

Врз основа на член 108 од Законот за игрите на среќа и за забавните игри ("Службен весник на Република Македонија", бр.24/11, 51/11, 148/11, 74/12, 171/12, 27/14, 139/14, 61/15, 154/15, 23/16 и 178/16 и „Службен весник на Република Северна Македонија“ бр.251/22), Управителот на Друштвото за приредување интернет игри на среќа ДРЖАВНА ЛОТАРИЈА – МОЗЗАРТ ДОО Скопје, на ден 20.03.2024 година, ги донесе следните:

П РА В И Л А

ЗА ПРИРЕДУВАЊЕ НА ПОСЕБНИ ИГРИ НА СРЕЌА ПРЕКУ СРЕДСТВАТА ЗА ЕЛЕКТРОНСКИ КОМУНИКАЦИИ

ОСНОВНИ ОДРЕДБИ

Член 1.

Со овие Правила за приредување посебни игри на среќа преку средствата за електронски комуникации (во понатамошниот текст: **Правила**) се утврдуваат и уредуваат договорните односи помеѓу Друштвото за приредување интернет игри на среќа ДРЖАВНА ЛОТАРИЈА – МОЗЗАРТ ДОО Скопје со седиште на бул.8-ми Септември бр. 16, 1000 Скопје, како приредувач на игрите (во понатамошниот текст: **приредувач**) и физичкото лице регистрирано како учесник во игрите (во понатамошниот текст: **учесник**)

Игрите на среќа се организираат заради забава - разонода на учесниците, остварување на добивка на учесниците во форма на пари, заради остварување профит на приредувачот, како и за остварување на општокорисни цели, имајќи предвид дека дел од приходите од буџетот на Република Северна Македонија од приредување игри на среќа и забавните игри се користат за финансирање на националните инвалидски организации, нивните здруженија и нивната асоцијација, на здруженија на граѓани за борба против семејното насилство и за Црвениот крст на Република Северна Македонија.

Целта и намената на склучениот деловен однос помеѓу учесниците и приредувачот на посебни игри на среќа преку средствата за електронски комуникации и трансакциите кои се вршат, е исклучиво учество во игрите што приредувачот ги нуди на својата веб-страница и други средства за електронски комуникации.

Член 2.

Договорните односи помеѓу приредувачот и учесникот стапуваат на сила со регистрацијата преку која учесникот ги прифаќа овие Правила. Овој договорен однос е склучен на неопределено време и секоја договорна страна може да го откаже.

Член 3.

Овие Правила, законски и подзаконски акти кои ги регулираат игрите на среќа, ја сочинуваат целата законска рамка за приредување и учество во посебни игри на среќа преку средствата за електронски комуникации.

Приредувачот се обврзува да обезбеди спроведување на сите правила за општествена одговорност и одговорно играње во согласност со законот при приредување на посебните игри



на среќа преку средствата за електронски комуникации, особено во делот на заштита на малолетници, превенција од болести кои предизвикуваат зависност кај учесниците во игрите, заштита на личните податоци на учесниците, спречување на перење пари и финансирање тероризам.

ДЕФИНИЦИЈА НА ПОИМИТЕ

Член 4.

Во овие Правила, одредени поими го имаат следново значење:

- **играње преку интерактивни комуникациски канали** е учество во игри на среќа преку интернет, СМС или други интерактивни уреди и канали, преку кои учесникот може самостојно да ја игра играта во интеракција со системот на приредувачот, без директен претставник на приредувачот.
- **интернет страница на приредувачот** е веб-страницата на приредувачот www.mozzartbetonline.mk со апликација за игри на среќа, како и други интернет адреси и страници кои приредувачот дополнително ги објавува со истата намера.
- **информациски систем на приредувачот** е компјутерскиот систем на приредувачот со кој се приредува играта, а вклучува хардвер, оперативен систем и апликациска програмска поддршка.
- **корисничко име** е единствена комбинација на знаци (назив) под која системот го евидентира учесникот и заедно со лозинката се користи за пристап до системот.
- **лозинка** е комбинација од броеви и букви познати само на учесникот и претставува потврда за идентитетот на учесникот при пристап и користење на системот.
- **корисничка сметка** е лична електронска сметка на учесникот во играта на среќа преку средствата за електронски комуникации, која се креира на апликацијата на приредувачот при регистрација на учесникот на интерактивните канали на приредувачот и пристап до истата е заштитен со корисничкото име и лозинката на учесникот.
- **евиденциска сметка** е единствената виртуелна сметка на учесникот доделена од страна на приредувачот во централниот систем. Во истата се евидентираат сите финансиски трансакции и трансакции од игри (е-потврди).
- **тековна сметка** е трансакциската жиро-сметка на учесникот на која се уплаќаат средствата од неговата евиденциска сметка.
- **идентификациски број на учесник** е единствен повеќецифрен број на учесникот доделен од страна на приредувачот во централниот систем.
- **електронска потврда за уплата (е-потврда)** е електронски запис од потврдата за уплата за играта означена со идентификацискиот број на учесникот, која се наоѓа на евиденциската сметка на учесникот во централниот систем на приредувачот.
- **број на евиденциска сметка (повикување на број)** е повеќецифрен број кој единствено ја одредува евиденциската сметка на учесникот, а се користи при уплата на средства на евиденциската сметка.



Handwritten signature in blue ink.

- **евиденциска уплата** се парични средства депонирани на евиденциската сметка на учесникот за потребите на учество во игри на среќа преку средствата за електронски комуникации.

- **евиденциски бон/ваучер** е потврда за уплата со наведената вредност и активациски код. Со внесување на активацискиот код на интернет страницата на приредувачот, учесникот ја евидентира наведената вредност како уплата на неговата евиденциска сметка.

- **кориснички сервис** - сервис за поддршка на учесниците обезбедена од приредувачот во согласност со упатствата на апликацијата за игри.

- **бонусите од средства за промоција на игри** доделени од приредувачот на евиденциската сметка на учесникот и можат да се користат само за уплата на игри и не може да се исплаќаат од евиденциската сметка на учесникот.

РЕГИСТРАЦИЈА НА УЧЕСНИЦИ

Услови за регистрација

Член 5.

За играње по пат на интерактивни канали, можат да се регистрираат само полнолетни лица кои поседуваат ЕМБГ и важечка е-маил адреса.

Постапка на регистрација

Член 6.

Регистрацијата на учесниците е процес на преземање и чување на податоците за учесниците во информацискиот систем на приредувачот. Во текот на процесот на регистрација, учесникот е должен точно да ги пополни следните информации:

- Корисничко име
- Е-маил
- Телефонски број
- Лозинка, која треба да ја потврди
- ЕМБГ
- Број на тековна сметка
- Име и презиме
- Општина (се бира опција од паѓачко мени)
- Адреса
- Датум на раѓање
- ПЕП изјава (изјава за политичка изложеност)
- Да даде согласност на овие Правила за игри и општите услови на работење

Процесот на регистрација се состои од следниве чекори:

1. Играчот ги пополнува сите податоци потребни за регистрација
2. Доколку успее системската валидација на податоците, откако играчот ќе кликне на копчето за поднесување барање за регистрација, се повикува сервисот КИБС кој го проверува совпаѓањето на податоците на ЕМБГ со бројот на тековната сметка на ниво на државната база на податоци



3. Доколку податоците на ЕМБГ и бројот на тековната сметка не се совпаѓаат во одговорот на сервисот КИБС што го повикуваме, не се дозволува регистрација
4. Доколку податоците во одговорот на сервисот КИБС се совпаѓаат, на играчот му се испраќа СМС порака со ОТР код (4-цифрен код) кој мора да биде потврден на веб-страницата/апликацијата за да се активира сметката во системот на Приредувачот
5. Активирањето на сметката е задолжително за играчот да може да се најави (логира) на истата
6. По активирањето на сметката, играчот официјално го завршил процесот на регистрација и истиот има креирана сметка во системот на Приредувачот

Со неприфаќање на овие Правила, учесникот не може да се регистрира.

Приредувачот проверува и дали учесникот е полнолетен. Во случај на малолетно лице, регистрацијата системски не се дозволува.



Член 7.

Учесникот може да регистрира само една сметка на интернет страницата на приредувачот, а приредувачот го задржува правото веднаш да ги укине сите кориснички сметки и да ги откаже сите облози/транзакции направени од тие сметки во случај на препознавање на таква злоупотреба.

Со регистрација на корисничка сметка на интернет страницата на приредувачот, ќе се смета дека учесникот е запознаен со овие Правила и дека целосно и безусловно ги прифатил: сите услови за учество во игрите на среќа преку средствата за електронски комуникации, мерките за заштита на приватноста на учесникот кои ги применува приредувачот, правото на приредувачот да поништи одредени трансакции или да ја суспендира сметката на корисникот во случај да утврди дека учесникот ги прекршува овие Правила, правото на приредувачот да ги собира, обработува и регистрира во своите бази на податоци сите информации поврзани со начинот на игра, личните податоци и средствата на евиденциската сметка на учесникот, со цел да се спречи измами, перење пари или друго слично незаконско однесување.

УПРАВУВАЊЕ СО ЕВИДЕНЦИСКАТА СМЕТКА

Пристап до сметката

Член 8.

На учесникот му е дозволено да отвори и користи само една евиденциска сметка, до која може да се пристапи само со внесување на точното корисничко име и лозинката. Учесникот е должен да ги заштити своето корисничко име и лозинка и сноси одговорност за материјалните и нематеријалните последици од располагање на евиденциската, како и нејзината злоупотреба од страна на неовластени лица. Учесникот потврдува и гарантира дека нема да користи интерактивни канали за играње на начини кои не се во согласност со позитивното законодавство на Република Северна Македонија, нема да настапува во име на друго лице, да уплаќа средства стекнати од криминални или други незаконски активности, да исплаќа средства на тековна сметка за чие користење не е овластен.

Состојба на евиденциската сметка

Член 9.

На апликацијата, на учесникот му е достапен преглед на сите трансакции на неговата евиденциска сметка, уплатите и исплатите со точното време на извршување, начинот на уплата и исплата, износот и статусот, како и евентуалните ограничувања по трансакција. Во оваа апликација, учесникот прави барања за електронска уплата на средства и барања за исплата на средства од евиденциската сметка.

Учесникот е должен да ја проверува состојбата на евиденциската сметка секогаш кога ќе се логира на апликацијата на приредувачот. Во случај на некакви неусогласувања помеѓу состојбата на евиденциската сметка со евиденцијата на учесникот за трансакциите, учесникот е должен веднаш да го извести приредувачот со цел да се усогласи состојбата и да се преземат сите евентуално потребни заштитни мерки.

Уплата на евиденциската сметка

Член 10.

Паричните средства потреби за играње, учесникот може да ги уплати на евиденциската сметка: со поддржани банкарски картички и преку стандардна или интернет банкарска уплата. Учесникот располага со уплатените средства откако ќе се евидентираат на евиденциската сметка на учесникот. При уплата на средства на евиденциската сметка, приредувачот не наплаќа надоместоци. При уплата со поддржани банкарски картички, приредувачот не собира податоци за картичките, туку само ги евидентира извршените и неизвршените трансакции по тип на картичка и износ на уплата.

Уплата на игри од евиденциската сметка

Член 11.

