

**„ТЕЛЕМАТИК ИНТЕРАКТИВ БЪЛГАРИЯ“ АД**

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-79549/01.06.2013

Утвърдил:

Лъчезар Петров



**ИГРАЛНИ УСЛОВИЯ И ПРАВИЛА за организиране на онлайн залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета**

**Раздел I Общи положения**

**Чл.1.** С тези игрални условия и правила се регламентират минималните изисквания, които се спазват при организирането на онлайн залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета.

**Раздел II Общи изисквания**

**Чл.2. (1)** Организаторът на игри с онлайн залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета публикуват на интернет страницата си:

1. издаденото му удостоверение по чл. 34 от ЗХ

2. утвърдените по чл. 17, ал.1, т. 4 от изпълнителния директор на НАП Игрални условия и правила за организиране на онлайн залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета

3. Идентификационни данни на организатора (ЕИК, седалище и адрес на управление), адрес за кореспонденция, телефон за контакт, адрес на интернет страницата на организатора, електронна поща.

4. съобщение, съдържащо информацията по чл. 106 от ЗХ

**(2)** Игрите със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета, трябва да са осигурени с централни компютърни системи, вписани в регистъра по чл. 20, ал. 2 от ЗХ и отговарящи на изискванията на наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 6 от ЗХ.

**Чл.3. (1)** Игрите със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета се провеждат със залози и печалби само в български левове и в евро.

**(2)** Участието в игрите със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета на сайта се осъществява посредством:

1. залог с реални парични средства на играча;

2. инструменти, предоставени от организатора по реда на чл. 18.

**(2)** Всички плащания, свързани със залагане и изплащане на печалби, се осъществяват по безкасов път в съответствие с чл. 476 от ЗХ.

**Раздел III**

**Общи игрални условия**

**Чл.4.** Игрите със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета са хазартни игри, при които печалбата е обвързана с познаването на резултатите от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета и зависи само от вярното предвиждане на тези резултати.



**Чл.5.** Участието в игри със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета се осъществява по начин, описан в правилата, утвърдени по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.

**Чл.6. (1)** В правилата, утвърдени по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ, Организаторът е длъжен да посочи най-малко:

1. условията за участие и вида на игрите;
2. начина за определяне и изплащане на печалбите;
3. начин на формиране, натрупване и разпределяне на фонд и/или фондовете джакпот (ако има такива);
4. ред и срок за извършване на рекламации при спорове.

**(2)** Правилата на игрите са достъпни за участника посредством същата среда и на същото място, използвано за провеждане на залаганията. Централната компютърна система изисква от участника изричното приемане на правилата.

**Чл.7. (1)** Участието в игрите, приемането на залози, регистрирането на сметка, изплащането на печалба и/или награда и достъпът до електронна система се допускат само за регистрирани и идентифицирани от организатора физическите лица над 18 годишна възраст, приели Общите условия, които са публикувани на страницата на Организатора. Един клиент може да регистрира само един акаунт.

**(2)** Процесът по идентификация (верификация) включва представяне на документи от регистрираното физическото лице до организатора с цел удостоверяване на самоличността му, които могат да бъдат:

1. Двустранно (ясно и четливо) цветно копие/снимка от документ за самоличност;
2. Двустранно цветно копие/снимка (ясно и четливо) от всички кредитни/дебитни карти, използвани при депозиране, като предварително са скрити средните 8 цифри от номера на лицевата част на картата и последните три от задната страна на картата. Необходимо е останалата част от пластиката да бъде видима в цялост;
3. Удостоверение за IBAN, не по-старо от 6 месеца, с печат и подпис от обслужващата банка или екранна снимка от онлайн банкиране с видими лични данни и номер на банкова сметка;
4. Екранна снимка (скрийншот) от Ерау акаунт, който е използван при депозит, с видими имена, имейл адрес (идентичен с този, с който клиентът е регистриран в [www.palmsbet.com](http://www.palmsbet.com)). При направата на екранната снимка е необходимо да бъде видимо нивото на акаунта;
5. Екранна снимка (скрийншот) от Skrill акаунт, използван при депозит, с видими имена, ID и имейл адрес (идентичен с този, с който клиентът е регистриран в [www.palmsbet.com](http://www.palmsbet.com));
6. Документ или фактура за платена комунална услуга (данък, вода, ток и др.) с имена и адрес, съответстващи на данните по лична карта, с дата, подпис и печат, не по-стар от 6 месеца;
7. Снимки, на които клиентът държи документа си за самоличност до лицето си, така че да се виждат всички данни от него и от двете страни;
8. Актуално копие от Удостоверение за настоящ адрес (адресна регистрация);
9. Други, изискани от организатора.

**(3)** Процесът на идентификация на профила на играча е отворен процес. Ако Организаторът има съмнения за неправомерни действия от страна на играча (ползване на IP адреси с други акаунти, некоректни въведени данни при регистрация, ползване на акаунта за целите на трети страни, арбитражна игра и др.), Организаторът си запазва правото да преразгледа отново профила на играча и да поиска допълнителни документи



за удостоверяване самоличността на играча. Процесът на проверка е връзка с играча по (онлайн връзка, телефонно обаждане и др.), изискване на допълнителни документи за самоличност, удостоверяване на постоянен или временен адрес (адресна регистрация, бележки от платена комунални услуги, селфи и др.).

(4) Организаторът си запазва правото по всяко време да изисква един или няколко от посочените документи.

(5) Организаторът има право да изисква документи, които да са нотариално заверени и/или да бъдат предадени лично от титуляра.

**Чл.8.** Изплащането на печалби в онлайн залаганията, се осъществяват по безкасов път в съответствие със Закон за хазарта, в срок до 5 работни дни.

**Чл. 9. (1)** Организаторът приема залози за спортни и други събития, които се провеждат по целия свят (минимален единичен залог в секция "Спорт" - 0.50 лв).

(2) Играчът има право на функцията „Затвори залог“ („Кеш аут“). Ако използва "Затвори залог", играчът позволява незабавно уреждане на залога, когато неговият резултат не е известен. Функцията „Затвори залог“ представлява процес, чрез който играчите могат да затворят (прекратят) залозите си преди техния край. При повишена вероятност от печеливш залог организаторът може да предложи на играча срещу прекратяване на залога да получени сума, по-висока от заложената и по-малка от сумата, която може да бъде спечелена след края на спортното събитие. При понижена вероятност от печеливш залог организаторът може да предложи на играча срещу прекратяване на залога да получени сума, по-ниска от заложената. Ако играчът приеме условия за "Затвори залог" и го потвърди, той ще получи предложена сума пари в неговата сметка. "Затвори залог" не е налице за всички залози. Функцията „Затвори залог“ не е налична на всички събития и марки. (3) Играчът има право на функцията „Ранно изплащане“ е налична за различни спортове за залози, направени на основните им марки за победител в срещата, валидна е за единични, множествени и системни залози. „Ранно изплащане“ е налична само за залози, които са направени само на премо. Прямо предварително зададени условия от Организатора, то залозите на играчите могат да бъдат резултирани като печеливши, ако ги изпълнят.

Пример:

Мачът Отбор А – Отбор Б. Клиентът прави залог от 100лв за победа на Отбор А преди началото на срещата. Ако по време на мача, Отбор А води с 2 гола разлика ( 2:0 / 3:1 ) то залогът на играча се резултира като печеливш. Дори мачът да приключи Равен, Отбор Б да изравни, това няма да рефлектира върху вече печелившия залог на играча.

(4) Организаторът си запазва правото да откаже приемането на залог от всяко лице без обяснение.

(5) При съмнение за нечестна игра, Организаторът си запазва правото да блокира изплащането на залозите за събитието, докато изясняването на случая приключи.

**Чл. 10. (1)** Базата за резултиране на залози и оценката на печалбите са само резултати от събития, обявени от Организатора. Източници за получаване на такива резултати са официалните сайтове на организации, провеждащи спортни състезания и официални данни, получени директно от представителите на спортната федерация. Организаторът има право да използва алтернативни източници на информация (например сайтове на клубове, лиги и турнири, независими сайтове за резултати и спортни статистики, видео предаване), както и информация от личен представител на

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 080030-4549, 01.06.2023



мача. Всички претенции относно резултатите от събитията, началната дата и час се разглеждат само с официални документи на съответните спортни федерации.

(2) Организаторът има право да наложи лимити, като да ограничи максималния залог на конкретен клиент на отделни събития и да ограничи или повиши максималния залог без предупреждение и обяснения на причините. Приемането на многократни залози за един и същ изход или комбинация на изходи от едни и същи играчи може да бъде ограничено при решение на Организатора.

(3) Максималната сума, която може да бъде спечелена (без залога) от един играч в залагания за един залог, независимо от размера на залога, включително при погрешно направен залог, е 100,000 лв. (4) Организаторът си запазва правото незабавно да закрие сметка и да анулира всички залози, направени от такава сметка, ако се установи, че: В момента на извършване на залог, играчът има информация за резултата от събитието, играчът има възможност да влияе върху резултата от събитието, като е бил директен участник в мача (спортисти, рефери, треньори и др.) или е лице, действащо от името на пряк участник в мача, както и ако Организаторът има подозрение, че играчът използва специализиран софтуер или технически средства, позволяващи автоматизиране на процеса на залагане.

