG nicio echipa sau una dintre ele nu marcheaza

**Total goluri prima repriza** se refera la numarul de goluri marcat strict in prima repriza. Optiunile de pariere indica limita inferioara sau intervalul de

goluri ce poate fi in-scris in prima repriza: 0-1, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+.

**Total goluri repriza secunda** se refera la numarul de goluri marcat strict in cea de-a doua repriza. Avem aceleasi optiuni de pariere prezente la tipul de pariu anterior: 0-1, 2-3, 1+, 2+, 3+, 4+.

**Mai Multe Goluri (MG)** se refera la compararea numarului de goluri in-srise in cele doua reprize de joc. Optiuni de pariere:

- $I > II$  in prima repriza se marcheaza mai multe goluri decat in cea de-a doua repriza
- $I = II$  in ambele repriza se marcheaza acelasi numar de goluri
- $I < II$  in repriza secunda se marcheaza mai multe goluri decat in prima repriza

**Total goluri meci (TG)** se refera la numarul total de goluri in-scris pe parcursul unui meci. Optiunile de pariere sunt redete printr-un interval sau printr-un minim de goluri, astfel: 0-1, 0-2, 0-3, 1-2, 1-3, 2-3, 2-4, 2-5, 3-4, 3-5, 4-6, 2, 3, 2+, 3+, 4+, 5+, 6+, 7+.

**Scor corect (SC)** este tipul de pariu prin care trebuie specificat scorul la final de meci. Sunt 45 optiuni de pariere: 1-0, 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2 etc.

# TENIS



**Rezultat final (RF)** este tipul de pariu care indica rezultatul la finalul meciului de tenis.

- 1 victoria primului jucator inscris pe tabela
- 2 victoria celui de-al doilea jucator inscris pe tabela

**Primul set (1S)** se refera la indicarea rezultatului corect la finalul primului set.

- 1S 1 la finalul primului set conduce primul jucator
- 1S 2 la finalul primului set conduce cel de-al doilea jucator inscris pe tabela

**Primul set/ Final** este tipul de pariu prin care se indica rezultatul la finalul primului set si la finalul meciului.

- 1/1 primul jucator conduce la finalul primului set si castiga meciului
- 1/2 primul jucator conduce la finalul primului set si meciul este castigat de cel de-al doilea jucator
- 2/1 al doilea jucator conduce la finalul primului set si meciul este castigat de primul jucator
- 2/2 al doilea jucator conduce la finalul primului set si cel de-al doilea castiga meciului

**Handicap la game-uri (H±)** este tipul de pariu in care primul jucator porneste cu un avantaj sau dezavantaj de un anumit numar de game-uri, indicat in oferta de pariere. Din/ la numarul de game-uri obtinute la final de meci, se scade sau se aduna numarul de game-uri indicat in functie de semnul care apare la handicap, daca semnul este "-" se scad primului jucator, daca este fara semn se subinteleg semnul "+" si atunci se vor aduna primului jucator, iar in functie de noul rezultat se stabileste jucatorul castigator la handicap.

- H 1 este castigator primul jucator dupa ce s-au adunat/ scazut numarul de game-uri indicat primului jucator
- H 2 este castigator cel de-al doilea jucator dupa ce s-au adunat/ scazut numarul de game-uri indicat din rezultatul obtinut de primul jucator

**Total game-uri (TG)** este pariul prin care jucatorul trebuie sa se raporteze la numarul de game-uri indicat si sa precizeze daca la finalul meciului s-au jucat mai multe sau mai putine game-uri decat cele specificate.

- TG 1 la finalul meciului s-au jucat mai putine game-uri decat cele indicate
- TG 2 la finalul meciului s-au jucat mai multe game-uri decat cele indicate

**Scor corect** este tipul de pariu prin care se indica scorul corect pe seturi la final de meci. Scoruri posibile sunt: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2 sau 0:3, 1:3, 2:3, 3:2, 3:1, 3:0.(Pentru Grand Slam 3/5)

# HOCHI



Rezultat final este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci.

