

|                                                                             |                |                        |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------------|
| <b>“TOP BET” d.o.o. Beograd-Zvezdara</b><br><b>Živojina Žujovića br. 14</b> |                |                        |
| Matični broj: 21476820                                                      | PIB: 111404266 | Šifra delatnosti: 9200 |

Na osnovu člana 109. Zakona o igrama na sreću („Službeni glasnik RS“, br. 18/20), odredaba Pravilnika o bližim uslovima, odnosno sadržini pravila igara na sreću („Službeni glasnik RS“, broj 152/20), osnivačkog akta Društva «TOP BET» d.o.o. Beograd-Zvezdara, Živojina Žujovića br. 14, i Odluke direktora društva od 03.11.2020. godine, o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije, direktor društva "TOP BET" d.o.o. Beograd, dana 03.11.2020. godine donosi, kako sledi:

**Izmene i dopune**  
**PRAVILA O PRIREĐIVANJU POSEBNIH IGARA NA SREĆU**  
**PREKO SREDSTAVA ELEKTRONSKE KOMUNIKACIJE**

Član 1.

*U članu 34. Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije naziv Tačke 15. FORMULA menja se i glasi:*

**15. AUTO MOTO SPORT (FORMULA 1, MOTO GP, RALLY)**

*Posle tačke 16. UKUPNO GOLOVA PO LIGAMA dodaju se tačke 17 do 32 koje glase:*

**17. BADMINTON**

1. U slučaju da se meč ne završi, sve opklade sa nepoznatim ishodom računaće se kvotom 1.00 (jedan).
2. Ako se meč odloži ili prekine, a ne nastavi u roku od 48h, sve nepoznate opklade računaće se kvotom 1.00 (jedan).
3. Poznate pogođene opklade su DOBITNE, a poznate nepogođene opklade se smatraju NEDOBITNE .
4. Ako je ime igrača ili tima pogrešno prikazano od strane organizatora turnira ili dođe do promene takmičarskog para zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
5. Ako igrač odustane u toku meča, sve opklade sa nepoznatim ishodom računaće se kvotom 1.00 (jedan).

**18. STONI TENIS**

1. Ako meč nije završen, sve opklade sa nepoznatim ishodom računaće se kvotom 1.00 (jedan).
2. Ukoliko je meč prekinut ili odložen, a ne nastavi se u roku od 48h od njegovog početka, opklade će se računati kvotom 1.00 (jedan).
3. Ako je ime igrača ili tima pogrešno prikazano od strane organizatora turnira ili dođe do promene takmičarskog para zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
4. Ako igrač odustane, sve opklade sa nepoznatim ishodom računaće se kvotom 1.00 (jedan).

**19. KUGLANJE**

1. U slučaju odustajanja bilo kog igrača, sve opklade sa nepoznatim ishodom računaće se kvotom 1.00 (jedan).
2. Ako se meč odloži ili prekine, a ne nastavi u roku od 48h, sve nepoznate opklade računaće se kvotom 1.00 (jedan).
3. Poznate pogođene opklade su DOBITNE a poznate nepogođene opklade se smatraju NEDOBITNE.

4. Ako je ime igrača ili tima pogrešno prikazano od strane organizatora turnira ili dođe do promene takmičarskog para zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).

5. Ako igrač odustane, sve opklade sa nepoznatim ishodom računaće se kvotom 1.00 (jedan).

## **20. KRIKET T20 I ODI**

1. Ponuđene igre se ne odnose na Super Over, ukoliko nije drugačije naznačeno.

2. Kaznena trčanja se ne računaju u over i bacanje igrama ( Multi over igre se ne računaju pod ovo pravilo).

3. Twenty 20: Svi planirani overi moraju biti odigrani da bi se ishod opklade smatrao poznatim, osim ako inning nije završen normalnim putem.

4. ODIs: Najmanje 90% svih overa u inningsu mora biti odigrano da bi se ishod opklade smatrao poznatim, osim ako inning nije završen normalnim putem.

5. Ako se meč otkáže pre igre, osim ako se meč ne odigra u roku od 48h od planiranog početka, sve nepoznate opklade računaće se kvotom 1.00 (jedan).