(5) В случай на погрешно резултиране на пазари, Организаторът си запазва правото да коригира по всяко време начислените по игралните сметки печалби, следствие на погрешното резултиране на пазари.

(6) Информацията на сайта във връзка с текущи и предстоящи събития не е официална и е дадена ориентировъчно. Играчът е информиран, че следва да проверява информацията от официални източници. В случай че дадена информация (резултат, час на срещата и др.) на сайта се окаже неточна, Организаторът не носи отговорност за последващи загуби за Играча.

(7) Всички лимити по ал. 2 се прилагат индивидуално за всеки играч, както и за група потребители, действащи заедно, които правят залози, съдържащи еднакви селекции, независимо дали са направени последователно, на различни коефициенти, или в различни дни. При съмнение, че повече от един залог са осъществени по този начин, сумата на залога ще бъде възстановена игралната/ите сметка/и, а евентуално изплатената печалба от всички тези свързани залози ще бъде премахната от игралната сметка.

(8) Всеки клиент е длъжен да пази в тайна данните за своята сметка, включително потребителско име, личен номер на сметката и парола, както и да вземе всички необходими мерки срещу узнаването на тези данни от трети лица. Организаторът не носи отговорност при предоставянето по какъвто и да е начин от страна на участника на потребителското му име, личен номер на сметка и парола на други лица. Организаторът не възстановява никакви загуби вследствие на използване на данните на клиента от трети лица. Клиентът няма право на никакви възражения и



претенции, основани на отношенията му с трети лица.

(9) Клиентът няма право да изисква отмяна на залог от страна на Организатора, както преди започването на събитието, така и по време на събитието. С направата на залога, клиентът декларира, че напълно разбира общите правила и условия и се съгласява с тях, както и че предварително е проверил залога си за грешки преди да го изпрати за одобрение.

### **Видове маркети**

Чл. 11. (1) Единичен залог (Сингъл) е залог на изхода на отделно събитие. Изплащането на единичен залог е равно на сумата на залога, умножена по печелившия коефициент. (2) Акумулаторът (Права колонка) е залог на няколко независими събития. Изплащането на акумулатора е равно на сумата на залога, умножена по всички печеливши коефициенти в акумулатора. Ако някой от резултатите загуби, акумулаторът също губи. Ако някой от изходите е анулиран, то той се счита за коефициент 1.

(3) Системата е залог от пълната комбинация от определен брой акумулатори от избрания брой събития. Максималният брой събития в Системата е 10. Системното изплащане е равно на сумата на изплащанията на Акумулаторите в Системата.

### **Чл. 12. Видове изходи:**

1. Краен изход – Познайте изхода от мача (1 – победа за домакина, X – равен резултат и 2 – победа за госта).

2. Победител в срещата - възможни изходи 1 и 2 – в случаи, когато Организаторът не предлага коефициент за равенство (X), играчът трябва да предвиди крайния победител от срещата след окончателното му определяне, т.е. независимо дали след редовното игрално време или евентуални продължения.

3. Да се класира (Да спечели финала) – играчът трябва да предвиди кой отбор ще продължи в следващия кръг или ще спечели турнира.

4. Двоен Шанс - Познайте изхода от мача (1X, X2 и 12). "1X" - ако резултатът е победа на отбора домакин или равенство, залозите за тази опция са победители. "X2", ако резултатът е или равенство или победа за отбора гост, тогава залозите за тази опция са победители. "12" - ако резултатът е или домакина или госта, залозите за тази опция са победители. Ако мачът се играе на неутрално място, първият отбор, който е избран, се счита за домакин за целите на залаганята.

5. Брой голове - играчът трябва да предвиди дали общият сбор от головете, отбелязани в срещата, ще бъде по-малък или по-голям от 2,5 гола. Играчът може да залага и на

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2013



друга граница (например 1,5, 3,5 и т.н.), ако на сайта е обявена тази възможност (нецяло число).

6. Двата отбора да отбележат гол в мача - играчът трябва да предвиди дали и двата отбора ще отбележат гол в срещата. Автоголовете се зачитат за отбора, в полза на който са отбелязани. Възможните варианти са „ДА“ (и двата отбора ще отбележат гол) или „НЕ“ (поне един от двата отбора няма да отбележи гол).

7. Първо полувреме- Изход - играчът трябва да предвиди изхода от първото полувреме на срещата (1, X, 2). При прекъсване на срещата след края на първото полувреме се изплащат печалби за изхода от първото полувреме.

8. Азиатски хендикап - Познайте изхода от мача с хендикап („1” или „2”).

Печелившият изход се получава, като точният резултат от мача се коригира с предварително зададено от Организатора предимство (хендикап).

АКО ИЗХОДЪТ ОТ МАЧА, КОРИГИРАН СЪС ЗАДАДЕНИЯ ХЕНДИКАП, Е „X”, ВСИЧКИ ЗАЛОЗИ СЕ ОПРЕДЕЛЯТ ЗА ПОЗНАТИ С КОЕФИЦИЕНТ „1”.

9. Хендикап – играчът трябва да предвиди изхода от срещата, като е зададено предварително предимство в резултата за един от отборите.

Печелившият знак се получава, като крайният резултат от срещата се коригира с предварително зададеното предимство.

10. Първо полувреме / Краен изход – играчът трябва едновременно да предвиди изхода от първото полувреме и крайния изход от срещата.

11. Линия голове – играчът трябва да предвиди дали общият сбор от головете, отбелязани в срещата ще бъде под или над зададения брой, който може да бъде цяло и нецяло число.

12. Брой голове за домакина – играчът трябва да предвиди дали общият сбор от головете, отбелязани в срещата от домакина, ще бъде по-малък или по-голям от 2,5 гола. Играчът може да залага и на друга граница (например 0,5, 3,5 и т.н.), ако в уебсайта е обявена тази възможност.

13. Брой голове за госта - играчът трябва да предвиди дали общият сбор от головете, отбелязани в срещата от госта, ще бъде по-малък или по-голям от 2,5 гола. Играчът може да залага и на друга граница (например 0,5, 3,5 и т.н.), ако в уебсайта е обявена тази възможност.

14. Точен резултат - познайте точния резултат в мача.

Можете да заложите и на „Всеки друг резултат”, ако е посочена такава опция като в този случай залагате за всеки точен резултат, който не е изрично посочен.

15. Четен/Нечетен брой голове - играчът трябва да предвиди дали общият брой голове, отбелязани в срещата, ще бъде нечетно (1, 3, 5 и т.н.) или четно (0, 2, 4 и т.н.) число.



16. Брой корнери – играчът трябва да предвиди дали общият сбор от ъгловите удари, изпълнени и от двата отбора в срещата ще бъде по-малък или по-голям от определения от Организатора.

17. Корнери хендикап - Предварително предимство в броя на ъглови удари за един от отборите (хендикап - цяло или нецяло число). Играчът трябва да предвиди отбора, който ще изпълни повече ъглови удари в срещата, коригирани с предварително зададения хендикап. В случай, че зададеният хендикап е цяло число, може да се залага и на възможността броят на ъглови удари, коригирани с хендикапа, да бъде равен.

18. Брой картони - играчът трябва да предвиди дали общия брой от картоните получени от двата отбора в срещата ще бъде по-малък или по-голям от определена от Организатора граница (нецяло число).

19. Ще има ли продължения? – играчът трябва да предвиди дали срещата ще приключи в редовното игрално време или ще се играят продължения.

20. Ще се стигне ли до дузпи? - играчът трябва да предвиди, дали победителят в мача ще бъде определен след продължения и дузпи.

21. Краен изход в оставащото време – играчът трябва да предвиди изхода от оставащото време на мача (1 – победа за домакина, X – равен резултат и 2 – победа за госта), като не важат отбелязаните голове до момента.

22. Голмайстор – играчът трябва да предвиди играча, който ще отбележи най-много голове в турнира. (При повече от един футболист с равен брой голове, победителят се определя съгласно правилата на съответния турнир).

23. Организаторът може да предлага и друг тип залози.

### **Чл. 13. Анулирането на залог:**

(1) Анулирането на невалиден залог означава да бъде уреден с коефициент 1 (едно), като организаторът преустанови изплащането на печалба/и и всички залози могат да бъдат обявени за невалидни и заложените суми да бъдат върнати.

(2) Залогът е невалиден в следните случаи:

1. Залог, поставен след действителното започване на събитието. С изключение на залозите на ЖИВО.

2. Залог, поставен на очевидни грешни коефициенти, значително различаващи се от световните пазари;

3. Залог, поставен на предварително определен резултат. Например, залозите приети на Брой голове под / над 1,5, когато резултатът от мача е 2-0.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-1549, 01.06.2023



4. Събитието е отложено, прекратено или не се е състояло в определеното време и е преместено за повече от 48 часа (залозите за завършени части на играта ще бъдат уредени), с изключение на залозите посочени в 14.6 и 14.7.