Пред уплата за игра, учесникот мора да има средства на неговата евиденциска сметка. Со двојно потврдување на уплатата за играта, учесникот го потврдува своето учество во играта. Оваа уплата се евидентира како финансиска трансакција која го намалува салдото на евиденциската сметка на учесникот. Еднаш извршената уплата за игра, не може да се поништи.

Исплата на добивки на евиденциската сметка

Член 12.

Секоја добивка на учесникот, апликацијата ја бележи на неговата евиденциската сметка по потврдување на конечниот резултат од настанот кој е предмет на облогот. Приредувачот не наплаќа надомест при уплата на добивките на евиденциската сметка на учесникот. Приредувачот го задржува правото да ја исправи финансиската трансакција на усплатената добивка на евиденциската сметка на учесникот доколку уплатата е извршена поради техничка грешка или неправилно евидентиран резултат, а потоа ќе изврши поврат на погрешно евидентирани средства.



Исплата од евиденциската сметка

Член 13.

Од евиденциската сметка на учесникот, можат да се исплатат само средства достапни за исплата. Добивката се евидентира во средства достапни за исплата. Исплатата се врши на барање на учесникот од неговата корисничка сметка на тековната сметка на учесникот.

Доколку учесникот сака средствата од евиденциската сметка да бидат исплатени на неговата тековна сметка, должен е во полето за регистрација на неговата корисничка сметка да го внесе точниот број на тековната сметка на која сака да се изврши исплатата. Учесниците се должни, во полето за регистрација, да го внесат исклучиво бројот на нивната тековна сметка, односно забрането е внесување на броеви на туѓи тековни сметки.

На барање на приредувачот, учесникот е должен да достави доказ за сопственоста на тековната сметка, а приредувачот е овластен и на друг начин да ја провери тековната сметка и идентитетот на учесникот.

Во случај на неисполнување на обврската на учесникот од претходниот став на овој член, приредувачот има право да го одбие барањето за пренос на средства.

Приредувачот не сноси никаква одговорност во случај на грешка на учесникот при внесување на бројот на тековната сметка или поради грешка за која е одговорна банката преку која се врши пренос на средствата.

Учесникот може да ја промени тековната сметка во текот на важноста на неговата корисничка сметка, исплатата секогаш ќе се врши на сметката наведена во полето за регистрација при поднесување на барањето за исплата. Играчот може да има само една активна тековна сметка во секое време, на која ќе се врши пренос на средствата.

Од моментот на поднесување на барањето на учесникот за исплата на неговата тековна сметка, бараните средства за исплатата се резервирани на евиденциската сметка на учесникот, а со овие средства учесникот не може да располага до моментот на префрлање на средствата на неговата тековна сметка. Преносот на средствата од евиденциската сметка на тековната сметка на учесникот се врши во моментот на потврда од банката дека средствата се префрлени.

Периодот на резервација на средства на учесникот опишан во претходниот став, односно периодот на пренос на средства од поднесување на барањето на учесникот до реализација на преносот на неговата тековна сметка, зависи исклучиво од банката преку која се префрлаат средствата, а приредувачот не сноси никаква одговорност за времетраењето на преносот на средства.

Податоците за тековната сметка на учесникот се користат исклучиво за исплата на средства од добивки. Приредувачот нема никаква можност за располагање со средствата на тековната сметка на учесникот.



Член 14.

Во апликацијата, приредувачот ќе му овозможи на учесникот преглед и можност за измена на поставките на корисничката сметка преку следните опции: промена на податоци (лични податоци и податоци за обложување), лични ограничувања на учесникот и самоисклучување на учесникот.

При секоја промена на податоците, приредувачот ќе испрати е-маил до учесникот со известување за евидентираната промена и линк за активирање на промената, доколку е потребно.

Играчот е одговорен за сите трансакции остварени преку неговата сметка и секое лице кое ќе се претстави на интерактивни комуникациски канали со внесување на точното корисничко име и лозинка се смета за автентично, а сите парични трансакции направени на овој начин ќе се сметаат за валидни од страна на Приредувачот и нема да се прифатат барања за поништување на таквите трансакции под никакви услови.

Кориснички податоци

Член 15.

Корисничките податоци ги вклучуваат личните податоци на учесникот и податоците за обложување наведени при регистрацијата или дополнителните измени. Во случај на измени на корисничките податоци, учесникот е должен веднаш да го извести приредувачот користејќи ја апликацијата на приредувачот. Во спротивно, одговара за сите пропусти или штети предизвикани од неизвештување на приредувачот. Во случај учесникот да ја заборави лозинката и да побара да ја смени, приредувачот ќе испрати е-маил со линк за внесување нова лозинка.

Лични ограничувања на учесникот

Член 16.

Приредувачот ќе му дозволи на учесникот, на апликацијата да постави лични ограничувања за игрите, износот за уплата или дозволената загуба за одреден временски период кој ќе го наведе учесникот, а најмногу 30 дена. Дозволениот износ за уплата за игри претставува највисок можен вкупен износ на сите уплатени игри во даден временски период. Дозволениот износ на загуба претставува највисок можен вкупен износ на загуба што може да ја претрпи учесникот во даден временски период. По истекот на избраниот временски период, поставките за ограничување продолжуваат за следниот период со исто времетраење, освен ако учесникот не ги промени или отстрани.

Самоисклучување

Член 17.

Приредувачот ќе му овозможи на учесникот на апликацијата, можност за лично исклучување од играта на одредено време или трајно. Самоисклучувањето, вклучително и трајното, настапува доколку учесникот го потврди своето барање во рок од 3 (три) дена со кликување на линкот во соодветниот е-маил од приредувачот. За време на периодот на самоисклучување, учесникот ќе може да управува со својата корисничка сметка ограничено, односно нема да може да уплаќа за игри. Добивките од игрите иплатени претходно, а остварени во периодот на самоисклучување, ќе се евидентираат на евиденцијата сметка на учесникот.



Историја на е-потврди

Член 18.

Во апликацијата, приредувачот ќе му овозможи на учесникот историјат на е-потврди со износите на уплатите и остварените добивки во последните 3 (три) месеци. Со избирање статус или временски период на апликацијата на приредувачот, учесникот има можност да филтрира податоци од својата историја. Приредувачот ќе му обезбеди на учесникот преглед на деталите за секоја е-потврда.

Одговорно приредување

Член 19.

Во рамките на законските прописи и сопствените начела на одговорно приредување, приредувачот се обврзува да спроведе мерки и стандарди за заштита на играчите од прекумерно играње. Само полнолетни лица имаат право да учествуваат во игрите за интернет обложување. Учесникот има на располагање апликации за контрола на потрошувачката или загубата во одреден временски период и апликација за самоисклучување. На веб-страницата на приредувачот, достапен е тест за зависност и информации за давање помош во случај на проблеми поврзани со прекумерно играње.

Ограничување на располагањето со евиденциската сметка

Член 20.

Приредувачот има право привремено да го ограничи располагањето со евиденциската сметка на учесникот или целосно да го прекине располагањето доколку утврди: неисполнување на условите од чл. 5 и 7 од овие Правила, како и во секој друг случај предвиден со овие Правила или со правилата на поединечни игри и позитивните законски прописи. Привремено ограничување на располагањето или целосно укинување на располагањето со евиденциската сметка на учесникот ќе се откаже кога ќе престанат да постојат причините за нивното воведување.

Затворање на евиденциската сметка

Член 21.

Затворањето на евиденциската сметка е исклучување на учесникот од системот на приредувачот. Учесникот може да поднесе барање за затворање на евиденциската сметка исклучиво во писмена форма во секое време и без да наведува причини. Евиденциската сметка може да се затвори само откако ќе истече рокот за исплата на веќе уплатените игри. Во постапката на затворање на евиденциската сметка, средствата за уплата и уплатените средства се исплаќаат на учесникот во согласност со овие Правила. Откако евиденциската сметка е затворена, учесникот може повторно да ја отвори само со писмено барање. Приредувачот го задржува правото да ја затвори евиденциската сметка на учесникот доколку не ги исполнува условите пропишани со овие Правила или правилата за индивидуални игри и други позитивни законски прописи.

Доколку извршените плаќања не се користат за услуги кои ги нуди приредувачот, односно за учество во посебни игри на среќа преку средствата за електронски комуникации, приредувачот



има право, во случај на сомневање за злоупотреба, да ја затвори евиденциската сметка на учесникот.

Известување на учесникот

Член 22.

На својата веб-страница, приредувачот ќе ги прикаже известувањата за промени во функционалноста на евиденциската сметка, корисничката сметка и апликациите. Приредувачот го задржува правото директно да контактира со учесникот во случаи важни за неговото лично користење на апликацијата на приредувачот. Приредувачот ќе испраќа промотивни известувања до учесникот преку избраниот канал за комуникација со претходна согласност на учесникот. Доколку, поради пропуст на учесникот, известувањето не може да му се достави на учесникот, а истото е објавено на веб-страницата на приредувачот или на неговата корисничка сметка, ќе се смета дека е уредно доставено.

Прифаќање и објава на Правилата

Член 23.

Учесникот ги прифаќа овие Правила на интернет страницата на приредувачот во текот на постапката на регистрација. Прифаќањето на овие Правила од страна на учесникот се евидентира во корисничките податоци на секој регистриран учесник. Со прифаќање на овие Правила, учесникот дава согласност за собирање на податоците од член 6. од овие Правила и нивна обработка заради учество во игри на среќа со помош на интерактивни комуникациски канали. Доколку учесникот не ги прифати овие Правила, истиот се откажува од регистрацијата во системот на приредувачот. Со прифаќање на овие Правила, учесникот дава своја согласност за сите идни измени, дополнувања и измени на овие Правила. Приредувачот се обврзува на својата веб-страница да ја објави секоја важечка верзија на Правилата, како и сите претходни верзии.

ЗАШТИТА И БЕЗБЕДНОСТ НА ПОДАТОЦИТЕ

Лични податоци

Член 24.

Приредувачот се обврзува да ги собира, обработува и чува личните податоци за учесниците и нивните евиденциски сметки исклучиво заради учество на учесниците во игрите на среќа кои ги приредува Друштвото за приредување интернет игри на среќа ДРЖАВНА ЛОТАРИЈА-МОЗЗАРТ ДОО Скопје. Приредувачот ќе ги чува овие податоци како деловна тајна и ќе постапува со нив во согласност со важечките законски прописи, особено во согласност со Закон за заштита на личните податоци („Службен весник на Република Северна Македонија“ бр. 42/2020 и 294/2021) и овие Правила. Приредувачот ќе преземе трајни мерки за заштита на личните податоци од нивна злоупотреба, уништување, губење, неовластени измени или пристап. На барање на приредувачот, за проверка на идентитетот или возраста, учесникот е должен да достави документ за лична идентификација.

Приредувачот го задржува правото да открие лични податоци и податоци од одредена корисничка сметка доколку тоа е пропишано со законот, побарано од државните органи, институциите или другите регулаторни тела, но и во случај кога смета дека тоа е неопходно,



вклучително, но не и ограничено за потребите на одредена судска постапка, судски наредби или истраги за интегритетот на одреден настан кој е предмет на обложување.

Лозинка

Член 25.

Учесникот се обврзува да ја чува својата лозинка во тајност затоа што таа е позната само нему, е непозната и недостапна е за приредувачот, а самиот учесник го сноси целиот ризик за нејзината можна злоупотреба.