6. Ako je meč nerešen i oficijalna pravila ne odrede porednika ili se porednik odredi bacanjem novčića ili žrebom, sve oklade sa nepoznatim ishodom računaće se kvotom 1.00 (jedan).

7. Ako se over ne završi, sve opklade sa nepoznatim ishodom koje se odnose na dati over računaće se kvotom 1.00 (jedan) , osim ako inning nije završen npr. deklaracijom , all outom, itd...

## **21. BORILAČKI SPORTOVI**

1. U slučaju odlaganja i neodržavanja borbe u roku od 48 sati od najavljenog termina održavanja borbe, po lokalnom vremenu u mestu održavanja događaja, za sve igre s tom borbom računa se kvota 1.00 (jedan).

2. U slučaju diskvalifikacije jednog od boraca pre početka prve runde za sve igre sa tom borbom računa se kvota 1.00 (jedan).

## **22. BIKIKLIZAM**

1. Ukoliko se najavljena trka ili takmičenje odloži ili prekine i ne kompletira se u roku od 48 sati od najavljenog termina održavanja trke po lokalnom vremenu u mestu održavanja, za sve igre koje nisu zaključene računa se kvota 1.00 (jedan).

\* Pod zaključenom igrom (dobitnom ili nedobitnom) smatra se ona igra čiji se rezultat ne bi promenio ukoliko bi trka ili takmičenje bilo odigrano do kraja.

## **23. SKIJANJE**

1. U slučaju odlaganja i neodržavanja takmičenja ili prekida i nezavršavanja takmičenja u roku od 48h od najavljenog termina održavanja takmičenja, po lokalnom vremenu u mestu održavanja događaja, za sve igre na tom takmičenju računa se kvota 1.00 (jedan).

2. U slučaju najave takmičenja na jednom lokalitetu, a održavanja takmičenja na drugom lokalitetu, za sve opklade se računa kvota 1.00 (jedan).

## **24. ATLETIKA**

1. U slučaju odlaganja i neodigravanja takmičenja u roku od 48h od najavljenog termina održavanja takmičenja, po lokalnom vremenu u mestu održavanja događaja, za sve igre na tom takmičenju računa se kvota 1.00 (jedan).

## **25. SKVOŠ**

1. Ako se meč odloži ili prekine, a ne nastavi u roku od 48h, sve nepoznate opklade računaće se kvotom 1.00 (jedan).

2. Opklada na Set (tačan rezultat): Opklada se odnosi na tačan konačan rezultat u setovima.

3. Pobjednik seta: Ova opklada se odnosi na pobjednika u određenom setu. Određeni set mora biti završen kako bi opklade bile važeće.

## **26. BANDY**

1. **Tim koji ide dalje** (Tim koji ulazi u sledeće kolo, itd...): Ove opklade se primenjuju na rezultat igre uključujući produžetke i izvođenje jedanaesteraca.

2. Vreme igranja: Ako se oblik utakmice iz bilo kog razloga promeni iz 2 x 45 minuta u 3 x 30 minuta, sve opklade su važeće, osim svih opklada koje se odnose na prvo ili drugo poluvreme.

3. Tim koja ispada: Ova se opklada odnosi na Tim koji ispada na kraju sezone. Sve buduće izmene do kojih može doći u toj sezoni računaće se kvotom 1. 00 (jedan).

## **27. AUSTRALIJSKI FUDBAL ( AUSSIE RULES )**

1. Tim koji će ispasti iz lige: Ova se opklada odnosi na timove koji na kraju sezone zauzimaju mesta koja vode u niži rang takmičenja.

2. Sve buduće izmene do kojih može doći u toj sezoni računaće se kvotom 1. 00 (jedan).

3. Prvi igrač koji postiže pogodak: Ova opcija će biti vrednovana prema igraču koji postigne prvi priznati pogodak.

4. Ako se utakmica prekine u bilo koje vreme, računa se prvi priznati pogodak.

5. Ako u vreme prekida nije postignut nijedan pogodak, sve opklade računaće se kvotom 1. 00 (jedan).

6. Ako igrač nije ušao na igralište pre postizanja prvog pogotka, taj igrač se smatra "neučesnikom". Sve opklade na tog igrača računaće se kvotom 1.00 (jedan).