5. Когато организаторът има съмнение, че е осъществена дейност от един или група играчи с цел да предопределят резултата на дадено спортно събитие или в случай, че има съмнение за достоверността на провеждане на спортното събитие.

6. Когато заявленията за повече от един еднотипен залог са регистрирани бързо и един след друг организаторът, по своя преценка, може да изплати само сумата, която би била приета за един играч, направил един залог.

(3) При уреждане на залозите се зачитат реалната начална дата и час на събитията. Посочените на сайта са само за информация.

(4) Ако "Затвори залог" (определено в точка 9.2) е било направено след като резултатът от залога е бил известен, тази операция "Затвори залог" ще бъде анулирана. Залогът ще бъде уреден според резултата от събитието.

(5) Ако резултатът от финалното събитие е бил променен или отменен поради някаква причина (дисквалификация от страна на отбора, съдийство, нарушения на условията на мача и т.н.), неуредените залози няма да бъдат анулирани. Залозите ще бъдат уредени на резултата, публикуван след събитието.

(6) Ако тенис, бадминтон, тенис на маса, плажен волейбол, плажен хандбал или скуош мач бъде прекъснат, неизигран в рамките на деня и преместени за друг ден, залозите направени на тях остават до изиграването на мача (до края на турнира) или докато един от играчите се откаже да играе.

(7) Ако състезанието не е завършило съгласно спортните правила (един отбор е дисквалифициран, нарушения на мястото и т.н.), ще бъдат уредени залозите само с недвусмислено определени резултати. Тази точка е приложима само за следните спортове: Футбол, Баскетбол, Хандбал, Хокей на лед, Плажен футбол, Тенис, Волейбол, Тенис на маса, Бадминтон, Плажен волейбол, Снукър, Ръгби.

(8) Има случаи (които не са описани по-горе), когато Организаторът позволява да заложите на грешни коефициенти, които не са променени навреме поради технически причини (когато вече е отбелязан гол, вече е спечелена точката и т.н.). В тези случаи Организаторът взема окончателното решение за анулиране на залозите, но се задължава да прилага принципите на честност и справедливост.

(9) Организаторът си запазва правото да отказва приемането на който и да е залог или част от залог и да обявява съмнителните залози за невалидни. Организаторът ще информира клиента по електронна поща, телефон или посредством друг съобщителен метод, а заложената сума ще се възстановява по сметката на клиента. Когато дадена селекция е обявена за невалидна, в единичните залози, заложените суми се връщат. При залози за повече от една селекция, заложената сума остава за оставащите селекции, като обявената за невалидна селекция се счита за позната с коефициент 1.00. селекции, като обявената за невалидна селекция се счита за позната с коефициент 1.00.

#### **Чл. 14. Видове спортове:**

##### **1. Футбол**



1.1 Всички маркети за мача се уреждат според резултат в редовното време, освен ако не е посочено друго. Редовното време включва допълнителното време, дадено от съдията, но не включва продължения, нито пък дузпи.

1.2 За всички футболни маркети, където минутата на отбелязване на гол е от значение: головете в добавеното време на първото полувреме се разглеждат като отбелязани в 45-ата минута за 90 минутни мачове (40-та минута за 80 минутни мачове). Отбелязани голове в добавеното време на второто полувреме се разглеждат като отбелязани в 90-ата минута за 90 минутни мачове (80-та минута за 80 минутни мачове).

1.3 Равенство няма залог: Този пазар се състои в следното, за да се определи залог като печеливш, задължително трябва да има отбор победител, което означава, че ако мачът завърши наравно, залозите ще бъдат канселирани и възстановени по клиентските сметки. Например, ако крайният резултат завърши с равенство, залозите ще бъде уредени като Войд (канселирани).

1.4 Кой отбор ще спечели остатъка от мача: Независимо от текущия резултат на мача, към момента на поставянето на залога резултатът от събитието ще се счита за 0-0.

1.5 Следващ гол: Трябва да познаете кой отбор ще отбележи следващ гол в мача.

1.6 Първо полувреме/краен резултат: Трябва да предвидите изхода на първото полувреме заедно с крайния изход за целия мач. Възможните изходи са: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X и 2/2).

1.7 Първи гол: При този пазар трябва да се предвиди кой от двата отбора ще отбележи първия гол в срещата. Ако сте избрали опцията „Без“, това означава, че няма да бъдат отбелязани голове.

1.8 Последен гол: При този пазар трябва да се предвиди кой от двата отбора ще отбележи последния гол в срещата. Ако сте избрали опцията „Без“, това означава, че няма да бъдат отбелязани повече голове от тук нататък.

1.9 Домакин брой голове (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове от домакина през целия мач ще бъде над или под посочената линия.

1.10 Гост брой голове (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове от госта през целия мач ще бъде над или под посочената линия.

1.11 Домакин няма залог (1 няма залог): Трябва да предвидите дали гостуващият отбор ще спечели мача, или ще завършва наравно. Ако домакините спечелят мача, залогът ще се счита за невалиден (канселира се).

1.12 Гост няма залог (2 няма залог): Трябва да предвидите дали домакинският отбор ще спечели мача, или ще завършва наравно. Ако гостите спечелят мача, залогът ще се счита за невалиден (канселира се).

1.13 Домакин точен брой голове: Трябва да предвидите точния брой голове, отбелязани от домакините по време на мача. Възможните селекции са 0 гола, 1,2,3+.

1.14 Гост точен брой голове: Трябва да предвидите точния брой голове, отбелязани от домакините по време на мача. Възможните селекции са 0 гола, 1,2,3+.

1.15 Домакина да отбележи: Трябва да предвидите дали домакините ще вкарат поне един гол по време на мача.

1.16 Госта да отбележи: Трябва да предвидите дали отборът на гостите ще отбележи поне един гол по време на мача.

1.17 Метод на следващ гол: Трябва да предвидите начина на отбелязване на следващ гол между следните селекции:

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000031-1549, 01.06.2023



- Пряк свободен удар: Голът трябва да бъде отбелязан директно от пряк свободен удар или от ъглов удар (корнер), за да се брои като печеливш. Отклонените удари се зачитат, стига играчът изпълнил пряк свободния удар или ъгловия удар да бъде обявен за голмайстор от официалните лица;
- Дузпа: Голът трябва да бъде отбелязан директно от дузпата. Головете след добавка от пропусната дузпа не се зачитат;
- Автогол: Ако голът се зачете от официалните лица за автогол;
- С глава: Играчът трябва да отбележи след удар с глава;
- Удар: Голът трябва да бъде отбелязан с крак или друга част на тялото (с изключение на главата и забранени части)
- Няма гол.

1.18 Ще има ли дузпи: Трябва да предвидите дали в мача ще се стигне до изпълнение на дузпи

1.19 Продължения Да/Не: Трябва да предвидите дали мачът ще стигне до продължения.

1.20 Метод на победа: Трябва да предвидите метода на победа за домакините или гостите. Предлагат се шест (6) възможни опции:

- Домакинът печели в редовното време
- Гостът печели в редовното време
- Домакинът печели в продълженията
- Гостът печели в продълженията
- Домакинът печели след дузпи
- Гостът печели след дузпи

1.21 Първо полувреме - изход (1x2): Трябва да предвидите само резултата от първото полувреме на мача. Головете, отбелязани през второто полувреме на мача, не се зачитат. Пазара има 3 опции:

- 1 победа за домакина
- X равенство
- 2 победа за госта

1.22 Второ полувреме - изход (1x2): Трябва да предвидите само резултата от второто полувреме на мача. Головете, отбелязани през първото полувреме, не се зачитат. Пазара има 3 опции:

- 1 победа за домакина
- X равенство
- 2 победа за госта

1.23 Комбинирани пазари

1X2 & Двата отбора да отбележат: Трябва да предвидите крайният изход от мача заедно с това дали и двата отбора ще отбележат гол или не.

1.23 Голмайстори / Специални за играч



Залозите важат само за редовното време. Автоголовете (въз основа на официалните лица) не се броят, или се зачитат като "Няма голмайстор" ако в мача има вкарани само автоголове.

Залозите на „Първи голмайстор“ ще бъдат канселирани, ако играч не влезе в игра, или влезе в игра след отбелязването на първия гол в мача, освен в случай на автогол, който се игнорира.

Залозите на „Последен голмайстор“ ще бъдат канселирани, ако играч не влезе в игра.

Залозите остават активни за всеки играч, независимо минутата му на влизане в игра.

Залозите на „Голмайстор по всяко време“, остават активни за всеки играч, участващ в мача, независимо от времето, в което влиза в игра. Залозите на „Голмайстор по всяко време“ ще бъдат канселирани, ако играч не влезе в игра.

В случай, че даден мач е прекратен, но е имало поне един голмайстор, залозите на „Първи голмайстор“ остават активни, а залозите на „Последен голмайстор“ ще бъдат канселирани. Залозите на „Голмайстор по всяко време“ за вкаралия играч се уреждат като печеливши, а залозите за останалите играчи се канселират.

Голмайстор по всяко време: Трябва да предвидите, че избраният играч ще вкара поне един гол по време на мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран.