ОПИС НА ИГРИТЕ - ОБЛОЖУВАЊЕ

Член 26.

Одредбите од овие Правила важат и се применуваат на сите обложувања од понудата на приредувачот. Настаните кои можат да бидат предмет на обложување се објавени од приредувачот во понудата на неговата веб-страница, со точно одредени временски периоди во кои може да се постави облогот, квоти, инструкции за обложување, сите посебни услови за обложувањето на секој настан, како и други информации од важност за учество во играта.

Информациите во понудата се подложни на промени.

Член 27.

Приредувачот не е одговорен за печатни грешки, човечки грешки, софтверски или очигледни грешки во врска со некој производ или информација на веб-страницата на приредувачот и го задржува дискреционото право да го откаже секој облог направен или прифатен во околностите на такви грешки.

За правилно поставен облог, учесникот добива потврда за прием на облогот. (Е-потврда)

Е-потврдата е единствениот и исклучив доказ за учество во играта за оние учесници кои учествуваат во неа преку Интернет.

Е-потврдата учествува во она коло од играта за кое има компјутерски запис снимен на неизбришлив медиум.

Од моментот на прием на потврдата за прием на облогот, учесникот не може да го откаже или промени поставениот облог.

Член 28.

Учесникот не може да постави ист облог повеќе пати, односно облог со исти поединечни настани, а во случај да го стори истото, приредувачот може да ги откаже сите облози освен првоставениот.

Во случај неколку облози со идентични или многу слични настани да бидат примени од различни учесници во краток временски период, приредувачот го задржува правото да ги откаже сите такви облози, дури и по потврдување на облозите.

Приредувачот, исто така, го задржува правото да одбие облог или дел од облог, да откаже облог или дел од облог во секое време, вклучително и по завршувањето на облогот, доколку, по своја



дискреција, заклучи дека постои договор помеѓу различни учесници или врска помеѓу нивните кориснички сметки, под услов дека во тој случај мора да ги остави како валидни сите облози кои не биле одбиени или откажани.



Приредувачот го задржува правото да го откаже секој облог поврзан со настан што е предмет на обложување или дел од него и го задржува правото да ја прекине исплатата на добивката доколку е загрозен интегритетот на тој настан, односно доколку приредувачот смета дека постои основано сомнение дека некој постапил со цел да се утврди исходот на настанот, со што ги прекршил одредбите и официјалните правила за одржување на вакви настани, па дури и ако постојат докази, врз основа на кои регуларноста на одржувањето на настанот се оспорува. Средствата вложени на име на поединечни облози во тој случај ќе бидат вратени на евиденциската сметка на учесникот.

Во случај облогот да биде прифатен на погрешен износ, приредувачот го задржува правото да го откаже таквиот облог.

Приредувачот, исто така, го задржува дискреционото право да одбие пренос на одреден износ на средства од евиденциската сметка доколку утврди дека е добиен како резултат на некаква грешка предвидена во член 27 од овие Правила, нечесни активности или други активности кои приредувачот утврдува дека се преземени со нелегитимни намери.

Во случај учесникот да нема доволно средства на евиденциската сметка за поставениот облог, а таквиот облог е погрешно прифатен, приредувачот го задржува правото да го откаже таквиот облог.

Член 29.

На учесникот му е строго забрането да користи секаква форма на вештачка интелигенција при користење на корисничката сметка на интерактивните комуникациски канали.

Член 30.

Обложувањето преку средствата за електронски комуникации е посебна игра на среќа во која приредувачот однапред ги одредува спортските настани и коефициентот за обложување, а учесникот слободно избира знаци кои укажуваат на исходот на понудениот спортски настан или група настани.

Износот на можните добивки се одредува според износот на коефициентот со кој е склучен облогот и износот на влогот.

Обложувањето на тековен настан (облог во живо) значи обложување за време на настанот како и за време на паузите (полувреме и слично). Обложувањето на тековните настани подлежи на истите правила како и обложувањето пред почетокот на натпреварот, освен ако не е поинаку наведено. Обложување за време на пауза за натпревар значи обложување за време на еден од прекините на натпреварот (помеѓу две полувремиња, меѓу четвртини итн.).

Обложувањето се приредува во континуитет, по кола кои се временски ограничени. Поимот „коло“ го подразбира периодот од вторник во 8 часот наутро до петок во 8 часот, како и периодот од петок во 8 часот до вторник во 8 часот.

Поимот „обложувачки ден“ го означува периодот од 8 часот до 8 часот наредниот ден.



Член 31.

Одредбите од овие Правила важат и се однесуваат на сите облози, кои можат да се организираат во групни и поединечни спортски дисциплини и во разни други настани кои по својата природа можат да бидат предмет на игри на обложување.

Учесникот може да се обложи на начин утврден со овие правила на:

- 1) резултати од индивидуални или групни спортски настани;
- 2) одреден настан за време на спортскиот натпревар (број на постигнати голови, точен резултат, број на голови на полувремето и на крајот од натпреварот, кој ќе го постигне првиот гол, кој играч/екипа ќе биде најдобар стрелец, во кое полувреме ќе се постигнат повеќе голови, кој постигнува повеќе или помалку голови, итн.);
- 3) успехот на учесниците на забавни и спортски натпревари;
- 4) успехот на кандидатот на избори;
- 5) виртуелен настан (виртуелен фудбал, виртуелно обложување на бројки, виртуелни трки со коњи и кучиња итн.);
- 6) други настани кои имаат случаен карактер, односно немаат однапред познат исход.

Не е дозволено обложување што е во спротивност со позитивните законски прописи и општите морални принципи.

Член 32.

Следниве знаци или типови се користат при обложување: „1“, „X“, „2“ и двозначи „1 или X“, „1 или 2“ и „X или 2“.

Знакот „1“ означува победа за домашната екипа, знакот „X“ означува нерешено, а знакот „2“ означува победа за гостинската екипа. Во случај натпреварот кој е предмет на обложување да се игра на неутрален терен, знакот „1“ се однесува на првиот тим во списокот за обложување, а знакот „2“ на вториот тим.

„Двозначи“ се знаци кои истовремено означуваат два резултати: знакот „1 или X“ означува победа за домашната екипа или нерешено, знакот „1 или 2“ означува победа за домашната или гостинската екипа и знакот „X или 2“ означува нерешен резултат или победа на гостинската екипа.

За одредени видови на обложување, може да се користат и бројчани ознаки од „0“ до „9“, ознаки со букви „M“ или „V“ или комбинации од овие симболи, како што е наведено од приредувачот во списокот на програми за спортски настани.

„Комбинација“ претставува низа знаци за обложување од ставовите 1, 2, 3 и 4 на овој член.

Бројот на знаци во низата што сочинува една комбинација се движи помеѓу минималниот и максималниот број на спортски настани кои приредувачот ги определил за обложување, од вкупниот број на понудени спортски настани од списокот на спортски настани за обложување, а кои учесникот ги избрал.

„Систем“ е посебен начин на формирање (зголемување) на бројот на комбинации на обложување, а на играчот му е овозможено да го зголеми вкупниот број на комбинации на обложување преку формирање групи на настани.

„Фикс“ е ознака која се користи при играње на систем, за да означи одреден настан што ќе учествува во сите комбинации избрани од играчот.

Член 33.

„Квота“ е децимален број кој приредувачот однапред го одредува за секој спортски настан кој е предмет на обложување и се користи за пресметување на износот на добивката.

Квотата може да се определи за секој спортски настан посебно, како дел од една комбинација или за вкупната комбинација, односно за сите спортски настани кои ја сочинуваат таа комбинација.

Во случај кога квотите се одредуваат за секој спортски настан посебно, квотата на комбинацијата се добива со множење на квотите на сите поединечни спортски настани.

Приредувачот го задржува правото на промена на квотите објавени во програмата на спортски настани.

При пресметување на добивките се земаат предвид квотите кои важат во моментот на уплата на облогот и се отпечатени на е-потврдата на играчот.

Поради можни технички проблеми, може да дојде до разлика помеѓу квотите прикажани на платформата каде што се наоѓаат квотите за обложување на тековниот настан и квотите прикажани на е-потврдата. Важечката квота за обложување, како и за обложување на тековен настан (облог во живо), е исклучиво онаа која е наведена на е-потврдата на играчот.

Член 34.

„Множител на учество“ е бројот со кој учесникот, со посебна доплата, покажува колку пати неговите комбинации учествуваат во играта, односно колку пати ќе му се зголемат евентуалните добивки.

Член 35.

„Хендикеп“ е предност во голови (поени, проценти или други големини поврзани со настанот кој е предмет на обложување) кој приредувачот однапред му ја дава на учесник од списокот на спортски настани за обложување.

Конечниот исход на настанот со хендикеп се формира со додавање на бројот на голови или поени означени како хендикеп на бројот на голови или поени кои навистина ги постигнал тимот на кој му е даден хендикеп.



Handwritten signature in blue ink.

Член 36.

„Двојна шанса“ е користење на двознак при предвидување на конечниот исход, со што не се зголемува бројот на одиграни комбинации, а за што се дава посебна квота во списокот на програми за спортски настани.

Член 37.

„Микс“ претставува комбинација од два или повеќе различни спортски настани од ~~Член 6 од овие~~ правила, доколку се исполнети минималните услови за комбинации на игри, кои ~~приредувачот ги~~ наведува во списокот на програми за спортски настани.

Член 38.

Добитна комбинација е комбинација за која точно с епогодени сите исходи од спортските настани избрани од играчот.

Член 39.

Минималната единечна цена на комбинација за обложување изнесува 1,00 денар.

Минималниот износ кој учесникот може да го уплати за обложување изнесува 20,00 денари.

Минималниот износ кој учесникот може да го уплати за обложување кое за предмет нема спортски настан (резултати или одредени настани во тек на спортски натпревар) изнесува 10,00 денари.

Максималниот износ за исплата на добивка на учесникот изнесува бруто 10.000.000,00 денари.

За облози кои за предмет немаат спортски настани (резултати или одредени настани во тек на спортски натпревар), максималниот износ за исплата на добивка на учесникот во обложувањето изнесува бруто 1.000.000,00 (милион) денари.

За виртуелни игри, максималниот износ за исплата на добивка на учесникот во обложувањето е бруто 500.000,00 денари.

Приредувачот го задржува правото да го промени износот на минималната поединечна цена за комбинацијата, минималниот износ за обложување и максималниот износ за исплата на добивка.

Член 40.

Износот на добитниот фонд при обложувањето претставува збир на сите добивки на учесникот во обложувањето и истиот не е однапред одреден и не зависи од примените уплати за учество во конкретното коло на обложување.

Износот на добивката е еднаков на вредноста на цената на комбинацијата помножена со производот од сите квоти за таа комбинација.

По исклучок од начинот на утврдување на износот на добивката од став 1 на овој член, износот на добивката не може да го надмине максималниот износ на добивката утврден во член 39 од овие правила. Приредувачот го задржува правото да ги промени максималните добивки за секој тикет.





Член 41.

При поставување на облог, учесниците во обложувањето ги означуваат спортските настани на кои се обложуваат со знаците од член 32 од овие правила, при што играчите се должни да се придржуваат до објаснувањата што се наоѓаат во списокот на спортски настани за обложување.