7. Poslednji igrač koji postiže pogodak: Ako igrač nije ušao na igralište pre završetka utakmice, sve opklade na ovog igrača računaće se kvotom 1. 00 (jedan) budući da je on "neučesnik".

## **28. KOŠARKA 3x3**

1. Ukoliko se meč završi nerešeno i proglasi se kao službeni rezultat za igru konačan ishod važi kvota 1.00 (jedan).

2. U slučaju prekida košarkaškog događaja, bilo kada u toku meča, kada utakmica ne bude nastavljena do kraja narednog dana po lokalnom vremenu, sve opklade čiji se ishod realizovao do trenutka prekida proglašavaju se važećim.

3. Sve opklade čiji ishod nije realizovan i mogao je makar teoretski da se promeni, računaće se kvota 1.00 (jedan).

4. U slučaju odlaganja košarkaške utakmice, meč će se smatrati validnim ukoliko bude odigran do kraja narednog dana po lokalnom vremenu.

5. Nakon isteka ovog roka, za izabrani meč računaće se kvota 1.00 (jedan).

## **29. POENI IGRAČA**

1. Za igru individualan rezultat igrača (poeni, asistencije, skokovi, golovi), važi pravilo da ukoliko takmičar uopšte ne izađe na meč, obračunava se kvota 1.00 (jedan).

2. U slučaju odlaganja ili prekida događaja svi tipovi biće obrađeni prema pravilima sportova kojima učesnici pripadaju.

## **30. E-SPORT**

1. U slučaju da se jedan igrač ili ekipa odustane u toku meča ili bude diskvalifikovan(a) pre početka meča, sve opklade računace se kvotom 1.00 (jedan).
2. U slučaju odlaganja E-Sport meča, meč će se smatrati validnim ukoliko bude odigran do kraja narednog dana po lokalnom vremenu.
3. Nakon isteka ovog roka, za izabrani meč računace se kvota 1.00 (jedan).

### **31. FANTASY**

1. Nije moguće vezivati međusobno zavisne događaje, kao što su dva igrača iz istog tima na meču, ili igrač i meč u kojem učestvuje. Ako igrač nije počeo meč, računace se kvota 1.00 (jedan).
2. U bodovanje ne ulazi "Bonus points system" koji se koristi na zvaničnom sajtu.
3. Za sve rezultate merodavan je zvanični sajt [fantasy.premierleague.com](http://fantasy.premierleague.com)

### **32. ZIMSKI SPORTOVI**

1. Dueli – Igrač se kladi na to koji će takmičar na kraju trke zauzeti bolju konačnu poziciju. Kao validan uzima se krajnji poredak koji nakon takmičenja objavi organizator.
2. U slučaju da jedan takmičar odustane u toku trke pobjednik je takmičar koji završi trku.
3. U slučaju da oba takmičara odustanu u toku takmičenja (nebitno u kojoj treći ili seriji) za opklade na taj duel računa se kvota 1.00 (jedan).
4. U slučaju da jedan ili oba takmičara ne startuju u prvoj treći ili prvoj seriji skokova za taj duel računa se kvota 1.00 (jedan).
5. U slučaju odlaganja i neodržavanja takmičenja ili prekida i nezavršavanja takmičenja u roku od 48h od najavljenog termina održavanja takmičenja, po lokalnom vremenu u mestu održavanja događaja, za sve igre na tom takmičenju računa se kvota 1.00 (jedan).
6. U slučaju najave takmičenja na jednom lokalitetu, a održavanje takmičenja na drugom lokalitetu za sve opklade se računa kvota 1.00 (jedan).

#### **Član 2.**

*U članu 36. posle tačke 13. KRIKET T20 I ODI dodaju se tačke 14 do 17 koje glase:*

### **14. ODOJKA NA PESKU**

1. U slučaju da se meč ne odigra do kraja, sve opklade sa nepoznatim ishodom računace se kvotom 1.00 (jedan).
2. Zlatni set se ne uzima u obzir.
3. Ukoliko se meč prekine ili odloži i ne nastavi u roku od 48h, opklada će se računati kvotom 1.00 (jedan).
4. Ukoliko je klađenje ponuđeno na osnovu netačnog rezultata koji ima značajan uticaj na određivanje kvote zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
5. Ukoliko jedan tim napusti meč, sve opklade sa nepoznatim ishodom računace se kvotom 1.00 (jedan).