Първи голмайстор: Трябва да предвидите дали избраният играч ще вкара първия гол в мача. Ако играча не влезе в игра или излезе на терена след отбелязването на първия гол в срещата, залогът се счита за невалиден (канселира се).

Ако избраният играч не вкара първия гол и е заменен от друг играч, залогът се счита за губещ.

Следващ голмайстор: Трябва да предвидите дали избраният играч ще вкара гол „X“ в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран.

Последен голмайстор: Трябва да предвидите, че избраният играч ще вкара последния гол в мача. Ако избраният играч не участва в мача, залогът ще бъде анулиран. Ако избраният играч не вкара гол по време на мача, залогът се счита за губещ, дори ако той е бил заменен от друг играч преди да бъде отбелязан последният гол.

Голмайстор по всяко време & 1x2: Трябва да предвидите дали избраният от вас играч ще отбележи гол по всяко време на мача, също така да предвидите и крайния резултат от срещата. Залозите важат само за редовното време.

1.24 Изкуствени мачове – това са въображаеми мачове, в които двата отбора са изправени един срещу друг единствено с оглед на залозите. Отборът, който вкара повече голове в своя реален мач, ще бъде победител. Ако и двата отбора вкарат еднакъв брой голове в своите реални мачове, то за печеливш залог ще бъде обявено равенството. Ако някой от мачовете бъде отложен, залозите ще бъдат върнати.

1.25 Залозите за точен резултат - определяне на точния резултат в срещата в края на редовното ѝ време. Всякакъв друг резултат означава всички други резултати с изключение на 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-0, 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6, 2-0, 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3-0, 3-1, 3-2, 3-3, 4-0, 4-1, 4-2, 5-0, 5-1, 6-0, 6-1.

1.26 Залози за точен резултат на първото полувреме – определяне на точния резултат на първото полувреме. Всякакъв друг резултат означава всички други резултати с изключение на 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 1-0, 1-1, 1-2, 1-3, 2-0, 2-1, 2-2, 2-3, 3-0, 3-1, 3-2, 3-3.

1.27 Специални залози на футболни мачове

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023



1.27.1 За целите на уреждането на този тип залози, събитието се счита за състояло се ако:

1.27.2 Корнер - в случай, че действително бъде изпълнен корнер.

изпълнените корнери.

1.27.3 Следващ корнер: Трябва да предвидите кой отбор ще изпълни следващия корнер в мача.

1.27.4 Жълт/червен картон – Жълтият картон се брои за един картон, а червения се брои за два. Ако играч получи жълт картон, а в последствие получи и втори жълт, което автоматично води до червен картон, това се счита общо за три картона. В резултат на това, един играч не може да получи повече от 3 картона. Уреждането на залозите ще се основава на всички показани картони на играчи само за редовното игрово време. Картони показани на играчи след последния съдийски сигнал (край на мача) няма да се взимат под внимание. Картони показани на неучастващи играчи (футболисти които вече са били сменени, треньори, футболисти които са на резервната скамейка) няма да се взимат под внимание.

1.27.5 Червен картон в мача: Трябва да предвидите дали ще бъде показан поне един червен картон в мача за някой от двата отбора.

1.27.6 Повече картони 1x2: Трябва да предвидите кой от двата отбора ще получи повече картони през редовното игрово време на мача.

1.27.7 Бързи пазари / Пазари за интервали

- Пазарите ще се уреждат въз основа на головото време, обявено от телевизията. Ако телевизионното излъчване не е налично, се взема предвид времето от часовника на мача.
- Всички голови пазари се уреждат въз основа на времето, в което топката пресича гол линията, а не на времето на удара.
- Всички пазари за интервал корнери се уреждат въз основа на времето при което корнера е изпълнен, а не когато топката е излязла от очертавания на терена или отсъден от съдията.
- Всички пазари за интервал картони се уреждат въз основа на времето при което съдията показва картона на играча, а не по време на нарушението на правилата.
- Засадите ще се уреждат въз основа на времето при което съдията е посочил решението си. Това правило ще се прилага за всяка ситуация при която има намеса на видеоасистент съдия (VAR).
- Маркетите за дузпа ще се уреждат въз основа на времето при което съдията е посочил решението си. Това правило ще се прилага за всяка ситуация при която има намеса на видеоасистент съдия (VAR).
- Отсъдени но неизпълнени дузпи не се броят.

## 1.28 Пазари за точки от картони

Жълтият картон се брои за 10 точки, а червения се брои за 25. Вторият жълт картон, който води до червен за футболиста не се брои. В резултат на това, един играч не може да получи повече от 35 точки. Уреждането на залозите ще се основава на всички показани картони на играчи само за редовното игрово време. Картони показани на играчи след последния съдийски сигнал (край на мача) няма да се взимат под внимание. Картони показани на неучастващи играчи



(футболисти които вече са били сменени, тренъори, футболисти които са на резервната скамейка) няма да се взимат под внимание.

1.29 Удар от вратата – действително е изпълнен удар от наказателното поле.

1.30 Засада – действително е изпълнен удар, след като реферът е отсъдил засадата.

1.31 Фаул – когато свободният удар е действително изпълнен, след като е извършено нарушение.

1.32 Странична греда или горна греда – когато топката остава в игра след удрянето на странична или горна греда.

\*\*\* При наличие на случай, който позволява двойко тълкуване, крайното решение е на PalmsBet според общоприетата практика при спортни залагания.

1.33 Залозите за първа смяна, първи жълт картон и първи червен картон ще бъдат върнати ако се случат в една и съща минута (според официалния източник на информация).

1.34 Залози са смени – залози за броя смени в редовното време.

1.35 Резултат от мача - дали мачът ще завърши с голово равенство (1-1, 2-2, 3-3 и т.н.), нулево равенство (0-0) или няма да завърши с равенство.

1.36 Да спечели на нула. Представлява залог на единия отбор да спечели мача и същевременно да не допусне гол в своята врата.

1.37 Да спечели мача при положение, че в даден момент от него е изоставал – отборът трябва да изостава в някакъв момент от мача и след това да направи обрат в рамките на редовното време.

1.38 Отбори да отбележат повече от 1 гол. Изход "Двата отбора" е печеливш, когато и двата отбора отбележат по два или повече гола в редовното време на мача. Изходът "Само един отбор" печели, когато единият отбор отбележи два или повече гола, а другият отбор реализира само един гол или въобще не реализира гол. Изходът "Двата отбора да не отбележат 2 или повече гола" печели в случай на следните точни резултати: 0-0, 0-1, 1-0 и 1-1.

1.39 Победител в мача (обикновено в плейофи). Даденият отбор да спечели в редовното време, да спечели в продълженията или на дузпи.

1.40 Брой пропуснати дузпи – залог за брой пропуснати дузпи в мача. Ако в мача не е отсъдена дузпа, то броят пропуснати дузпи се счита за нула.

1.41 Хеттрик/2 гола – залог на определен играч да отбележи точно три/два гола. Автоголовете не се считат.

1.42 Минута на първия гол - залог за времето, когато ще бъде отбелязан първият гол в мача.

Може да бъде преди определена от нас конкретна минута, по-късно от тази минута или пък въобще да няма голове в мача. Залозите се уреждат според официалния протокол за мача.

Пример: залог за първи гол преди 30,5 минута. Ако голът е отбелязан в 30:01 (счита се за 31 минута), то залогът ще е губещ. Залог за след 30,5 минута би бил печеливш в този случай.

1.43 Допълнително време – залог за това колко ще е допълнителното време дадено от съдията (а не колко време ще се играе в действителност). Използват се следните методи за определянето на тези залози дали са печеливши или не:

- четвъртият съдия с електронното табло, което показва допълнителните минути, е даден в кадър по време на прякото телевизионно излъчване.

- допълнителното време е графично индикирано по време на прякото телевизионно излъчване.

Обикновено тази информация се показва във формат +M (+1, +2, +3 и т.н.).

Полувремето е свършило, а се играло по малко от 45:59. В този случай се приема, че добавените минути са нула.

Във всички останали случаи залозите за този маркет се връщат, тъй като няма начин да се установи по прецизен начин официалния резултат.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000230-4549, 01.06.2023



1.44 Залози за определени интервали от време

1.44.1 За залози се предлагат следните интервали от време:

- от първа до петнадесета минута (1-15);
- от шестнадесета до тридесета минута (16-30);
- от тридесет и първа минута до края на първото полувреме (31-45+);
- от четиридесет и шеста минута до шестдесета минута (46-60);

- от шестдесет и първа минута до седемдесет и пета минута (61-75);

- от седемдесет и шеста минута до края на мача (76-90+)

1.44.2 Приемат се следните залози за тези интервали:

- резултат;
- брой голове;
- хендикап залози;
- брой голове от единия отбор.

1.45 Футбол - Дългосрочни събития (Аутрайти)

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Топ 2, Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Трябва да предвидите дали избраният отбор или играч ще завърши на съответната челна позиция, когато състезанието приключи.