Приредувачот го задржува правото, во секој момент да не прифати облог од учесник во игра, делумно или целосно, без да даде посебно објаснување за тоа.

При прифаќањето на облогот, приредувачот ја прима уплатата и му враќа на учесникот е-потврда за учество во играта на обложување, која содржи време, датум, изборот на играчот и износот на примената уплата, што е доказ за учество на играчот во обложувањето, врз основа на која играчот подоцна има право на исплата на евентуална добивка.

Член 42.

Пред да започне обложувањето, приредувачот ги утврдува и објавува минималните услови за уплата. Учесниците се должни да го почитуваат минималниот и максималниот број на спортски настани за секој тип на обложување како што е објавено од приредувачот во понудата на спортски настани за конкретното обложување.

Член 43.

Учесникот е должен да го постави облогот до почетокот на првиот спортски настан на кој се обложува, освен ако приредувачот не определил поинаку. Приредувачот има право да го промени времето за примање на облози за секоја игра и секој настан. Ова не важи за обложување на настани во тек, како и за обложување за време на пауза од натпревар. За обложување на настан во тек, облозите се прифаќаат за време на траењето на натпреварот. За обложување за време на пауза од натпревар, облозите се прифаќаат за време на паузата.

Во случај да се изврши уплата за обложување на спортски настани кои се веќе започнати или веќе завршени, приредувачот го задржува правото да ги прогласи таквите настани за нерегуларни, освен ако не е поинаку наведено во овие правила. Ова не важи за обложување на настан во тек и обложување за време на паузата. Кога се обложувате на настан во тек, секој облог поставен по објавувањето на резултатите се смета за неважечки. При обложување за време на пауза, ако облогот е направен по завршувањето на паузата, тој се прогласува за неважечки.

Член 44.

По завршувањето на сите спортски и други настани кои биле предмет на обложување, приредувачот во рок од 24 часа објавува официјален извештај за резултатите од спортските и другите настани кои биле во списокот на спортски и други настани за обложување.

Официјален резултат е резултатот постигнат во текот на регуларниот тек на натпреварот или натпреварувањето, освен ако поинаку не е наведено во понудата на приредувачот. Продолженијата и пеналите (пенали, седмерци, итн.), како и можните административни промени на резултатите (официјален резултат, дисквалификации итн.) не се сметаат за регуларен тек на натпреварот или натпреварувањето и не влијаат на резултатот валиден за обложувањето.

За обложување на настан во тек во тениски мечеви кои се играат во два добиени сета, третиот сет се смета како еден гем, доколку се игра како тај-брејк.

Приредувачот го утврдува официјалниот резултат на спортскиот и другиот настан врз основа на официјални извештаи објавени официјално од приредувачот на спортските и другите натпревари (национална или меѓународна асоцијација, лига, куп и сл.)



Член 45.

Доколку се случи, од било која причина, облогот да биде направен по почетокот на натпреварот, истиот се прогласува за неважечки. Тоа не важи за обложување на настани во тек и обложување за време на паузата. Кога се обложувате на настани во тек, секој облог поставен по објавувањето на резултатите се смета за неважечки. При обложување за време на пауза, ако облогот е направен по завршувањето на паузата, тој се прогласува за неважечки.

Член 46.

Во случај на промена на терминот на одигрување на натпреварот, постигнатиот резултат се смета за валиден доколку натпреварот е одигран во рок од 50 часа од времето наведено во понудата за обложување.

Во случај да не се одржи спортскиот натпревар во рок од 50 часа од став 1 на овој член, за настанот од тој спортски натпревар се пресметува квота 1,00 (еден).

Во случај на прекин на спортски настан при обложување на настан во тек, во секое време од натпреварот, сите облози на тековниот настан чиј исход е остварен до моментот на прекин остануваат валидни.

За облози на настан во тек, доколку спортскиот настан е прекинат и неговото продолжување се одржи во рок од 12 часа (12 часа од моментот кога првично започнал спортскиот настан), сите облози уплатени во текот на неговото времетраење пред прекилот, а кои не биле реализирани, важат и во продолжениот термин.

Доколку натпреварот е прекинат пред официјалниот крај и не се одигра во рок од 50 часа - дали облогот се смета за валиден или не зависи од спортот.

Спортови кои можат да се поделат во две полувремиња (фудбал, кошарка, ракомет, ватерполо, рагби и слично):

- Во случај на прекин на натпреварот во првото полувреме, ќе се пресмета квота 1,00 на сите видови обложување.
- Доколку натпреварот е прекинат по завршувањето на првото полувреме, но пред почетокот на второто полувреме, за облози за кои дотогаш се остварил резултатот, во моментот на прекилот се пресметува за сите видови обложување, односно тикетите во тој случај може да бидат добитни (тикети кои може недвосмислено да се обработат како добитни) или губитни (тикети кои недвосмислено може да се обработат како губитни), а за облози кои не се реализирани, се прогласува квота 1,00.
- Доколку натпреварот се прекине по почетокот на второто полувреме, резултатот во моментот на прекин е конечен и важи за сите видови игри.

Спортови кои имаат однапред познато времетраење на натпреварот и кои се состојат од три третини: (Хокеј и слично): Доколку натпреварот биде прекинат во текот на првите 2 третини, облозите се прогласуваат за неважечки за сите видови игри. Доколку натпреварот е прекинат по крајот од вториот период, но пред почетокот на третиот период, како и во текот на третиот период, резултатот во моментот на прекинатот важи за сите видови игри.

Колективни спортови кои немаат однапред одредено времетраење и победник е оној кој прв ќе освои три сета: (одбојка и слично): Доколку се завршат 3 сета, постигнатиот резултат важи за сите видови игри, во спротивно облозите се сметаат за неважечки и се пресметува квота 1.

Тенис: Доколку дојде до предавање на мечот, квота 1 се пресметува за сите видови игри, без оглед на сетот во кој мечот е предаден. Доколку дојде до предавање пред почетокот на натпреварот, важи квота 1. Правилото за квота 1 не важи за тениските натпревари, доколку натпреварот не биде завршен во рок од 50 часа.

Бејзбол: Доколку натпреварот е прекинат поради некоја причина и не продолжи до крајот на денот на обложување - коефициентот од 1,00 (еден) се пресметува за сите видови игри.

Доколку спортскиот настан е прекинат во случај на обложување на настан во тек и неговото продолжување не се случи во рок од 12 часа (12 часа од моментот кога спортскиот настан првично започнал), сите облози поставени за време на тековниот настан и нереализирани, се сметаат за неважечки и за нив важи квота 1.00.

По исклучок од претходниот став на овој член, доколку тенискиот натпревар се прекине во случај на обложување на настан во тек, а неговото продолжување не се случи во рок од 24 часа од моментот на прекинатот, сите облози поставени во текот на настанот во тек, пред прекинатот, а кои не се реализирани, се сметаат за неважечки и за нив важи квота 1.00.

Член 47.

За сите облози, кои биле прифатени, а биле одиграни се на тим или играч кој поради некоја причина испаднал или се откажал од понатамошното натпреварување, се смета дека тие не се добитни и се пресметува квота 1,00 (еден), освен ако не е поинаку наведено во списокот на програми за спортски настани.

Член 48.

Доколку учесник со неважечки спортски настан го исполнува условот за минимален број на спортски настани во една комбинација, таа комбинација е важечка, а за неважечкиот спортски настан се пресметува квота 1,00 (еден).

Доколку се случи исходот на обложувањето да е однапред познат, Приредувачот го прогласува таквото обложување за неважечки.

Приредувачот има право да го прогласи настанот за неважечки во случај на грешка поврзана со времето или местото на одржување на настанот или грешка во квотата објавена на веб-страницата на приредувачот поради грешка при пишување или некоја друга грешка.

Доколку спортскиот настан кој е предмет на обложување се одржува на неутрален терен, приредувачот не е должен во понудата за обложување да го наведе точното место на настанот.

Член 49.

Учесникот во обложувањето има право да поднесе писмен приговор до приредувачот во рок од 7 (седум) дена од денот на објавувањето на официјалниот извештај за резултатите од настанот, доколку смета дека приредувачот не ги утврдил правилно добивките.

Доколку приредувачот утврди дека приговорот е основан, должен е, во рок до 30 дена по истекот на рокот од ставот 1 на овој член, износот на добивката да му го исплати на учесникот во обложувањето.

Член 50.

Исплатата на паричните добивки во обложувањето застарува во рок од 60 дена, од денот на објавување на официјалниот извештај за резултатите од спортскиот настан за одредено коло.

Член 51.

Овој член го регулира обложувањето на виртуелен фудбал.

Виртуелен фудбал е обложување на резултат од компјутерски генерирана презентација на фудбалски натпревар.

Резултатите од Виртуелниот фудбал претставуваат настан чиј исход го одредува генератор на случајни броеви.

Облозите на виртуелен фудбал се поставуваат под истите услови како и за редовно спортско обложување.

Минималниот износ кој може да го уплати учесникот за да се обложи на виртуелен фудбал е 10 денари.

Максималниот износ кој еден учесник може да го уплати за обложување на виртуелен фудбал е 5.000 денари.

Максималниот износ за исплата на добивки на учесник е 500.000 ДЕНАРИ.

Виртуелните фудбалски натпревари ми се прикажуваат на играчот и сите играчи кои се обложуваат на истиот натпревар ќе го добијат истиот резултат од натпреварот.

Во случај натпреварот да не започне навреме, да не биде завршен или да не се прикаже резултатот од натпреварот, таквиот натпревар ќе биде откажан и вложените средства ќе бидат вратени.

Прифатените облози на натпревари кои треба да се одржат во иднина ќе важат доколку корисникот ја напушти страницата поради било која причина.

Видовите облози на виртуелен фудбал се дефинирани во делот Правила за виртуелни игри на веб-страницата на Приредувачот.

Облогот на виртуелен натпревар нема да биде прифатен ако натпреварот веќе започнал.

Откако ќе се завршат виртуелните натпревари од едно коло, на играчот му се прикажуваат резултатите од сите одиграни натпревари.

По прикажувањето на резултатите од завршено коло, на играчот му се прикажува најавата за следното коло.

Историјата на одиграни виртуелни натпревари се прикажува на веб-страницата за одреден период.



[Handwritten signature]

Приредувачот го задржува правото да не ги прифати облозите на учесниците во играта во ниту еден момент, делумно или целосно, без да даде посебно објаснување.



Член 51.а

Овој член регулира посебен вид на обложување на виртуелни игри наречени Симулате.

Симулате е обложување на резултат од компјутерски генерирана презентација на фудбалски или кошаркарски натпревар.

Резултатите од Симулате натпреварите преставуваат настани чиј исход се одредува со генератор на случајни броеви.

Облозите во Симулате се поставуваат под исти услови како и за обичното спортско обложување, а општите одредби кои го регулираат спортското обложување се применуваат за сите прашања што не се регулирани со овој член.

Минималниот износ кој учесникот може да го уплати во обложување Симулате е 10 ДЕНАРИ.

Максималниот износ кој учесникот може да го уплати во обложување Симулате е 5.000 ДЕНАРИ.

Максималниот износ за исплата на добивки на учесник во обложување Симулате е 500.000 ДЕНАРИ.