### **15. FUTSAL**

1. Sve ponuđene igre (osim poluvremena, prvog poluvremena, produžetaka i penala) se odnose na regularan period meča.
2. Ako meč bude prekinut ili odložen i nastavi se u roku od 48h od početnog udarca, opklade će biti obrađene po konačnom rezultatu. U suprotnom slučaju sve nepoznate opklade računace se kvotom 1.00 (jedan).
3. Ako klađenje ostane omogućeno a već se dogodio : Gol, crveni karton ili penal, zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).

4. Ako je klađenje na događaje omogućeno uz propušten ili netačno upisan crveni karton, zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
5. Ako su kvote ponuđene uz netačno vreme početka meča (više od 2 minuta) zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
6. Ako je ubačen pogrešan rezultat, sve ponuđene opklade računace se kvotom 1.00 (jedan) za vreme kad je netačan rezultat bio prikazan.
7. Ako je meč prekinut ili odložen i ne nastavi se u roku od 48h od početnog udarca sve nepoznate opklade računace se kvotom 1.00 (jedan).
8. Ako je ime tima ili kategorije netačno napisano, zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).

## **16. E-SPORTS**

1. U slučaju da se jedan igrač ili ekipa povuče u toku meča ili bude diskvalifikovan , sve opklade računace se kvotom 1.00 (jedan).
2. U slučaju odlaganja E-sport meča , meč će se smatrati važećim ukoliko bude odigran do kraja narednog dana po lokalnom vremenu . Nakon isteka roka računa se kvota 1.00 (jedan).

## **17. AMERIČKI FUDBAL**

1. U slučaju odlaganja (kiša, mrak, itd.)sve opklade ostaju otvorene, a klađenje će biti nastavljeno po nastavku meča.
2. Ponuđene igre se ne odnose na produžetke, ukoliko nije naznačeno drugačije.
3. Ukoliko je klađenje ponuđeno na osnovu netačnog rezultata koji ima značajan uticaj na određivanje kvote zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
4. Ako su kvote ponuđene uz netačno vreme početka meča (više od 89 sekundi), zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
5. Ako je prikazan pogrešan rezultat, zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan) iz perioda pogrešnog prikaza.
6. Ako su timovi prikazani netačno, zadržavamo pravo proglašenja kvote 1.00 (jedan).
7. U slučaju prekinute ili odložene utakmice, nepoznate opklade računace se kvotom 1.00 (jedan), ukoliko se meč ne nastavi u toku iste NFL nedeljne šeme (četvrtak-sreda lokalno vreme stadiona).

### **Član 3.**

*U članu 38. posle oznake člana dodaje se podnaslov koji glasi: KLAĐENJE*

*Tačka 16. KLAĐENJE BOKS menja se i glasi:*

## **16. KLAĐENJE BORILAČKI SPORTOVI**

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

Tip 1 - Prvonavedeni takmičar

Tip 2 - Drugonavedeni takmičar

Tip X - Bez pobednika( nerešeno )

**Način Pobede** - Igrač pogađa na koji način će biti okončana neka borba

K.O.1 - Pobeda prvonavedenog takmičara nokautom

K.O.2 - Pobeda drugonavedenog takmičara nokautom

Poen 1 - Pobeda prvonavedenog takmičara na poene

Poen 2 - Pobeda drugonavedenog takmičara na poene

U slučaju da se borba završi nerešeno za sve opklade sa ovom igrom računa se kvota 1.00 (jedan).

U slučaju završetka borbe diskvalifikacijom jednog od takmičara od strane sudija, za igru Način Pobjede računa se kvota 1.00 (jedan).

**Broj Rundi** - Igrač se kladi koliko će rundi ukupno biti u nekoj borbi. Svaka runda koja je započeta računa se kao cela.