Кой ще завърши на по-предна позиция в лигата: Трябва да предвидите кой от посочените отбори ще постигне най-доброто класиране в края на дадения турнир или сезон, като се вземат предвид спечелените точки. Ако отборите завършат състезанието с еднакъв брой точки, официалното класиране публикувано от Футболната лига на съответната държава, ще бъде взето предвид, за да се определи победителят.

Да завърши последен: Трябва да предвидите дали посоченият отбор или играч ще завърши на последно място, когато състезанието/шампионата приключи.

Най-добър новопромотиран отбор: Трябва да предвидите кой новопромотиран отбор (влязъл от по-долното ниво на съответната държава) ще завърши на най-високата позиция в дадения турнир/шампионат. Ако има равенство в точките, официалното класиране публикувано от Футболната лига, ще бъде взето предвид, за да се определи победителят. Плейофите в края на сезона ще се броят.

Да завърши в горната половина на класирането: Трябва да предвидите кой от посочените отбори ще завърши в горната половина на дадения турнир/лига (например в лига с 16 отбора, избраният отбор трябва да завърши на позиции от 1 до 8).

Победител без (избрани) отбори: Трябва да предвидите победителя в посоченото състезание (кой отбор ще завърши най-високо в посочения турнир), без да взимате предвид посочения отбор(и). На пример: Премиър Лийг 2020/21 – без „Големите шест“ би означавало който и да е тим да завърши най-напред в класирането на Премиър Лийг през 2020/21 сезон без да броим Арсенал, Челси, Ливърпул, Манчестър Сити, Манчестър Юнайтед и Тотнъм.

Отбор да отбележи най-много голове: Трябва да предвидите кой отбор ще вкара най-много голове в целия турнир. Ако два или повече отбора отбележат еднакъв брой голове, ще бъде приложено правилото „Dead Heat“.



Отбор да отбележи най-малко голове: Трябва да предвидите кой отбор ще вкара най-много голове в целия турнир. Ако два или повече отбора отбележат еднакъв брой голове, ще бъде приложено правилото „Dead Heat“.

Най-добър отбор на турнира: Вие залагате кой отбор в конфедерацията ще стигне най-далеч по време на турнира. Ако има равенство между няколко отбора и те са елиминирани в една и съща фаза, ще се приложи правилото за „Dead Heat“.

Голмайстор: Трябва да предвидите играча, който ще вкара най-много голове по време на дадения турнир. Головете, отбелязани в други състезания, не се вземат предвид. Ако избраният играч играе поне веднъж през сезона, залога ви остава валиден, в противен случай ще бъде анулиран. Ако два или повече играча отбележат еднакъв брой голове, ще бъде приложено правилото „Dead Heat“.

Издащи: Трябва да предвидите кой отбор или отбори ще изпаднат от шампионата.

Играч с най-много асистенции: Трябва да предвидите кой играч ще направи най-много асистенции по време на посочения турнир. Резултатите се взимат от официалната федерация и ще бъдат използвани за целите на уреждането. Ако два или повече играча имат еднакъв брой асистенции, ще бъде приложено правилото „Dead Heat“.

Победител в групата: Вие залагате за отбора, който ще завърши на първо място в своята група.

Фаза на елиминация: Вие залагате на фазата, в която определен отбор ще бъде елиминиран от състезанието.

Кой отбор ще допусне най-много голове: Вие залагате за отбора, който ще допусне най-много голове по време на участието си в надпреварата.

Най-резултатен отбор: Вие залагате за отбора, който ще вкара най-много голове по време на участието си в надпреварата.

Отбор голмайстор: Вие залагате на кой футболист ще вкара най-много голове за отбора си по време на турнира. Опцията „Без голмайстор“ означава, че никой няма да вкарва голове в дадения отбор. В случай на равенство между двама или повече играчи, ще се приложи правилото за „Dead Heat“.

Да достигне Финал/ Полуфинал/ Четвъртфинал: Трябва да предвидите дали посоченият отбор ще се класира за конкретния кръг на турнира.

Победител и Голмайстор: Трябва да предвидите кой отбор ще спечели турнира и играча, който ще вкара най-много голове. Правилата за победител и голмайстор важат за избрания пазар, като и двете селекции трябва да спечелят, за да е печеливш залога.

Най-добър играч на турнира: Трябва да предвидите кой футболист ще бъде обявен за най-добър играч на турнира. Резултатите се взимат от федерацията и ще бъдат използвани за целите на уреждането.

Печеливша група: Трябва да предвидите групата на отбора победител в посоченото състезание.

Да се класира от групата: Трябва да предвидите дали избраният от вас отбор, ще успее да продължи напред (да се класира) в турнира от споменатата група. Пазара предлага 2 опции (Да) или (Не).

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, ДЛ. 06.2023



Да отпадне след дузпи: Трябва да предвидите дали избраният отбор ще бъде елиминиран от турнира чрез изпълнение на дузпи.

Точна прогноза – Това е тип залози при който избирате две селекции които ще завършат първи и втори в правилния ред и ще се класират за следващия кръг. За да спечелите, трябва да предвидите правилно както първото, така и второто място, което трябва да бъде в правилния ред.

Точно точки в групата: Трябва да предвидите точно колко точки избраният отбор ще спечели в груповата фаза.

Продължаваща двойка: Продължаваща двойка е тип залог, при който избирате кои два отбора ще продължат напред от определена група/турнир, независимо от крайната им позиция. За да спечели залога, двата избрани отбора трябва да се класират.

## **2. Тенис**

### **1. Залози на тенис**

Победител (1, 2): Трябва да предвидите победителя в мача.

Хендикап Геймове (Линия): Трябва да предвидите победителя в мача, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача.

Хендикап Сетове: Трябва да предвидите победителя в мача по отношение на спечелените сетове, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача.

Точен резултат: Трябва да предвидите точния резултат от мача по отношение на спечелените сетове от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Брой Геймове (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой изиграни геймове в мача ще бъде НАД или ПОД посочената линия (спред).

Геймове Четно/Нечетно: Трябва да предвидите дали общият брой изиграни геймове в мача ще бъде четно или нечетно число.

Играч 1 Брой Геймове (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой спечелени геймове за играч 1 в мача ще бъде НАД или ПОД посочената линия. Тайбрейкът се счита за 1 гейм. Количеството изиграни геймове ще бъде посочено в сетълмента на залога чрез второто число в скобите. Ако мачът не е завършен, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Играч 2 Брой Геймове (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой спечелени геймове за играч 2 в мача ще бъде НАД или ПОД посочената линия. Тайбрейкът се счита за 1 гейм. Количеството изиграни геймове ще бъде посочено в сетълмента на залога чрез второто число в скобите. Ако мачът не е завършен, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Победител и Брой Геймове: Трябва да предвидите победителя в мача и дали броят на изиграните геймове е НАД или ПОД посочения спред (линия).

Тайбрек (Да/Не): Трябва да предвидите дали ще бъде изигран поне един тайбрек в мача.



Равенство (Deuce) в гейм „Х“: Равенство в гейма (Deuce in the game) означава, че резултатът от обозначения гейм ще достигне 40-40 точки.

## Пазари за Сет

Победител 1ви Сет: Трябва да предвидите победителя в първия сет. Залогът ще се счита за „невалиден“, ако първият сет не е завършен.

Победител 2ри Сет: Трябва да предвидите победителя във втория сет. Залогът ще се счита за „невалиден“, ако вторият сет не е завършен.

Победител „Х“ Сет: Трябва да предвидите победителя във посочения сет. Залогът ще се счита за „невалиден“, ако посоченият сет не е завършен.

Двоен резултат (Първи сет/Мач): Трябва да предвидите победителя от първия сет, и победителя в мача в един залог.

Играч 1 да спечели точно 1 сет: Трябва да предвидите дали Играч 1 (домакин) ще спечели точно 1 сет в мача.

Играч 2 да спечели точно 1 сет: Трябва да предвидите дали Играч 2 (гост) ще спечели точно 1 сет в мача.

Точен брой сетове: Трябва да предвидите точния брой сетове изиграни по време на мача.

Общо сетове: Трябва да предвидите дали общият брой изиграни сетове в мача ще бъде НАД или ПОД посочения спред (линия).

Сет на нула: Познайте дали поне един от сетовете на мача ще завърши с точен резултат 6-0 / 0-6.

Сет „Х“ Хендикап геймове: Трябва да познаете победителя от сет „Х“ като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от сета. Ако сетът не е завършен, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Сет „Х“ Брой геймове: Трябва да предвидите дали общият брой геймове, изиграни в сет „Х“ по време на мача, ще бъде НАД или ПОД посочената линия.

Сет „Х“ Точен резултат: Трябва да предвидите точния резултат геймове от сет „Х“. Ако споменатият сет не е завършен, то всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Играч 1 да спечели сет: Трябва да предвидите дали играч 1 ще успее да спечели поне един сет в мача или не. Има два възможни изхода: ДА и НЕ.

Играч 2 да спечели сет: Трябва да предвидите дали играч 2 ще успее да спечели поне един сет в мача или не. Има два възможни изхода: ДА и НЕ.

Сет „Х“ Четно/Нечетно: Трябва да предвидите дали общият брой геймове, изиграни в сет „Х“ по време на мача, ще бъде четно или нечетно число.