Натпреварите во фудбал и кошарка кои приредувачот ги нуди за спортско обложување може да се прикажат и во понудата за виртуелен фудбал и кошарка Симулате, а сите играчи кои се обложуваат на ист натпревар во Симулате не мора да го добијат истиот резултат од натпреварот. ниту тој резултат на натпреварот зависи од вистинскиот резултат на натпреварот кој се одиграл во реалниот живот.

Коефициентите на тикетот за спортско обложување и тикетот Симулате се идентични.

Приредувачот го задржува правото да не ги прифати обложувањата на учесниците во играта во ниту еден момент, делумно или целосно, без да даде посебно објаснување.

Член 52.

Овој член од Правилата го регулира обложувањето на виртуелни трки.

Обложувањето на трки (куче, коњ, мотор, кросер...) е виртуелна игра чиј исход го одредува генератор на случајни броеви.

Минималниот износ кој учесникот може да го уплати во обложување Симулате е 10 ДЕНАРИ.

Максималниот износ кој учесникот може да го уплати во обложување Симулате е 5.000 ДЕНАРИ.

Максималниот износ за исплата на добивки на учесник во обложување Симулате е 500.000 ДЕНАРИ.

Трка е игра во која учесникот ги уплаќа своите пари на една од понудените квоти кои се поврзани со различни исходи/настани на трката (победник, во првите две, во првите три (оваа игра не е достапна за трки со 4 учесници), прв и втор (важен редослед), двата најдобри (не е важен редослед), првите три (важен редослед, играта не е достапна за трки со 4 учесници), бројот на победници е парен или непарен, бројот на победници е под или над 3,5 (за игри со 6 учесници), бројот на победници е под или над 2,5 (за игри со 4 учесници)).

Handwritten signature in blue ink.

Играчот има можност да вложи пари на една квота и доколку се случи тој настан, со кој е поврзана избраната квота, учесникот добива пари во износот добиен со множење на неговата уплата и квотата за таквиот настан.

Играта се одвива преку сервер (уред) кој, користејќи софтвер заснован на принципот на генератор на случајност, избира една снимка од трката од базата на снимки со кои располага серверот и ја емитира по примањето на уплатите од играчите.

Во случај трката да не започне навреме, да не биде завршена или резултатот да не се прикаже, таквата трка ќе биде откажана и вложените средства ќе бидат вратени.

Облогот на која било трка нема да биде прифатен ако трката веќе започнала.

Приредувачот го задржува правото да не ги прифати облозите на учесниците во играта во ниту еден момент, делумно или целосно, без да даде посебно објаснување за тоа.

Член 52.а

Овој член го регулира виртуелното обложување на броеви наречени Mozart Lucky Super 6

Извлечените броеви извлечени од претходниот пасус претставуваат компјутерски генериран настан чиј исход е одреден од генератор на случајни броеви.

Во стандардната игра, играчот треба да избере 6 броеви од 1 до 48. За да му биде добитен тикетот, треба да ги ПОГАДИ СИТЕ 6 броеви. Квотата зависи од редоследот по кој е извлечено ШЕСТОТО топче со избраниот број. Табелата со квоти по игра и реден број на последното топче е прикажана подолу:

Реден број	Квота	Реден број	Квота	Реден број	Квота
6	25000	16	100	26	12
7	15000	17	90	27	10
8	7500	18	80	28	8
9	3000	19	70	29	7
10	1250	20	60	30	6
11	700	21	50	31	5
12	350	22	35	32	4
13	250	23	25	33	3
14	175	24	20	34	2
15	125	25	15	35	1

Во секое извлекување, системот по случаен избор поставува 3 бонус знаци. Во случај тикетот да биде добитен и дополнително знакот за бонусот да биде до избраниот број, соодветната квота се зголемува:

- Погоден 1 бонус знак – квотата се множи со два
- Погодени 2 бонус знаци - квотата се множи со три
- Погодени 3 бонус знаци - квотата се множи со четири

Играчот може да се обложува и на системски тикети - со избирање на 7, 8, 9 или 10 броеви. Подолу е дадена табела која го прикажува бројот на комбинации за различни системски тикети:

Системско обложување		
Назив	Број на комбинации	Испечатено на тикетот
Систем 6/7	7	Систем 6 од 7:7 комбинации
Систем 6/8	28	Систем 6 од 8:28 комбинации
Систем 6/9	84	Систем 6 од 9:84 комбинации
Систем 6/10	210	Систем 6 од 10:210 комбинации

Обложување однапред - корисникот може да го уплати истиот тикет за неколку кола однапред. Максималниот број на кола за обложување однапред е 20.



Тикет „Боја“ - корисникот има можност да се обложи на една боја. Можните тикети се дадени во табелата подолу:

Назив	Испечатено на тикетот
Боја: Црвена	1, 9, 17, 25, 33, 41
Боја: Зелена	2, 10, 18, 26, 34, 42
Боја: Сина	3, 11, 19, 27, 35, 43
Боја: Виолетова	4, 12, 20, 28, 36, 44
Боја: Кафеава	5, 13, 21, 29, 37, 45
Боја: Жолта	6, 14, 22, 30, 38, 46
Боја: Портокалова	7, 15, 23, 31, 39, 47
Боја: Црна	8, 16, 24, 32, 40, 48

Играчот може да се обложи и на дополнителни игри и тоа:

Назив на дополнителна игра	Тикетот е добитен
Топче во првите 5 извлечени	Бројот е извлечен во првите 5 топчиња
Износ на првите 5 топчиња ПОМАЛ од 122,5	Износ на првите 5 топчиња помал од 122,5
Износ на првите 5 топчиња ПОГОЛЕМ од 122,5	Износ на првите 5 топчиња поголем од 122,5
Прво топче НЕПАР	Првиот извлечен број е непарен
Прво топче ПАР	Првиот извлечен број е парен
Боја на прво топче: ЦРВЕНА	Првиот извлечен број е еден од 1, 9, 17, 25, 33, 41
Боја на прво топче: ЗЕЛЕНА	Првиот извлечен број е еден од 2, 10, 18, 26, 34, 42
Боја на прво топче: СИНА	Првиот извлечен број е еден од 3, 11, 19, 27, 35, 43
Боја на прво топче: ВИОЛЕТОВА	Првиот извлечен број е еден од 4, 12, 20, 28, 36, 44
Боја на прво топче: КАФЕАВА	Првиот извлечен број е еден од 5, 13, 21, 29, 37, 45
Боја на прво топче: ЖОЛТА	Првиот извлечен број е еден од 6, 14, 22, 30, 38, 46
Боја на прво топче: ПОРТОКАЛОВА	Првиот извлечен број е еден од 7, 15, 23, 31, 39, 47
Боја на прво топче: ЦРНА	Првиот извлечен број е еден од 8, 16, 24, 32, 40, 48
Прво топче ПОМАЛО од 24,5	Првиот извлечен број е помал од 24,5
Прво топче ПОГОЛЕМО од 24,5	Првиот извлечен број е поголем од 24,5
Повеќе ПАРНИ топчиња во првите 5 извлечени	Во првите 5 извлечени топчиња, повеќе извлечени парни броеви
Повеќе НЕПАРНИ топчиња во првите 5 извлечени	Во првите 5 извлечени топчиња, повеќе извлечени непарни броеви

Што се однесува до дополнителната игра „Боја на првото топче“, играчот има можност да се обложи на една, две или четири различни бои на првото топче.

Член 52.b

Овој член го регулира обложувањето на виртуелен тенис.

Резултатите од виртуелниот тенис претставуваат настан чиј исход се одредува со генератор на случајни броеви.

Облозите на виртуелен тенис се ставаат под исти услови како и за редовно спортско обложување.

Минималниот износ кој може да го уплати учесникот за да се обложи на виртуелен тенис е 10 денари.

Максималниот износ кој може да го уплати учесникот за да се обложи на виртуелен тенис е 5.000 денари.

Максималниот износ за исплата на добивки на учесниците е 500.000 денари.

Виртуелните тениски мечеви му се прикажуваат на играчот и сите играчи кои се обложуваат на истиот натпревар ќе го добијат истиот резултат од мечпт.

Во случај мечот да не започне навреме, да не биде завршен или да не се прикаже резултатот од истиот, таквиот меч ќе биде откажан и вложените средства ќе бидат вратени.

Прифатените облози на натпревари кои треба да се одржат во иднина ќе важат доколку корисникот ја напушти страницата поради некоја причина.

Видовите на облози на виртуелен тенис се дефинирани во делот Правила за виртуелни игри, кој се наоѓа на веб-страницата на Приредувачот.

Облогот на некој виртуелен натпревар нема да биде прифатен ако мечот веќе започнал.

Во текот на времетраењето на еден турнир, играчот може да ги следи резултатите од сите одиграни натпревари.

Приредувачот го задржува правото да не ги прифати облозите на учесниците во играта во ниту еден момент, делумно или целосно, без да даде посебно објаснување за тоа.



Член 52.с

Овој член го регулира обложувањето на виртуелна кошарка.

Резултатите од Виртуелната кошарка претставуваат настан чиј исход е одреден од генератор на случајни броеви.

Облозите на виртуелна кошарка се ставаат под исти услови како и за редовно спортско обложување.

Минималниот износ кој може да го уплати учесникот за да се обложи на виртуелна кошарка е 10 денари.

Максималниот износ кој може да го уплати учесникот за да се обложи на виртуелна кошарка е 5.000 ДЕНАРИ

Максималниот износ за исплата на добивки на учесник е 500.000 ДЕНАРИ.

На играчот му се прикажуваат виртуелни кошаркарски натпревари и сите играчи кои ќе се обложат на истиот натпревар ќе го добијат истиот резултат од натпреварот.

Во случај натпреварот да не започне навреме, да не биде завршен или да не се прикаже резултатот од натпреварот, таквиот натпревар ќе биде откажан и вложените средства ќе бидат вратени.

Прифатените облози на натпревари кои треба да се одржат во иднина ќе важат доколку корисникот ја напушти страницата поради некоја причина.

Видовите на облози на виртуелен тенис се дефинирани во делот Правила за виртуелни игри на веб-страницата на Приредувачот.

Облогот на виртуелен натпревар нема да биде прифатен ако натпреварот веќе започнал.

Во текот на времетраењето на еден турнир, играчот може да ги следи резултатите од сите одиграни натпревари.

Приредувачот го задржува правото да не ги прифати облозите на учесниците во играта во секој момент, делумно или целосно, без да даде посебно објаснување за тоа.

Член 52.d

Овој член го регулира обложувањето на виртуелен американски фудбал.

Резултатите од виртуелниот американски фудбал претставуваат настан чиј исход го одредува генератор на случајни броеви број.

Облозите на виртуелен американски фудбал се ставаат под исти услови како и за редовно спортско обложување.

Минималниот износ што може да го уплати учесникот за да се обложи на виртуелен американски фудбал е 10 денари.

Максималниот износ што може да го плати учесникот за да се обложи на виртуелен американски фудбал е 5.000 денари.

Максималниот износ за исплата на добивки на учесник е 500.000 денари.

Натпреварите за виртуелен американски фудбал му се прикажуваат на играчот и сите играчи кои се обложуваат на истиот натпревар ќе го добијат истиот резултат од натпреварот.

Во случај натпреварот да не започне навреме, да не биде завршен или да не се прикаже резултатот од натпреварот, таквиот натпревар ќе биде откажан и вложените средства ќе бидат вратени.