(<) - Manje - Opklada je dobitna ako se borba završi u **manje** rundi od navedene granice

(>) - Više - Opklada je dobitna ako se borba završi u **više** rundi od navedene granice

*Tačka 17. KLAĐENJE FORMULA menja se i glasi:*

**17. AUTO MOTO SPORT (FORMULA 1, MOTO GP, RALLY)**

1. Pol pozicija

2. Pobjednik trke

3. Top 3 (Prve tri pozicije)

4. Najbrži krug

*Posle tačke 18. KLAĐENJE UKUPNO GOLOVA U LIGI dodaju se tačke 19 do 33 koje glase:*

**19. KLAĐENJE BADMINTON**

**Pobjednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobjeđuje na meču

KI 2 - Gost pobjeđuje na meču

Ukupan br. setova – 2;3

Tačan rezultat u setovima – 2:0 , 2:1 , 1:2 , 0:2

Koliko setova će se igrati na razliku – 0; 1; 2 ;3

Hendikep poena - Balansirane granice \*5-granica (Domaćin, Gost)

Ukupno poena - Balansirane granice \*5-granica (Više, Manje)

1.Set - Pobjednik - Domaćin, Gost

1.Set - Hendikep - Balansirane granice \*5-granica (Domaćin, Gost)

1.Set - Ukupno poena - Balansirane granice \*5-granica (Više, Manje)

1.Set - Prvi stiže do (X) poena - Ponuđeni (X) poen (Domaćin, Gost)

1.Set - Nepar/Par - Nepar/Par

2.Set - Pobjednik - Domaćin, Gost

3.Set - Pobjednik - Domaćin, Gost

Ukupno poena - Više, Manje

Azijski hendikep - Domaćin, Gost

**20. KLAĐENJE STONI TENIS**

**Pobjednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobjeđuje na meču

KI 2 - Gost pobjeđuje na meču

**Ukupno poena** - Više,Manje

|-| - Ukupno poena biće **manje** od postavljene granice na meču

|+| - Ukupno poena biće **više** od postavljene granice na meču

## **21. KLAĐENJE KUGLANJE**

**Pobednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

## **22. KLAĐENJE KRIKET T20 I ODI**

**Pobednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

## **23. KLAĐENJE BICIKLIZAM**

**Plasman** - Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti takmičenje. Kao validan uzima se krajnji poredak koji objavi organizator takmičenja.

1 - Pobednik trke

12 - Prvi ili drugi

123 - Prvi drugi ili treći

1-6 - Takmičar završava trku među prvih 6

1-n - Takmičar završava trku među prvih n

## **24. KLAĐENJE SKIJANJE**

**Plasman** - Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti takmičenje. Kao validan uzima se krajnji poredak koji objavi organizator takmičenja.

1 - Pobednik trke

12 - Prvi ili drugi

123 - Prvi drugi ili treći

1-6 - Takmičar završava trku među prvih 6

1-n - Takmičar završava trku među prvih n

## **25. KLAĐENJE ATLETIKA**

**Plasman** - Igrač se kladi na kojoj će poziciji ili u kom opsegu pozicija neki učesnik završiti takmičenje. Kao validan uzima se krajnji poredak koji objavi organizator takmičenja.

1 - Pobednik trke

12 - Prvi ili drugi

123 - Prvi drugi ili treći

1-6 - Takmičar završava trku među prvih 6

**1-n - Takmičar završava trku među prvih n**

## **26. KLAĐENJE SKVOŠ**

**Pobednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

**Ukupno** - Više, Manje

| - Ukupno poena biće **manje** od postavljene granice na meču

|+| - Ukupno poena biće **više** od postavljene granice na meču

**Azijski hendikep** - Domaćin, Gost

AH1 - Domaćin pobeđuje na meču uz uračunati hendikep

AH2 - Gost pobeđuje na meču uz uračunati hendikep

Ko pobeđuje Set 1 - Domaćin, Gost

Ko pobeđuje Set 2 - Domaćin, Gost

Ko pobeđuje Set 3 - Domaćin, Gost

Ko pobeđuje Set 4 - Domaćin, Gost

Ko pobeđuje Set 5 - Domaćin, Gost

Tačan broj setova - maximum 3 - 2; 3

Tačan broj setova - maximum 5 - 3; 4; 5

Tačan rezultat u setovima - maximum 3 - 2:0, 2:1, 1:2, 0:2

Tačan rezultat u setovima - maximum 5 - 3:0, 3:1, 3:2, 0:3, 1:3, 2:3

Set 1 (Hendikep) - Domaćin, Gost

Set 2 (Ukupno poena) - Više, Manje

Set 3 (Nepar/par) - Nepar/Par

Koliko setova će se igrati na razliku - 0; 1; 2; 3

## **27. KLAĐENJE BANDY**

**Konačan ishod** - Domaćin, Nerešeno, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI X - Nerešen ishod na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