Сет „Х“ ще има ли тайбрек: Трябва да предвидите дали в сет „Х“ ще има Тайбрек.

Сет „Х“ – първи до „Х“ гейма: Трябва да предвидите кой играч ще достигне първи до „Х“ спечелени гейма в конкретния сет.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023



Кой ще спечели гейм (X и Y) на сет „X“ : Този пазар се състои в това да познаете играча, който ще спечели геймове „X“ и „Y“ за посочения сет.

Кой ще спечели точка „X“ в гейм „Y“ на сет „N“ (Залог на живо): Трябва да предвидите играча , който ще спечели точка „X“ в гейм „Y“ на сет „N“. Пример, тенисистът Вавринка ще спечели първа точка в гейм 10 на 3-тия сет в мача .

Кой ще спечели гейм „X“ на сет (1, 2, 3, 4, 5)? (Залог на живо): Трябва да предвидите играча , който ще спечели гейм „X“ на обозначения сет.

Точен брой точки в гейм „X“ (1ви Сет): (Залог на живо): Трябва да предвидите точни брой точки изграни в посочения гейм на сета.

Равенство (Deuce) в гейма Да/Не (Залог на живо): Равенство в гейма (Deuce in the game) означава, че резултатът от обозначения гейм ще достигне 40-40 точки.

Резултат от гейм „X“ (Сет „N“) Играч 1 или 2 (на 0; 15; 30; 40): Този пазар се състои в това да познаете победителя от гейма и колко точно точки ще спечели противникът му ( 0; 15; 30; 40), ако изберете Играч 1 да спечели на 30, това означава че Играч 1 трябва да спечели гейма, но Играч 2 да спечели точно 30 точки.

Сет „N“ гейм „X“ – точки четно/нечетно: Състои се от това да предвидите дали броят точки, изиграни в гейм „N“ от сет „X“, ще бъде четно или нечетно число.

Сет „N“ гейм „X“ – Точен резултат или Пробив: Този пазар се състои в това да познаете победителя от гейма и колко точно точки ще спечели противникът му ( 0; 15; 30; 40), или ще има пробив в споменатия гейм.

Сет „N“ гейм „Y“ – Първи до „X“ точки: Познайте играча, който ще достигне първи до „X“ точки в конкретния гейм.

Сет „N“ гейм „Y“ – Първи „X“ точки победител: Познайте играча, който ще спечели първите „X“ точки в конкретния гейм.

Дългосрочни :

Шампион: Трябва да познаете кой тенисист ще стане краен победител в дадения турнир. Ако състезател не вземе участие в дадения турнир, то залозите за него ще бъдат уредени като губещи.

Фаза на елиминация: Познайте в кой кръг избраният играч ще бъде елиминиран.

Да достигне финала: Познайте дали избраният играч ще достигне финала на посочения турнир.

Познайте финалистите: Трябва да предвидите двамата играчи, които ще стигнат до финала на посочения турнир.

Печеливша половина: Трябва да предвидите дали победителят в турнира ще дойде от горната половина или долната половина.

Кой ще достигне по-напред: Трябва да предвидите кой от двамата посочени играчи ще достигне на по-предна позиция в споменатия турнир.

### 3. Баскетбол



### 3. Залози на баскетбол

#### Основни пазари

**Победител (вкл. Продължения):** Трябва да познаете победителя в мача. Включват се и продълженията.

**Брой точки (Под/Над) (вкл. Продължения):** Този пазар се състои в това да предвидите дали общия брой точки, отбелязани от двата отбора, ще бъде повече или по-малко от линията, зададена на избрания пазар за залагания. Например: Над 215,5 точки или Под 215,5 точки. Този пазар включва и продълженията.

**Хендикап (линия) (вкл. Продължения):** Трябва да предвидите победителя в целия мач, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача. Този пазар включва и продълженията.

**Брой точки за отбор (Домакин/Гост) (вкл. Продължения):** Този пазар се състои в това да предвидите дали отбелязания брой точки от домакина/госта, ще бъде повече или по-малко от линията, зададена на избрания пазар за залагания. Например: Над 85,5 точки или Под 85,5 точки. Този пазар включва и продълженията.

**Победител в мача 1X2:** Познайте дали победителят ще бъде отборът домакин или гост с опция да изберете и равенството. Този пазар НЕ включва продълженията.

**Първо полувреме/Краен резултат:** При този маркет трябва да се предвиди кой отбор ще спечели първата половина от срещата и крайния резултат в мача.

**Обхват точки:** Избира се определен диапазон точки (191 – 200) . Ако срещата приключи с брой точки, който попада в посочения диапазон, залогът се смята за печеливш

**Победител + Общо точки:** Избира се победител в срещата и дали броят точки ще е по-малък или по-голям от посочения брой точки.

**„Х-та“ точка (вкл. Продължения):** Трябва да предвидите кой отбор ще отбележи точка „Х“ по време на мача, включително продълженията.

**Първи до „Х“ точки:** Този пазар се състои в това да предвидите кой от двата отбора ще достигне първи до точката, която е зададена в пазара. Например: Кой отбор ще достигне първи до 50 точки.

**Печеливша разлика:** Това е пазар, който прогнозира размера на разликата, с която даден отбор ще победи своя опонент в края на мача, например домакините с 1-5 точки.

**Ще има ли продължения (Да/Не):** Трябва да познаете дали в мача ще има продължения или не.

**Брой точки (Над-Точно-Под) - 3 възможности:** Трябва да познаете дали в мача ще има НАД, ПОД или ТОЧНО точки спрямо предварително зададена линия.



## **Пазари за Първо полувреме**

Първо полувреме – Равен няма залог: Трябва да предвидите победителя в първото полувреме, ако полувремето завърши наравно, всички залози ще бъдат канселирани.

Първо полувреме – Хендикап: Трябва да предвидите победителя от първото полувреме, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от полувремето.

Първо полувреме – Брой точки (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой точки, отбелязани през първото полувреме, ще бъде НАД или ПОД дадената линия.

Първо полувреме – Домакин/Гост Брой точки (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой точки, отбелязани от посочения отбор (домакин или гост) през първото полувреме.

Първо полувреме – 1X2: - Трябва да познаете победителя от първото полувреме, като е налична и опцията за равенство.

Ако първото полувреме не завърши, то всички марки за него ще бъдат анулирани,

## **Пазари за Второ полувреме**

Второ полувреме – Равен няма залог: Трябва да предвидите победителя във второто полувреме, ако полувремето завърши наравно, всички залози ще бъдат канселирани, а ако полувремето не се завърши, този пазар ще бъде анулиран. Продълженията не се зачитат за този пазар, освен ако не е изрично посочено в името на пазара.

Второ полувреме – Хендикап: Трябва да предвидите победителя от второто полувреме, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от полувремето, а ако полувремето е незавършено, този пазар ще бъде анулиран. Продълженията не се зачитат за този пазар, освен ако не е изрично посочено в името на пазара.

Второ полувреме – 1X2: - Трябва да познаете победителя от второто полувреме, като е налична и опцията за равенство.

## **Пазари за Четвърти**

1-ва; 2-ра; 3-та; 4-та четвърт: Пазарите за четвърти в мача позволяват на играча да залага на крайния резултат на всяка една от 4-те четвъртини.

Победител четвърт: Заложете на победителя в дадената четвърт.

Четвърт 1X2: Трябва да предвидите резултата от дадената четвърт, селекциите са 1-домакин, 2-гост и X-равенство.

Четвърт Равенство няма залог: Трябва да предвидите победителя в дадената четвърт, ако четвъртината завърши наравно, всички залози ще бъдат канселирани.

Четвърт Хендикап: Трябва да предвидите победителя от дадената четвърт, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от четвъртината.

Четвърт Брой точки: Трябва да предвидите дали общият брой точки, отбелязани през дадената четвърт, ще бъде НАД или ПОД зададената линия.



Четвърт Брой точки Домакин/Гост: Трябва да предвидите дали общият брой точки, отбелязани от посочения отбор (домакин или гост) през дадената четвърт, ще бъде НАД или ПОД зададената линия.

Най-резултатна четвърт: Трябва да предвидите в коя четвърт ще има най-много отбелязани точки.

Всички четвърти или полувремена трябва да са завършени, за да ваят залозите.

## **Специални пазари за Играчи**

Точки за Играч (Под/Над): Трябва да предвидите броя точки, които конкретният играч ще запише само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Асистенции за Играч (Под/Над): Трябва да предвидите броя асистенции, които конкретният играч ще запише само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Борби за Играч (Rebounds) (Под/Над): Трябва да предвидите броя спечелени борби, които конкретният играч ще запише само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Успешни опити от 3-ката за Играч (Под/Над): Трябва да предвидите броя на отбелязаните тройки, които конкретният играч ще запише само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Откраднати топки за Играч (Под/Над): Трябва да предвидите броя на откраднатите топки, които конкретният играч ще запише само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Блокирани стрелби за Играч (Под/Над): Трябва да предвидите броя на успешно блокираните стрелби, които конкретният играч ще запише само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Точки + борби + асистенции за Играч (Под/Над): Трябва да предвидите комбинираното количество точки, борби и асистенции, които конкретният играч ще запише, само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Борби + асистенции за Играч (Под/Над): Трябва да предвидите комбинираното количество борби и асистенции, които конкретният играч ще запише, само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Играч да запише Трипъл-дабъл: Трябва да предвидите дали избраният играч ще успее да запише Трипъл-дабъл в мача, важи само за редовното игрово време, освен ако в пазарът не се посочи изрично, че включва и продълженията.