Прифатените облози на натпревари кои треба да се одржат во иднина ќе важат доколку корисникот ја напушти страницата поради некоја причина.

Видовите на облози на виртуелен американски фудбал се дефинирани во делот Правила за виртуелни игри на веб-страницата на Приредувачот.

Облогот на кој било виртуелен натпревар нема да биде прифатен ако натпреварот веќе започнал.

Во текот на времетраењето на еден турнир, играчот може да ги следи резултатите од сите одиграни натпревари.

Приредувачот го задржува правото да не ги прифати облозите на учесниците во играта во секој момент, делумно или целосно, без да даде посебно објаснување за тоа.

ОПИС НА ИГРА - МОЈ БРОЈ

Член 52.e

Овој член го регулира обложувањето на броеви, и тоа на следниов начин:

1. Играчот се обложува на одреден број на погодени топчиња.
2. Можно е да се обложите на најмногу 15 броеви.
3. Понудата се состои од 28 игри за обложување на броеви објавени на веб-страницата на приредувачот.
4. Кај секоја засебна игра на броеви, се разликуваат бројот на топчиња кои се во оптек и кои се извлечени, денот и времето на извлекувањето, како и квотите.
5. На еден тикет може да се обложува на броеви од една држава во еден термин.
6. Подигри за обложување на броеви се: еден, два, три, четири, пет, шест, седум или осум погодени броеви. Понудата на подигри зависи од избраната игра за обложување на броеви, односно од бројот на топчиња кои се извлекуваат и вкупниот број на топчиња кои учествуваат во извлекувањето.





7. Дополнителните топчиња кои се извлекуваат не се предмет на обложување.
8. Добивките се пресметуваат како производ на погодената квота и уплатата.
9. Можно е да се игра систем.
10. Не е можно да се игра систем во систем.
11. Минималната уплата по тикет е **10** денари, минималната уплата по комбинација е **1** денар.
12. Максималната уплата по тикет е **10.000** ден.
13. Максималната исплата по тикет е **1.000.000** денари.
14. Тикетот е добитен доколку во извлекувањето во терминот, денот и дадената држава за која е одигран тикетот, се појави одреден број на погодени топки на кои играчот се обложил.
15. Доколку играте стандардна игра (фиксна), тикетот е добитен ако ги погодите сите броеви на еден тикет.
16. Доколку играте системски тикет, треба да ги погодите броевите во рамките на одиграниот систем.
17. Деталните понудени фиксни квоти се наоѓаат во дневната понуда за секоја од 28-те игри и сите подигри за обложување на броеви.
18. Добитните комбинации кои имаат осум погодени броеви не содржат седмици, петки итн. Комбинациите кои имаат седум погодени броеви не содржат шестки, петки, итн.
19. Во зависност од лотаријата на која се обложувате, уплатите може да се примаат од 120 минути до 15 секунди пред почетокот на извлекувањето.
20. Обложување на нови игри е можно на веб-страницата www.mozzartbetonline.mk, како и преку мобилни апликации.
21. Доколку поради некоја причина не дојде до некое од редните појавувања на броеви (технички причини), за сите уплатени тикети во тој период, квотата е 1,00, односно вложените пари му се враќаат на играчот.
22. Можете да ги следите резултатите за секоја игра на броеви на нивните официјални веб-страници. Исто така, за секое извлекување на лото, резултатите од последните 10 извлекувања можете да ги видите на нашата веб-страница.
23. МоззартБет не е одговорен за можни промени на датумите на извлекување. Датумот на извлекување го менува приредувачот најчесто поради национални и верски празници во државите чишто извлекувања ги нудиме за обложување.

Во случај одредени прашања да не се регулирани со овој член, ќе се применуваат супсидијарно други правила за обложување, доколку е потребно.

ОПИС НА ИГРА – TEXAS HOLD'EM POKER

Член 53.

Texas Hold'em poker се игра со стандарден шпил од 52 карти. Има копче за делител кое кружи во насока на стрелките на часовникот и означува кој во таа рака да дели (доколку не постои лице кое е задолжено само за тоа), а кој треба да стави задолжителен влог.

Во Teksas Hold'em постојат два задолжителни влогови и тие се нарекуваат блиндови. Играта започнува така што двајца играчи кои седат лево од копчето за делител поставуваат задолжителни влогови таканаречени мал и голем блинд (small and big blind) пред почетокот на делењето на картите. Големият блинд е двапати поголем од малиот блинд.

По поставување на влогот на секој играч му се делат по две карти, завртени со лице надолу, така што само играчот кому му се поделени има увид во нив. Поентата на играта е секој играч да состави најдобра комбинација со своите две карти кои му се поделени и уште пет карти кои делителот ги извлекува во текот на играта. Ова како и во обичниот покер се однесува на најдобрата петокартна комбинација, значи од вкупно седум карти (2 во рака и 5 кои ги извлекол делителот) секој играч настојува да ја направи својата најдобра петокартна комбинација, занемарувајќи ги другите две карти кои не учествуваат во комбинацијата. Тоа значи дека на крајот вашата рака може да се состои од:

- Вашите 2 карти и 3 карти кои ги извлекол делителот



- Вашата 1 карта и 4 карти кои ги извлекол делителот
- 5 карти кои ги извлекол делителот

Оној кој ќе состави најдобра комбинација е победник и зема POT (ПОТ). Пот е збир од сите влогови во текот на таа една рака.

Кога на сите играчи ќе им се поделат по две карти почнува првиот круг на вложување. Прв се прашува играчот лево од големиот блинд. За него како и за сите останати после него постојат три можности:

1. Да го испрати зададениот влог (во овој случај големиот блинд) - Call
2. Да подигне над зададениот влог - Raise
3. Да се повлече од тековната рака и да му ги врати картите на делителот - Fold

Кога картите му се вратени на делителот истите се тргаат на страна и веќе не може да се користат во таа рака.

Секој следен играч исто така ги има овие три можности со тоа што ако играчот пред него го подигнал влогот над големиот блинд (raise) тогаш тој има можност повторно да го подигне влогот, што значи подигање на влогот за истиот да биде повисок од влогот кој го изиграл играчот пред него.

Исто така, ако играчот кој играл пред подигање на влогот, следниот, за да продолжи со игра, мора да ја продолжи истата вредност на влогот и/или уште поголема.

Бидејќи првиот круг на вложување заврши, делителот ја зема од шпилот првата карта со лицето надолу, која ја става на страна и неа веќе во таа рака не ја користи, и поставува три карти на средината на масата свртени со лицето нагоре. Тие карти сочинуваат (FLOP) ФЛОП.

Вториот круг на вложување, како и секој следен, почнува од играчот кој се наоѓа лево од копчето за делител. Доколку тој фрлил пред отворање на флопот се прашува следниот играч до него и така натаму. Играчите покрај погоре наведените три опишани можности сега имаат и четврта можност а тоа е Check. Тоа значи дека играчот останува во раката без дополнително вложување, секако тоа е можно само ако никој пред него не го подигнал влогот во вториот круг на вложување.

Штом еден играч ќе го подигне влогот останатите може да прават Call (да го испратат тој влог), да направат Re-raise (да подигнат повеќе од претходникот) или ако мислат дека немаат никаква комбинација со своите две карти во рака и 3 на флоп (или не им се исплати да чекаат уште две карти да извлечат дилер) да направат Fold (да се повлечат од понатамошна игра во тоа делење).

Значи на крајот на секој круг на вложување сите играчи мора да ја вложат истата количина на пари во пот, со еден исклучок доколку некој играч оди ALL-IN (ги вложи сите чипови кои ги има) тогаш дилерот прави Side Pot со кој се ограничува пот кој може да го освои играчот кој немал доволно чипови пред себе за регуларно продолжување на раката. Покрај Side Pot останува да постои Main Pot за кој се борат играчите кои продолжуваат со играње на раката.

По завршување на вториот круг на вложување, делителот трга уште една карта на страна и извлекува четврта карта на масата која ја става покрај картите кои сочинуваат флоп, така што до сега има 4 карти на масата со помош на кои играчите ги прават своите комбинации.

Третиот круг на вложување почнува по извлекување на turn каде играчите се запознаени со четвртата карта и почнуваат со нов круг на вложување. Овој круг на вложување е ист како и претходниот.

После третиот круг на вложување, уште една карта се става на страна и се извлекува петта карта која се става покрај turn, така што сега на масата имаме 5 карти со кои играчите може да комбинираат и да ја направат најдобрата комбинација (плус секој по две карти во рака).

Правилата се исти како и за претходните два круга. На крајот од овој круг сите играчи кои останале во игра ги отвораат своите карти и играчот кој има најдобра комбинација освојува пот.

Редослед на јачината на раката е следниот:

1. Royal flush - 5 поврзани најдобри карти од истиот знак (од А до 10)
2. Straight flush – исто така 5 поврзани карти од истиот знак, но не најдобри
3. Poker - 4 исти
4. Full House - 2 исти (пар) и 3 исти (trilling)
5. Flush (боја) - 5 било кои карти од истиот знак
6. Straight (kenta) - 5 поврзани карти од било кои знаци
7. Trilling - 3 исти
8. Два пара - 2 исти и 2 исти
9. Пар – две исти
10. High card – доколку никој од играчите нема ниту една од наведените комбинации, се гледа кој од нив има најдобра карта и зема pot. Доколку таа е иста како кај некои играчи, pot се дели.



ОПИС НА ИГРАТА – ФРАНЦУСКИ РУЛЕТ

Член 54.

Рулет е виртуелна игра во која броевите се извлекуваат со помош на генератор на случајност.

Играчот се обложува и става влог на бројот на кој ќе застане топчето по завртување на рулет тркалото. Постојат повеќе начини да се стават влогови во Француски рулет. Секој влог покрива различен збир на броеви и има распределба на веројатноста: Влог на еден број добивка 35:1, влог на два броја добивка 17:1, влог на три броја добивка 11:1, влог на четири броја добивка 8:1, влог на 6 броеви добивка 5:1, влог на 12 броеви добивка 2:1, влог на 18 броеви добивка 1:1.

Влог Plein (директно на поле) Влогот може да се стави на било кој број, вклучително нула, со ставање на жетонот на средината на тоа поле. Максималниот влог за тој облог е наведен на масата за рулет (под ознаката MAX). Минималниот влог важи за сите видови на влог, што значи дека сите влогови на позициите достапни за вложување мора да бидат барем еднакви на минималната вредност која е означена на масата.