- 1 prima echipa castiga la finalul meciului
- X meciul se termina la egalitate
- 2 castiga cea de-a doua echipa la finalul meciului
- 1X castiga prima echipa sau se termina la egalitate
- X2 se termina la egalitate sau castiga cea de-a doua echipa
- 12 una dintre echipe castiga meciul

**Prima perioada (1P)** este tipul de pariu prin care se indica situatia meciului la finalul primei perioade. Optiuni de pariere:

- 1 la finalul primei perioade conduce echipa gazda
- X prima perioada se termina la egalitate
- 2 la finalul primei perioade castiga echipa oaspete
- 1X la finalul primei perioade fie castiga gazdele fie este egalitate
- X2 la finalul primei perioade fie castiga oaspetii fie este egalitate
- 12 la finalul primei perioade castiga una dintre echipe

**Handicap ( $H_{\pm}$ )** este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit numar de puncte (numarul de puncte este precizat pentru fiecare meci in parte). Avantajul/ dezavantajul se acorda intotdeauna primei echipe.

- H 1 castiga echipa gazda dupa ce, in prealabil, s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda
- H 2 castiga echipa oaspete dupa ce, in prealabil, s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda

**Total goluri (TG)** este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci, comparativ cu numarul de puncte indicat.

- TG 1 se inscriu mai putine goluri in meci raportate la numarul specificat
- TG 2 se inscriu mai multe goluri in meci raportate la numarul specificat

**Prima perioada/ final meci (P/F)** se indica ce echipa conduce la finalul primei perioade si ce echipa castiga meciul. Optiuni de pariare: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

Exemplu: Daca selectam X/2 inseamna ca la finalul primei reprize este egalitate, iar la finalul meciului castiga oaspetii.

# BA CHET

**Rezultat final** este tipul de pariu prin care trebuie indicat rezultatul meciului la final de meci. Optiunile de pariare sunt: 1, X, 2, 1X, X2,

Exemplu: Daca selectam X2 inseamna ca finalul meciului de baschet se termina fie la egalitate fie cu castigarea oaspetilor.

**Handicap ( $H_{\pm}$ )** este acel tip de pariu in care echipa gazda porneste fie cu un avantaj fie cu dezavantaj de un anumit numar de puncte (numarul de

puncte este precizat pentru fiecare meci in parte, daca semnul este “-” punctele respective se scad echipei gazda, daca este fara semn se subintелеge semnul “+” iar punctele indicate se vor aduna echipei gazda). Avantajul/ dezavantajul se acorda intotdeauna primei echipe.

- H 1 castiga echipa gazda dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat
- H 2 castiga echipa oaspete dupa ce in prealabil s-a scazut/ adunat numarul de puncte indicat echipei gazda

**Total puncte (TP)** este tipul de pariu prin care jucatorul trebuie sa indice daca se inscriu mai multe sau mai putine goluri in meci, comparativ cu numarul puncte indicat.

- TP 1 se inscriu mai putine goluri in meci raportat la numarul specificat
- TP 2 se inscriu mai multe goluri in meci raportat la numarul specificat

**Total puncte par/ impar (Par/ Impar)** se refera la paritatea numarului de puncte inscise in meci.

Daca se inscrie un numar de puncte par, atunci se termina cu una din cifrele: 0, 2, 4, 6, 8, iar daca se inscrie un numar de puncte impar inseamna ca se termina cu una din cifrele impare: 1, 3, 5, 7, 9.



## ANDBAL

La ANDBAL se accepta urmatoarele tipuri de pariuri: rezultat final, total puncte, total puncte par/ impar. Aceste tipuri de pariuri se interpreteaza la fel ca tipurile de pariuri pentru baschet si se pastreaza modalitatea de scriere.

Pentru **FOTBAL AMERICAN (NFL)** se accepta urmatoarele tipuri de pariuri: rezultat final, handicap, total puncte, total puncte par/ impar. Interpretarea acestor tipuri de pariuri se face la fel ca la tipurile de pariuri anterioare.

La **VOLEI** se poate paria pe rezultat final.