Играч да вкара първи: Трябва да предвидите кой играч ще отбележи първи кош в мача (избраният играч трябва да започне в мача, в противен случай залогът се урежда като невалиден).

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2013



Играч да отбележи първа тройка в мача: Трябва да предвидите кой играч ще отбележи първата тройка в мача (избраният играч трябва да започне в мача, в противен случай залогът се урежда като невалиден).

Най-много точки за отбора: Трябва да предвидите кой играч ще отбележи най-много точки за своя отбор.

## **Баскетбол – Дългосрочни събития (Аутрайти)**

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Шампионат - Един срещу друг (Редовен сезон): Трябва да предвидите кой от двата отбора ще завърши на по-предна позиция през редовния сезон на дадения турнир.

Под/Над точки за отбор (Редовен сезон): Трябва да предвидите дали броят точки вкарани от избрания отбор ще е ПОД или НАД зададената линия.

Плейофна серия - Точен резултат (4/7 или 3/5): Трябва да предвидите крайния резултат от поредицата от мачове между посочените 2 отбора в плейофите.

Да се класира (Един срещу друг): Трябва да предвидите кой от двата посочени отбора ще се класира за следващата фаза или кръг на плейоф.

Финалисти: Трябва да предвидите кои два отбора ще се срещнат на финала на турнира.

Най-резултатен играч: Трябва да предвидите играча, който ще отбележи най-много точки по време на дадения турнир. Ако избраният играч играе поне веднъж по време на турнира, този залог ще бъде валиден, в противен случай ще бъде анулиран.

Един срещу друг – Повече точки: Трябва да предвидите кой от двамата играчи ще отбележи повече точки по време на дадения турнир. Ако двамата играчи отбележат еднакъв брой точки, този залог ще бъде уреден като невалиден (канселира се).

Най-полезен играч (MVP): Трябва да предвидите кой играч ще бъде избран за най-добър играч (MVP) на турнира. За целите на резултирането само официалните сайтове на всяко състезание ще се считат за валидни. Ако играч не започне в нито един от мачовете от турнира, залозите за него ще бъдат уредени като невалидни (канселират се).

Да изпадне: Трябва да предвидите отбора, който ще отпадне от дадения шампионат. Всички решения, взети след края на плейофите, няма да бъдат взети предвид за уреждане на залозите.

Конференция - Победител: Трябва да предвидите победителя от конференцията в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Дивизия - Победител: Трябва да предвидите победителя от дивизията в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Победи през редовния сезон (Под/Над): Трябва да предвидите общия брой победи (Под/Над) на избрания отбор по време на дадения турнир според официалното класиране на състезанието.



Да се класира за плейофите (Да/Не): Трябва да предвидите дали избраният отбор ще се класира за плейофите (ДА) или не (НЕ).

## 4. Хокей на лед

### 13 Залози за хокей на лед

Резултирането на залозите на Хокей на лед се основава само на редовното време. Освен ако не е посочено друго в името на самия маркет, допълнителното време и дузпите няма да повлияят на резултирането на залозите.

#### Основни пазари

Победител (вкл. Продължения и дузпи): Трябва да предвидите победителя от мача, включително продължения и дузпи.

Краен изход 1X2: Трябва да познаете крайния изход от мача. Имате 3 възможни опции – 1 победа за домакина, X- равенство и 2 – победа за госта. Залозите за този пазар важат само за редовното време, продълженията и дузпите не се зачитат за целите на резултирането.

Хендикап (вкл. Продължения и дузпи) (2 изхода): Трябва да предвидите победителя в целия мач, като добавите или извадите посочения хендикап към резултата от мача. За този пазар важат продълженията и дузпите (дузпите се броят за „1“ гол).

Брой голове (вкл. Продължения и дузпи): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове по време на мача, ще бъде НАД или ПОД посочената линия, включително в продълженията и дузпите (дузпите се броят за „1“ гол).

Двата отбора да отбележат (Да/Не): Трябва да предвидите дали двата отбора ще успеят да отбележат поне по един гол в редовното време.

Първи гол: Трябва да предвидите кой отбор ще отбележи първия гол в мача.

Брой Голове (Под/Над): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове по време на мача ще бъде НАД, или ПОД посочената линия.

Хендикап (2 изходен): Залог, при който победителят в събитието трябва да бъде решен със съответна разлика голове. Точният резултат се добавя или изважда от головете, предложени в хендикапа и след споменатата операция се определя кой печели: домакините или гостите.

Равенство няма залог: Този пазар се състои в следното - за да се определи залог като печеливш, задължително трябва да има отбор победител, което означава, че ако мачът завърши наравно, залогът ще бъде канселиран (парите се възстановяват по клиентската сметка). Например, ако крайният резултат завърши с равенство, залогът ще бъде уреден като невалиден.

Брой голове за отбор: Трябва да предвидите дали броя голове, отбелязан от домакините или от гостите по време на мача, ще бъде НАД или ПОД посочената линия.

Точен резултат: Трябва да предвидите точния резултат на събитието в края на редовното време.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023



Ще има ли продължения: Трябва да предвидите дали в мача ще има продължения или не.

Най-резултатна третина: Трябва да предвидите в кой от периодите ще има най-голям брой отбелязани голове.

Домакин най-резултатна третина: Трябва да предвидите в кой от периодите, домакина ще има най-голям брой отбелязани голове.

Гост най-резултатна третина: Трябва да предвидите в кой от периодите, госта ще има най-голям брой отбелязани голове.

Кой ще спечели остатъка от мача (На Живо): Това е пазар, който се предлага само на живо. Вие залагате на кой ще спечели остатъка от мача, като независимо от текущия резултат на събитието, към момента на поставянето на залога резултатът от мача ще се счита за 0-0.

Кой ще спечели остатъка от мача (На Живо) (вкл. Продължения и дузпи): Това е пазар, който се предлага само на живо. Вие залагате на кой ще спечели остатъка от мача, като независимо от текущия резултат на събитието, към момента на поставянето на залога резултатът от мача ще се счита за 0-0. Продълженията и дузпите важат за този пазар.

1X2 & Брой голове: Този пазар съчетава двата най-основни пазара за залагане където трябва да предвидите кой ще спечели мача и колко общо голове (над/под) ще бъдат отбелязани в него.

Продължения - 1x2: Трябва да предвидите крайния изход (1X2) на мача само за продълженията.

Домакина да спечели всички периоди: Трябва да предвидите дали домакините ще спечелят всички периоди по време на мача.

Госта да спечели всички периоди: Трябва да предвидите дали гостите ще спечелят всички периоди по време на мача.

Домакина да отбележи гол във всички периоди: Трябва да предвидите дали домакините ще отбележат поне по един гол през всички периоди по време на мача.

Госта да отбележи гол във всички периоди: Трябва да предвидите дали гостите ще отбележат поне по един гол през всички периоди по време на мача.

Всички периоди над X.5 гола: Трябва да предвидите дали всички периоди ще завършат Над X.5 гола (0.5, 1.5, 2.5...) по време на мача.

## **Пазари за периоди**

1-ви; 2-ри; 3-ти период: Този вид пазари позволяват на играча да залага на крайния резултат от всеки от периодите.

Период 1X2: Трябва да познаете победителя в периода, има три опции – домакин равенство и гост, залозите важат само за редовното игрово време.

Период Брой голове: Трябва да предвидите дали общият брой голове, отбелязани само в периода, ще бъде НАД или ПОД посочената линия.

Първи гол за период: Трябва да предвидите кой отбор ще отбележи първия гол за дадения период.



Двата отбора да отбележат в период: Трябва да предвидите дали двата отбора ще успеят да отбележат поне по един гол в посочения период.

Кой ще спечели остатъка от периода: Това е пазар , който се предлага само на живо. Вие залагате на кой отбор ще спечели остатъка от мача, като независимо от текущия резултат на събитието, към момента на поставянето на залога резултатът от мача ще се счита за 0-0.

### **Хокей на лед – Дългосрочни събития (Аутрайти)**

Шампион: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Дивизия/Конференция - Победител: Трябва да предвидите победителя в дадената Дивизия/Конференция според официалното класиране на състезанието.

Отбор – Брой точки в редовния сезон: Трябва да предвидите колко точки (Под/Над) ще спечели дадения отбор в редовния сезон според официалното класиране на състезанието.

Да се класира за плейофите (Да/Не): Трябва да предвидите дали избраният отбор ще се класира за плейофите (ДА) или не (НЕ).

Един срещу друг – Точен резултат на серията: Трябва да предвидите точния резултат от плейофната серия от мачове между посочените 2 отбора. За целите на резултирането ще се считат за валидни само резултатите обявени на официалния сайт на първенството.