Влог Cheval (поделен влог) Влогот може да се стави на два броја со ставање на жетонот на линијата која ги дели двата броја. Максималниот влог за тој влог е двојно повисок од максималниот влог на Plain;

Transfersale Pleine (Влог на улица). Се става со поставување на жетонот на граничната линија на масата за рулет на крајот на соодветниот ред. Максималниот влог за тој облог е три пати повисок од максималниот влог на Plain;

Carre (влог на агол) Влогот може да се стави на четири броја со ставање на жетонот на аголот каде се спојуваат тие четири броја. Максималниот влог за тој облог е четири пати повисок од максималниот влог на Plain;

Transfersale de Quatre (влог на четири) Влог на броевите 0, 1, 2 и 3 со ставање на жетонот на граничната линија каде се пресекуваат линиите помеѓу 0 и првиот ред. Максималниот влог за тој облог е четири пати повисок од максималниот влог на Plain;

Transfersale Simple (Влог на линија) Влог на две „улицы“, односно на 6 различни броеви на масата за рулет каде се пресекува линијата која ги дели тие два реда. Максималниот влог за тој облог е шест пати повисок од максималниот влог на Plain;

Colonne (влог на колона) На дното на секоја колона се наоѓаат три необележани куќички, па поставување на влогот се постигнува со ставање на жетонот на една од тие куќички. Ако се погоди било кој број од броевите од избраната колона, исплатата се врши во размер 2:1 додека бројот 0 губи. Максималниот влог за тој облог е десет пати повисок од максималниот влог на Plain;

Douzaine (влог на дванаесет) Влогот може да се стави на група од 12 броеви со ставање на жетонот на една од трите куќички означени со P12, M12 или D12. Ако се погоди еден од тие 12 броеви исплатите се вршат во размер 2:1 додека бројот 0 губи. Максималниот влог за тој облог е десет пати повисок од максималниот влог на Plain;

Rouge/Noir, Pair/Impair, Manque 1-18, Passe 19-36, односно црвено-црно, пар-непар, Мали/големи броеви. Влогот се става на една од куќичките сместени по должината на страната на масата која ги покрива половина од броевите на масата за рулет (со исклучок на 0), при што секоја куќичка покрива 18 броеви.

За сите овие влогови исплатата се врши во размер 1:1, додека бројот 0 губи. Максималниот влог за тој облог е дваесет пати повисок од максималниот влог на Plain;

Приредувачот го задржува правото да организира и други видови на рулет, чии правила ќе бидат истакнати на веб-страницата на приредувачот.



ОПИС НА ИГРАТА – BLACKJACK

Член 55.

Blackjack е виртуелна игра која се приредува со помош на генератор на случајност.

Blackjack е игра со карти во која играчот може да стекне блага статистичка предност во однос на делителот (крупие). Може да се игра со еден или повеќе шпилови карти, а најмногу осум (без џокери).

Влог- Пред почетокот на делењето, секој играч мора да вложи одредена количина пари (чипови). Потоа, на секој играч му се делат по две карти завртени со лицето нагоре, а крупиего зема една карта, исто така завртена со лицето нагоре и една карта завртена со лицето надолу.

Целта на играта е играчот да направи резултат 21 или што поблиску до тоа. Доколку играчот надмине 21, автоматски ја губи играта.

Вредност на картите- Картите со броеви вредат онолку поени колку што е бројот, а џандар (J), дама (Q) и крал (K) вредат по 10 поени. Кеџот (A) вреди 11 поени, ако збирот на другите карти е 10 или помал; односно 1 поен доколку збирот на другите карти е 11 или поголем. Меѓутоа, ако играчот има два аса (кеџа), еден од нив мора да вреди 11 поени, освен ако сите останати карти заедно вредат 10 или повеќе поени.

По делењето, секој од играчите по ред се прашува дали сака да остане на првично поделените две карти ("stand"), или сака да земе уште една карта ("hit").

НIT (извлекување на дополнителна карта) – играчот може да извлекува онолку карти колку што сака се додека збирот на извлечени карти не премине 21. Кога збирот на поени на извлечени карти премине 21, играчот автоматски губи и му се одзема влогот.



STAND (Престанување на извлекување карти) – Играчот извлекува карти се додека не одлучи дека збирот на поени на извлечените му е доволна.

DOUBLE (Двоен влог) – Доколку играчот во збирот на почетните две карти има 9, 10 или 11, му се нуди можност да игра "Double". Во тој случај играчот го удвојува влогот, и од делителот добива само уште една карта.

SPLIT (Делење карти)- Ако играчот добие две исти карти, може да ги раздвои (split). За раздвојување мора да вложи износ еднаков на својот почетен влог. После тоа ја игра секоја карта како посебен играч. Доколку на една од тие карти повторно добие две исти карти, може повторно да ги раздвои.

SURRENDER (Предавање) – Доколку играчот после почетното делење одлучи да се предаде, тогаш таа игра за него завршува и крупие то автоматски му зема половина од вложените пари.

BLACKJACK – Во случај играчот во почетното делење да добие Ас и (10, J, Q или K) автоматски победува, му се исплатува добивка во вредност од 3/2 од вложеното (тоа се вика блекџек).

INSURANCE (Осигурување) – Кога крупие то добие Ас како една од две карти (карта завртена со лицето нагоре), се отвора можност за „осигурување на играч“. Играчот во тој случај може да вложи до половина од својот влог дека крупие то како втора карта ќе извлече 10, J, Q или K. Во тој случај, му се исплатува во однос 2:1 (вредноста на осигурувањето се множи со коефициент 2).

Игра на делителот- Играта на делителот е строго дефинирана. Делителот извлекува карти, но по принципот дека на секој збир, до 16, тој мора да повлече карта, додека на износи над 16 не смее да повлекува дополнителна карта.

Кога сите играчи ќе го завршат својот ред, делителот ја завртува својата карта со лицето нагоре. Потоа зема нови карти се додека има 16 или помалку. Ако добие 18-21, делителот престанува и другите играчи го споредуваат својот број на поени со неговиот. Ако има повеќе од 22, делителот автоматски изгубил и сите останати играчи добиваат. Ако делителот има тврди 17 (нема ас или има ас и 16 поени во другите карти), престанува. Ако има меки 17 (ас и 6 поени во другите карти), тогаш неговата игра зависи од однапред дефинираните правила кои можат да бидат варијабилни односно од нив зависи дали делителот мора да извлекува уште карти или не.

Завршна фаза (споредување на освоените поени)- Ако делителот има повеќе поени од играчот, играчот губи. Ако е обратно, играчот добива и добивката му се исплаќа во размер 1:1 во однос на вложеното. Ако играчот и делителот имаат еднаков број на поени, играчот го добива својот влог назад, но без добивка, освен кога еден од нив има блекџек, а другиот нормални 21. Тогаш оној со блекџек добива.

ОПИС НА ИГРАТА - BACCARAT (БАКАРА)

Член 55.а

Игра со карти каде картите се споредуваат помеѓу две раце, одиграни помеѓу „играчот“ и „крупие то“. Секој Бакара куп (коло на играта) има три можни исходи: „играч (player)“ (играч со највисок резултат), „крупие (banker)“ и „нерешено (tie)“.

Квотите за добивка се во корист на банката, при што прагот на Приредувачот не е помал од приближно 1 процент.

Картите ги имаат следните вредности на поени: картите од 2 до 9 ја имаат вредноста на она што е на нив (во поени); картите 10, џандар, дама и крал немаат вредност (односно, нивната

вредност е нула); асовите вредат 1 поен; џокерите не се користат. Рацете (куповите) се вреднуваат врз основа на единечната вредност на цифрата на збирот на картите. На пример, рака која се состои од двојки (2) и тројки (3) вреди пет (5), но раката што се состои од шестки (6) и седумки (7) вреди 3 (т.е. 3 е единична цифра во комбинираниот збир на поени од 13). Заради тоа, највисоката можна вредност е девет (9).

Бакара се дели од слотови за делење, кој содржи 6 или 8 шпиловимеѓусебно измешани карти; пресечената карта се става пред седмата и последна карта, а извлекувањето на пресечената карта го покажува последниот куп на слотот. Кружието ја дели првата карта свртена со лицето нагоре, а потоа, во зависност од соодветната нумеричка вредност, со асови вредни 1 и карти со вредност 10, кружието го дели соодветниот број на карти свртени со лицето надолу. За секој куп (рака), две карти се делат свртени нагоре, почнувајќи од „играчот“ и наизменично помеѓу рацете. Ако играчот или банкарот или двајцата постигнат вкупно 8 или 9, купот (раката) е завршена и се прогласува резултатот: играчот победува, банкарот победува или е нерешено. Ако ниту една рака нема осум или девет, се применуваат правилата за извлекување за да се утврди дали на Учесникот треба да му се дели трета карта. Потоа, врз основа на вредноста на која било карта извлечена од страна на Учесникот, се применуваат правилата за влечење за да се утврди дали банкарот треба да добие трета карта. Купот (раката) потоа е завршен, резултатот се објавува и победничките облози се исплаќаат.

Табела на правила за извлекување

Ако ниту на играчот ниту на банкарот не им се поделат вкупно 8 или 9 во првите две карти (што се нарекува „природно“), се консултира табелата, прво правилата за играчот, а потоа правилата за банкарот.

Правило за играчот

Ако играчот има почетно вкупно 0–5, тој извлекува трета карта. Ако играчот има почетни 6 или 7, тие остануваат таму каде што се.

Правило за банкарот

Ако играчот остане во пат позиција (т.е. има само две карти), банкарот гледа само во неговата рака и постапува според истото правило како играчот, односно, банкарот извлекува трета карта од неговата рака која вреди 0-5 и останува на истата позиција кога раката вреди 6 или 7.

Ако играчот ја извлекол третата карта, банкарот постапува според следните посложени правила:

- Ако збирот на банкарот е 2 или помалку, тогаш банкарот извлекува карта, без оглед на третата карта на играчот.
- Ако вкупниот број на банкарот е 3, тогаш банкарот ја извлекува третата карта, освен ако третата карта на играчот е 8.
- Ако вкупниот број на банкарот е 4, тогаш банкарот ја извлекува третата карта, ако третата карта на играчот била 2, 3, 4, 5, 6, 7.
- Ако вкупниот број на банкарот е 5, тогаш банкарот ја извлекува третата карта, ако третата карта на играчот била 4, 5, 6 или 7.
- Ако вкупниот број на банкарот е 6, тогаш банкарот ја извлекува третата карта, ако третата карта на играчот била 6 или 7.
- Ако збирот на банкарот е 7, тогаш банкарот останува на истата позиција.



Крупиеото ќе ги подели картите според табелата и крупиеото ќе ја објави победничката рака, или играчот или банкарот. Загубените облози се собираат а добитните облози се исплаќаат според правилата на куќата. Обично ќе се плаќаат парни износи 1-на-1 за облози на играчи и 19 -20 за облози на банкари (парни износи со „5% провизија на куќата за добивки“).

Ако и Учесникот и банкарот имаат иста вредност на крајот од делењето, крупиеото објавува „égalité — победуваат облозите за нерешено. Сите облози ќе се плаќаат по квота 8 на 1, а сите облози на Учесникот или банкарот остануваат на место и ќе бидат активни за следната игра (Учесникот може или не може да ги повлече таквите облози, во зависност од правилата на Приредувачот).

SHOW ИГРИ

Член 55.6

Live casino Show Games се игри кои се одвиваат во живо во онлајн казино. Додека класичните игри RNG (Random Number Generator) се засноваат исклучиво на софтверски алгоритам кој генерира случајни резултати, live casino Show Games комбинираат елементи од настани во живо со класични казино игри.

Овие игри често вклучуваат водител кој ја води емисијата и има интеракција со играчите, создавајќи динамично искуство. Live Casino Show Games може да вклучуваат тркало на среќата, бинго, квизови или други игри слични на оние што се гледаат на ТВ-емисии. Играчите учествуваат преку компјутер или мобилни уреди, а резултатите од играта се одредуваат во реално време.

ОПИС НА ИГРА – СЛОТ ИГРИ

Член 56.