## **28. KLAĐENJE AUSTRALIJSKI FUDBAL ( AUSSIE RULES )**

**Antepost**

**Pobednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

## **29. KLAĐENJE KOŠARKA 3x3**

**Konačan ishod meča (UKLJUČUJUĆI PRODUŽETKE)**

**Pobednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

**Konačan ishod sa hendikepom (UKLJUČUJUĆI PRODUŽETKE)**

H1 - U meču će pobediti domaćin uz uračunat hendikep

H2 - U meču će pobediti gost uz uračunat hendikep

## **Ukupno poena na meču (UKLJUČUJUĆI PRODUŽETKE)**

bpk (<) - Ukupan broj poena na meču će biti **manji** od zadate granice

bpk (>) - Ukupan broj poena na meču će biti **veći** od zadate granice

## **30. KLAĐENJE POENI IGRAČA**

**Ukupno poena** - Više, Manje

| - Ukupno poena biće **manje** od postavljene granice na meču

|+| - Ukupno poena biće **više** od postavljene granice na meču

## **31. KLAĐENJE E-SPORT**

**Pobednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

## **32. KLAĐENJE FANTASY**

**Ukupno poena – Više, Manje**

| - Ukupno poena biće **manje** od postavljene granice na meču

|+| - Ukupno poena biće **više** od postavljene granice na meču

## **33. KLAĐENJE ZIMSKI SPORTOVI**

**Antepost**

**Head to head ( Duel )** - Igrač 1, Igrač 2

Posle tačke 33. KLAĐENJE ZIMSKI SPORTOVI dodaje se podnaslov: UŽIVO KLAĐENJE

Posle tačke 14. UŽIVO KLAĐENJE – KRIKET T20 dodaju se tačke 15 do 18 koje glase:

## **15. UŽIVO KLAĐENJE - ODBOJKA NA PESKU (varijanta I)**

**Konačan Ishod**

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

**Ishod Seta**

Set 1 - Domaćin pobeđuje u zadatom setu

Set 2 - Gost pobeđuje u zadatom setu

**Hendikep poena**

H 1 - Domaćin pobeđuje uz uračunat hendikep poena na meču

H 2 - Gost pobeđuje uz uračunat hendikep poena na meču

**Hendikep poena u Setu**

Set H1 - Domaćin pobeđuje uz uračunat hendikep poena u zadatom setu

Set H2 - Gost pobeđuje uz uračunat hendikep poena u zadatom setu

**Ukupno poena**

| - Ukupno poena biće manje od postavljene granice na meču

|+| - Ukupno poena biće više od postavljene granice na meču

**Ukupno poena u Setu**

Set | - Ukupno poena biće manje od postavljene granice u zadatom setu

Set |+| - Ukupno poena biće više od postavljene granice u zadatom setu

**Prvi do poena u Setu**

pdp 1 - Domaćin prvi postiže zadati broj poena u zadatom setu

pdp 2 - Gost prvi postiže zadati broj poena u zadatom setu

## **UŽIVO KLAĐENJE - ODBOJKA NA PESKU (varijanta II )**

### **Ukupno Poena – Više,Manje**

- |+| - Ukupno poena biće više od postavljene granice na meču
- |-| - Ukupno poena biće manje od postavljene granice na meču

### **Pobednik meča - Domaćin,Gost**

- KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču
- KI 2 - Gost pobeđuje na meču