Слот игрите се виртуелни игри кои се приредуваат со помош на генератор на случајност. Слот-игрите се состојат од ротирачки барабани (reels) кои можат да генерираат случајни комбинации на симболи откако играчот ќе го притисне копчето „спин“ за да го започне вртењето. Доколку одредени комбинации на симболи се наредени на платните линии, тие можат да им донесат на играчите различни добивки кои се однапред дефинирани и прикажани во правилата на секоја игра.

Слот игрите ги имаат следните основни модалитети: еднолиниски, повеќелиниски, megaways, "cluster pay" (можност за паѓање) и игри на маса.

Кај видео слотови со повеќе линии, учесникот избира влог по платна линија и платни линии на кои ќе го стави тој влог. Влогот ќе се пресметува како влог на линија помножен со бројот на избрани линии.

(Пример: Една игра има 10 линии, вредноста на една платна линија е 1 денар. Ако играчот избере да игра на една линија, неговиот облог по спин ќе биде 1 денар. Ако избере да игра на сите 10 линии, неговиот облог по спин ќе биде 10 денари.)

Во случај на фиксни платни линии, играчот нема право да избира на колку линии сака да игра и минималниот влог што треба да го вложи за да игра спин е фиксиран на максималниот број линии во дадена слот игра.



Слотови со повеќе вртења: после првото вртење на барабаните, играчот ги бира барабаните кои сака да ги задржи а остатокот на барабани се врти повторно.

Видео слотови Cluster pay се оние игри кои бараат совпаѓање на одредена количина од истите симболи. Некои игри бараат меѓусебно поврзување на овие симболи, некои не. Кога играчот игра еден спин на Cluster pay играта, ако има добитна комбинација, тие симболи исчезнуваат од екранот, се плаќа износот однапред утврден со правилата во зависност од висината на бета, а на нивно место паѓаат други симболи. Едно вртење трае се додека има добитни комбинации на симболи.

Игрите Megaways, освен што имаат специфичен и нестандартен изглед на барабаните, се специфични и во однос на начинот на плаќање. Во овој тип на игра, играчот не може да избере број на линии на кои сака да игра, а при секој спин, во зависност од симболите што се појавуваат, играта има различен број на линии. Затоа, добивките може да варираат во зависност од склопот на симболи во даден момент, како што е претходно дефинирано во правилата на самата игра.

Игри на маса: рулет на маса, блек џек на маса и бакара на маса, овие игри се играат според принципот на RNG и за нив важат истите правила како и за игрите со крупие.

Бонус игра: целта на играчот на секој видео слот е да стигне до бонус играта која гарантира одредена количина на бесплатни вртења доколку одредени симболи се состават за време на еден спин. Во зависност од играта, бројот на бесплатни вртења што играчот може да ги освои варира. Исто така, одредени видео слотови имаат можност за купување бонус игри со вложување на одредени средства, со што добиваат пристап до бонус играта во која добиваат бесплатни спинови и не мора да чекаат симболите да се поклопат за да се активира бонус играта.

ИНСТАНТ/ БРЗИ ИГРИ/ AVIATOR

Член 57.

Инстант/Брзи игри

Инстант/брзите игри се виртуелни игри, т.е. компјутерски генерирани настани или други неизвесни настани чиј исход е одреден од генератор на случаен број (RNG генератор на случаен број).

Инстант игрите се засноваат на криптографска технологија наречена Provably Fair. Оваа технологија гарантира 100% правичност на резултатите од играта. Со оваа технологија, невозможно е трета страна да се меша во процесот на играта.

Резултатот од поединечна рунда настанува како резултат на два независни фактори: операторот и играчите кои учествуваат. Операторот генерира серверски seed (случајни 16 симболи). Хашираната верзија на серверскиот seed е јавно достапна во секое време пред почетокот на рундата.

Правичноста на секоја рунда може да се провери во историјата на рундата со кликување на зелената икона. Во отворениот прозорец, можете да го видите серверски генерираниот seed, играчки генерираниот seed, комбинираниот хаш резултат и конечниот резултат од рундата. Хаш верзијата на следната рунда е јавно достапна во поставките.

Правила за играта Aviator

Aviator е виртуелна игра, односно компјутерски генериран настан или друг неизвесен настан чиј исход е одреден од генератор на случаен број (RNG генератор на случаен број).

Aviator е игра во која играчот има можност да постави еден или два истовремени облози пред почетокот на рундата. Почетокот на рундата го претставува полетувањето на авионот, а крајот



Handwritten signature in blue ink.

на рундата го претставува моментот кога авионот одлетува. Пред почетокот на рундата, играчот става влогови. Износот на влогот за секој поединечен облог (рунда) го одредува играчот. Како што авионот полетува, коефициентот (мултипликаторот на облози) се зголемува. Износот на потенцијалните добивки во поединечна рунда во секое време е претставен со производот на влогот што играчот го одредил и коефициентот (мултипликатор) на авионот на кој играчот побарал исплата. За време на рундата, играчот може да побара исплата во секое време со кликување на копчето „Исплата“ во играта. Рундата се смета за завршена во моментот кога сите облози поставени од играчот се заклучени. Облог во кругот може да се заклучи како:

- Добивка – ако играчот побара исплата со кликување на копчето „исплати“ пред да одлета авионот. Во тој случај, добитната сума е еднаква на производот на влогот и коефициентот со кој играчот побарал исплата.
- Загуба – ако играчот не побара исплата со кликување на копчето „исплати“ пред да полета авионот. Во овој случај, играчот неповратно го губи облогот што го ставил во одреден круг.

Вредноста на коефициентот (мултипликатор) со кој авионот ќе одлета се одредува случајно пред почетокот на секоја рунда. Вредноста на коефициентот се одредува за секој круг по случаен избор (генератор на случаен број) со користење на технологијата Provably Fair.

Начин на игра Aviator

1. Пред почетокот на рундата, играчот има можност да постави еден или два облози. Играчот го одредува износот на влогот за секој поединечен облог со внесување на износот во полето на дното на екранот.
2. Со кликување на „Облог“, играчот ја потврдува количината на облози што ќе ги стави во следната рунда.
3. Полетувањето на авионот го означува почетокот на рундата. За време на рундата (додека авионот лета) – коефициентот мултипликатор на влогот) расте. Почетната вредност на коефициентот (со кој започнува секој круг) изнесува 1,00. Максималната вредност на коефициентот во текот на рундата - не е дефинирана (бесконечна). Тековниот износ на коефициентот за време на рундата е претставен на екранот.
4. За време на рундата, играчот може да побара исплата во секое време со кликување на копчето „Исплата“. Износот на исплатата е еднаков на производот на влогот кој го ставил играчот во рундата и коефициентот што бил актуелен во моментот на барањето за исплата.
5. Кругот завршува кога авионот ќе одлета. Играчот се известува за крајот на рундата со порака „Авионот одлета“.
6. Ако играчот побара плаќање во кое било време пред крајот на рундата во која е уплатен влогот - играчот остварува добивка. Добивките од рундата (претставени преку производот на влоговите и коефициентите во моментот на исплатата) автоматски ќе се префрлат на налогот на играчот.

Доколку играчот не побарал исплата пред крајот на рундата (авионот одлетал), играчот неповратно го губи влогот ставен во завршената рунда. Во овој случај, расположливиот износ на налогот на играчот автоматски ќе се намали за влогот што го стави играчот во рундата што беше означена како завршена.

Автоматска игра и автоматска исплата

Опцијата Auto Play може да се активира во панелот „Auto“ - со штиклирање на опцијата „Auto Bet“. По активирањето, облозите ќе се ставаат автоматски, додека исплатата во секоја поединечна рунда играчот може да ја побара со кликување на „Исплата“.



Handwritten signature in blue ink.

Ако играчот сака автоматски исплати во секоја рунда - може да ја активира опцијата „Автоматска исплата“. Автоматската исплата е достапно во табот „Auto“ на панелот во играта. По активирањето, влогот автоматски ќе се плаќа по постигнување на одреден коефициент. Делот за статистика на сите облози поставени во живо се наоѓа на левата страна на панелот (или под панелот на мобилниот уред). Овде можете да ги видите облозите на сите играчи поставени во тековната рунда.



Резултатот од секоја рунда може да се провери со кликување на иконата до резултатот во „Мои облози“.

Резултатот од секоја рунда не се генерира на нашите сервери. Создаден е со учество на играчи и е целосно транспарентен. На овој начин е невозможно некој да манипулира со резултатите од играта. Исто така, можно е да се провери и потврди исправноста на играта во секое време.

Резултатот од поединечна рунда е резултат на четири независни фактори: операторот и првите 3 облози од рундата. Операторот генерира серверски seed (случајни 16 симболи). Генерираната верзија на серверскиот seed е јавно достапна во секое време пред почетокот на рундата. (Во корисничкото мени, изберете Provably Fair Settings, потоа Next Server Seed SHA256). Клиентскиот seed го генерира секој играч, а кога ќе започне рундата, првите 3 облози учествуваат во генерирањето на резултатот од рундата.

Кога ќе започне рундата, играта се совпаѓа со серверскиот seed со трите клиентски seed. Од споените симболи се генерира SHA512 Hash, а потоа од овој Hash резултатот од рундата.

Исправноста на секоја поединечна рунда може да ја провери играчот во историјата на облози со кликување на зелената икона.

Во отворениот прозорец можете да ги видите Server Seed, 3 Client Seeds, комбинираниот хаш и кружниот резултат.

Хашираната верзија на следните кола е јавно достапна во поставките (Во корисничкото мени, изберете Provably Fair Поставки и потоа Следен Server Seed SHA256).

Во овие поставки, играчот може рачно да го промени својот Клиентски Seed.

Ако играчот сака неговиот seed да учествува во генерирањето на резултатите од рундата, потребно е играчот да го стави својот облог меѓу првите тројца играчи во рундата.

Точноста на „Hash“ може да се провери на кој било онлајн калкулатор, на пример <https://www.miniwebtool.com/sha512-hash-generator/>

ЗАВРШНИ ОДРЕДБИ

Член 58.

Приредувачот не е одговорен за никаква штета или загуби кои може да се сметаат како резултат или последица од користењето на веб-страницата на приредувачот или нејзината содржина, вклучително и без ограничување одложувања или прекини во работата, прекини на комуникациската мрежа, некаква употреба или злоупотреба на страницата или нејзината содржина од неовластени лица.

Во случај да се утврди дека има индиции за ненкави измамнички активности, приредувачот го задржува правото да ги откаже сите или одредени облози на учесници кои ги препознава како членови на таквата група.



Член 59.

Одредбите од Законот за игрите на среќа и за забавните игри, подзаконските акти донесени врз основа на тој закон и други позитивни прописи се применуваат на сите аспекти од приредувањето на игрите на онлајн обложување кои не се регулирани со овие Правила.

Член 60.

Основните судови во Скопје се надлежни за решавање на споровите меѓу учесниците и приредувачот.

член 61.

Овие Правила и сите идни измени и дополнувања стапуваат во сила и ќе се применуваат од денот на објавувањето на веб-страницата на приредувачот, а по добивање на согласност од Министерството за финансии.

**Друштво за приредување интернет
игри на среќа
ДРЖАВНА ЛОТАРИЈА – МОЗЗАРТ ДОО
Скопје
Управител
Душан Симовиќ**