### **Pobednik seta - Domaćin,Gost**

- Set 1 - Domaćin pobeđuje u zadatom setu
- Set 2 - Gost pobeđuje u zadatom setu
- Hendikep – Domaćin,Gost
- Set 1 Hendikep - Domaćin,Gost
- Set 2 Hendikep - Domaćin,Gost
- Set 3 Hendikep - Domaćin,Gost
- Set 1 - Koji tim prvi stiže do (X) poena - Domaćin,Gost
- Set 2 - Koji tim prvi stiže do (X) poena - Domaćin,Gost
- Set 3 - Koji tim prvi stiže do (X) poena - Domaćin,Gost
- Set 1 - Ko postiže X-ti poen - Domaćin,Gost
- Set 2 - Ko postiže X-ti poen - Domaćin,Gost
- Set 3 - Ko postiže X-ti poen - Domaćin,Gost
- Koliko setova će se igrati na razliku - 0,1,2,3
- Konačan rezultat ( u setovima) max.3 seta - 2:0,2:1,1:2,0:2
- Tačan br. Setova - 2,3
- Set 1 Ukupno poena - Više,Manje
- Set 2 Ukupno poena - Više,Manje
- Set 3 Ukupno poena - Više,Manje
- Set 1 Nepar/Par poena - Nepar/Par
- Set 2 Nepar/Par poena - Nepar/Par
- Set 3 Nepar/Par poena - Nepar/Par

## **16. UŽIVO KLAĐENJE - FUTSAL**

### **Konačan Ishod**

- KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču
- KI X - Nerešen ishod na meču
- KI 2 - Gost pobeđuje na meču

### **Ukupno golova**

- |-| - Ukupno golova biće manje od postavljene granice na meču
- |+| - Ukupno golova biće više od postavljene granice na meču

### **Hendikep**

- H 1 - Domaćin pobeđuje uz uračunat hendikep golova na meču
- H X - Nerešeno uz uračunat hendikep golova na meču
- H 2 - Gost pobeđuje uz uračunat hendikep golova na meču

### **1 ili 2 (X vraća ulog) - Domaćin, Gost**

- W 1 - Domaćin pobeđuje, u slučaju nerešenog ishoda meča računa se kvota 1.00 (jedan)
- W 2 - Gost pobeđuje, u slučaju nerešenog ishoda meča računa se kvota 1.00 (jedan)

### **Pobednik ostatka meča - Domaćin, Nerešeno, Gost**

- ost.meča 1 - Domaćin pobeđuje ostatak meča od trenutka uplate tiketa
- ost.meča X - Nerešen ishod ostatka meča od trenutka uplate tiketa
- ost.meča 2 - Gost pobeđuje ostatak meča od trenutka uplate tiketa

**Sledeći gol - Domaćin, Niko, Gost**

SG 1 - Domaćin postiže sledeći gol na meču od trenutka uplate tiketa

SG X - Nema sledećeg gola na meču od trenutka uplate tiketa

SG 2 - Gost postiže sledeći gol na meču od trenutka uplate tiketa

**Domaćin Ukupno Golova**

D |-| - Domaćin postiže manji broj golova od postavljene granice na meču

D |+| - Domaćin postiže veći broj golova od postavljene granice na meču

**Gost Ukupno Golova**

G |-| - Gost postiže manji broj golova od postavljene granice na meču

G |+| - Gost postiže veći broj golova od postavljene granice na meču

**Oba tima daju gol**

GG/NG - Da (oba tima postižu najmanje po gol), Ne (jedan ili oba tima ne postižu gol)

**Nepar/Par golova - Nepar/Par**

**Tačan rezultat flex** - Sve opklade do 6 i više golova

**1.Poluvreme - 1 X 2** - Domaćin, Nerešeno, Gost

**1.Poluvreme - Ukupno golova** - Više, Manje

**1.Poluvreme - Azijski ukupno golova** - Više, Manje

**1.Poluvreme - Azijski hendikep** - Domaćin, Gost

**1.Poluvreme - Pobjednik ostatka poluvremena** - Domaćin, Nerešeno, Gost

**1.Poluvreme - Sledeći gol** - Domaćin, Niko, Gost

**1.Poluvreme - Tačan rezultat flex** - Sve opklade do 3 i više golova

**Koji tim će pobediti u penal seriji** - Domaćin, Gost

**17. UŽIVO KLAĐENJE - E-SPORTS ( DOTA, C.Strike, LoL )**

**Pobjednik meča** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

**Ukupno mapa** - Domaćin, Gost

**Hendikep mapa** - Domaćin, Gost

**Mapa pobjednik** - Domaćin, Gost

**Ukupno mapa** - Više, Manje

**18. UŽIVO KLAĐENJE - AMERIČKI FUDBAL - NFL**

**Pobjednik meča (uklj.prod.)** - Domaćin, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

**Ukupno poena (uklj.prod.)** - Više, Manje

|-| - Ukupno poena biće manje od postavljene granice na meču

|+| - Ukupno poena biće više od postavljene granice na meču

**Azijski hendikep (uklj.prod.)** - Domaćin, Gost

**Konačan ishod** - Domaćin, Nerešeno, Gost

KI 1 - Domaćin pobeđuje na meču

KI X - Nerešen ishod na meču

KI 2 - Gost pobeđuje na meču

**1 ili 2 (X vraća ulog)** - Domaćin, Gost

W 1 - Domaćin pobeđuje, u slučaju nerešenog ishoda meča računa se kvota 1.00 (jedan)

W 2 - Gost pobeđuje, u slučaju nerešenog ishoda meča računa se kvota 1.00 (jedan)

**Margina pobeđe (uklj.prod.)** - Pozitivni tipovi se odnose na pobeđu domaćina i negativni na pobeđu gosta

**Koji tim prvi stiže do (X) poena (uklj.prod.)** - Domaćin, Gost

**Domaćin- Ukupno poena (uklj.prod.)** - Više, Manje

D |-| - Domaćin postiže manji broj poena od postavljene granice na meču

D |+| - Domaćin postiže veći broj poena od postavljene granice na meču

**Gost- Ukupno poena (uklj.prod.)** - Više, Manje

G |-| - Gost postiže manji broj poena od postavljene granice na meču

G |+| - Gost postiže veći broj poena od postavljene granice na meču

**Nepar/Par (uklj.prod.)** - Nepar/Par

**Sledeći poen - Tim (uklj.prod.)** - Domaćin, Niko, Gost

**Sledeći poen - Način (uklj.prod.)** - touchdown; fieldgoal; safety; ništa

**Hoće li biti produžetka** - Da/ Ne

**Efikasnije poluvreme** - 1.Poluvreme, 2.Poluvreme, jednako

**Poluvreme/Kraj** - 1-1, 1-X, 1-2, X-1, X-X, X-2, 2-1, 2-X, 2-2

**1.Poluvreme- 1 X 2** - Domaćin, Nerešeno, Gost

**1.Poluvreme- Hendikep** - Domaćin, Gost

**1.Poluvreme- Ukupno poena** - Više, Manje

**1.Poluvreme- 1 ili 2 (X vraća ulog)** - Domaćin, Gost

**1.Poluvreme- Ukupno poena domaćin** - Više, Manje

**1.Poluvreme- Ukupno poena gost** - Više, Manje

**1.Poluvreme- Nepar/Par poena** – Nepar/Par

**1.Poluvreme- Sledeći poen (tim)** - Domaćin, Niko, Gost

**Najefikasnija četvrtina** - 1.Četvrtina, 2.Četvrtina, 3.Četvrtina, Jednako

**1.Četvrtina- 1 X 2** - Domaćin, Nerešeno, Gost

**2.Četvrtina- 1 X 2** - Domaćin, Nerešeno, Gost

**3.Četvrtina- 1 X 2** - Domaćin, Nerešeno, Gost

**4.Četvrtina- 1 X 2** - Domaćin, Nerešeno, Gost

**1.Četvrtina- Ukupno poena** - Više, Manje

**2.Četvrtina- Ukupno poena** - Više, Manje

**3.Četvrtina- Ukupno poena** - Više, Manje

**4.Četvrtina- Ukupno poena** - Više, Manje

#### Član 4.

Sve ostale odredbe Pravila ostaju na snazi, neizmenjene.

#### Član 5.

Izmene i dopune Pravila o priređivanju posebnih igara na sreću preko sredstava elektronske komunikacije stupiće na snagu danom dobijanja saglasnosti od strane Ministra finansija, a primenjuju se od dana objavljivanja na internet stranici Priređivača.

Za “TOP BET” d.o.o.

direktor, Mirko Golijanin