Един срещу друг – Кога ще завърши серията?: Трябва да предвидите в колко мача ще завърши плейофната серия между посочените 2 отбора. За целите на резултирането ще се считат за валидни само резултатите обявени на официалния сайт на първенството.

Един срещу друг – Победител: Трябва да предвидите кой от двата посочени отбора ще победи в серията и ще се класира за следващата квалификационна фаза или плейофи.

## **5. Хандбал**

Всички залози за хандбал ще се правят въз основа на 60 минути игра, освен ако не е посочено друго. Продълженията не се зачитат, нито засягат резултата от второто полувреме и няма да бъдат вземани под внимание за уреждането на залозите. Ако 60 -те минути игра не са завършени по някаква причина, всички отворени залози ще бъдат анулирани и парите от тях ще бъдат възстановени по клиентските сметки. Мачът трябва да бъде завършен, за да важат залозите (освен ако пазарът вече не е уреден). Всички пазари на живо не включват продълженията, например пазари като: 1Х2, Хендикап, Четно/Нечетно, Печеливша разлика, Двоен шанс. Изключение от това правило правят само пазари: Да се класира/ Шампион/ Да спечли след продължения.

### **Основни пазари**

Краен изход 1Х2: Трябва да познаете крайния изход от мача. Имате 3 възможни опции – 1 победа за домакина, Х- равенство и 2 – победа за госта.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023



**Брой Голове (Под/Над):** Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове по време на мача ще бъде НАД, или ПОД посочената линия.

**Хендикап (2 изходен):** Залог, при който победителят в събитието трябва да бъде решен със съответна разлика голове. Точният резултат се добавя или изважда от головете, предложени в хендикапа и след споменатата операция се определя кой печели: домакините или гостите.

**Първи до „Х“ гола:** Трябва да познаете кой отбор ще достигне пръв до определен брой голове.

**Най-резултатно полувреме:** Трябва да предвидите в кое полувреме ще има повече отбелязани голове.

## **7. Американски футбол**

### **Основни пазари**

**Победител (1-2):** Трябва да познаете победителя в срещата.

**Брой точки (вкл. Продълженията) (Под/Над):** Трябва да предвидите дали общото отбелязани точки в мача са ПОД или НАД посочената линия. Продълженията се броят за този пазар

**Хендикап (вкл. Продълженията):** Залог, при който победителят в събитието трябва да бъде решен със съответна разлика точки. Точният резултат се добавя или изважда от точките, предложени в хендикапа и след споменатата операция се определя кой печели: домакините или гостите.

Продълженията се броят за този пазар.

## **8. Бейзбол**

### **Правила Бейзбол**

**МЛБ (Бейзбол):** Победител в мача (пазар „Победител“) се счита за определен, ако официалните лица от лигата преценят срещата за завършена или:

1. минимум 5 ининга да са завършени

ИЛИ

2. 4.5 ининга да са завършени и домакиния отбор (или отбора, който батира втори) води в резултата. Във всички останали случаи, залозите за Победител в мача се канселират.

За да се избегне съмнение: залозите на всички останали марки (пример: Под/Над , Хендикап и т.н.) ще останат, ако са вече определени или ако:

1. минимум 9 ининга са завършени

ИЛИ

2. 8.5 ининга да са завършени и домакиния отбор (или отбора, който батира втори) води в резултата.

Във всички останали случаи, залозите се канселират. В случай, че правилото „Mercy Rule“ влезе в сила, всички залози ще бъдат определени към текущия резултат.



## 6. ВОЛЕЙБОЛ

Мачът по волейбол няма определена времева продължителност, мачът зависи от спечелените геймове от всеки отбор, ако единия отбор спечели 3 гейма от максимални 5 гейма, мачът приключва.

Ако мачът не е завършен, залозите в края на мача ще бъдат анулирани и сумата от залога върната, но ако изхода от залога е вече определен, това няма да се случи.

### Основни Пазари:

Победител: Трябва да се предвиди, дали победителя в мача ще бъде Отбор Домакин (1) или Отбор Гост (2).

Точков Хендикап: Трябва да се предвиди, победителя от целия мача (спечелени точки), като се добави или извади изписаната линия към резултата от срещата (в точки).

Под/Над Точки: Трябва да се предвиди, дали общия брой точки отбелязани от двата отбора, ще бъде Под или Над числото дадено в линията на пазара.

Точен брой Геймове: Трябва да се предвиди, дали общия брой геймове изиграни в мача ще бъдат Под или Над числото дадено в линията на пазара.

Ще има ли 4-ти гейм?: (Да - Не) Дали ще се играе 4-ти гейм.

Ще има ли 5-ти гейм?: (Да - Не) Дали ще се играе 5-ти гейм в мача, за да се определи победителя.

Точен Резултат: Трябва да се предвиди, точния резултат от мача, спрямо спечелените геймове от всеки отбор.

Отбор Домакин да спечели гейм: Трябва да се предвиди, дали отбор Домакин ще спечели поне един гейм.

Отбор Гост да спечели гейм: Трябва да се предвиди, дали отбор Гост ще спечели поне един гейм.

Отбор Домакин да спечели точно 1 гейм: Трябва да се предвиди, дали отбор Домакин ще спечели точно 1 гейм.

Отбор Гост да спечели точно 1 гейм: Трябва да се предвиди, дали отбор Гост ще спечели точно 1 гейм.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023



Отбор Домакин да спечели точно 2 гейм: Трябва да се предвиди, дали отбор Домакин ще спечели точно 2 гейм.

Отбор Гост да спечели точно 2 гейм: Трябва да се предвиди, дали отбор Гост ще спечели точно 2 гейм.

Колко гейма ще бъдат решени с допълнителни точки?: Трябва да се предвиди, в колко гейма, победителя ще бъде определен с допълнителни точки. (Победителя в гейма ще запише повече от 25 точки, с изключение на решаващия 5 гейм, над 15 точки).

„X” Гейм - „N” Точка: Трябва да се предвиди, кой отбор ще спечели точка „N” в гейм „X”.

#### **Пазари за Геймове:**

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Гейм - Победител: Трябва да предвидите, дали победителя в определения Гейм, ще бъде Отбор Домакин (1) или Отбор Гост (2)

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Гейм - Под/Над Точки: Трябва да предвидите, дали общия брой точки спечелени от двата отбора в определения Гейм, ще бъдат Под или Над, числото дадено в линията на пазара.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Гейм - Точков Хендикап: Трябва да предвидите, победителя от определения Гейм (в спечелени точки), като се добави или извади изписаната линия към резултата от Гейма (в точки).

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Гейм - Четно/Нечетно: Трябва да предвидите, общия брой точки спечелени от двата отбора, в определения гейм, дали ще бъде Четно или Нечетно число.

1-ви/2-ри/3-ти/4-ти/5-ти Гейм – Първи до „X” точка : Трябва да предвидите, кой отбор ще достигне „X” точка първи в определения гейм.

#### **Дългосрочни Пазари:**

Победител: Трябва да предвидите победителя на дадения турнир, според официалното класиране на турнира. Топ 4, Топ 6, Топ 8, Топ 10: Трябва да предвидите, дали избрания отбор ще завърши в посочения обхват, когато турнира завърши.



МЛБ (Бейзбол), всички Pitcher Lines (PL Пазари: Победител, Хендикап и Под / Над) се канселират в случай на настъпила промяна на обявения стартиращ питчър. Залози поставени на Pitcher line пазари ще включват индикатор (PL) във фиша и страницата за история на залози. В случай, че (PL) индикатора не се вижда във фиша, залозите са поставени на Action Line и залозите ще бъдат осчетоводени спрямо официалната информация. Action lines се осчетоводяват спрямо официалната информация и не се влияе от настъпили промени на питчъра. Всички новопредложени pitcher lines ще следват изброените правила. Action lines следват основните правила с изключения относно MLB, както по-горе.

В бейзбола, в случай на 7-инингова игра, залозите на всички други пазари (пример: Под / Над, Хендикап и т.н.) ще бъдат валидни, освен ако вече не е решено, ако:

3. най-малко 7 ининга са завършени

или

4. 6.5 ининга са завършени и отбора домакин (или отбора батиращ втори) води в резултата. Изключение прави пазара Победител (Победител в мача) пазара се счита за решен, ако:

2. поне 5 ининга са завършени

3. или

4.5 ининга са завършени и отбора домакин (или отбора батиращ втори) води в резултата. В всички други случаи, залозите на пазара Победител се канселират.

### **Основни пазари:**

Money Line (1/2) (Вкл. допълнителни Ининги): Познаяте победителя в събитието.

Хендикап (Вкл. допълнителни Ининги): Трябва да се предвиди победителя в мача, като извадите или добавите избрания хендикап, включително допълнителните ининги.

Под / Над (Вкл. допълнителни Ининги): С поставянето на този залог трябва да се предвиди общия брой от точки (рънове) отбелязани и от двата отбора, включително допълнителните ининги.

Ако срещата достигне до равенство и естествения край на мача (например без прекъсване на мача) изисква победител, залозите на 'Първи до xx' пазари ще бъдат анулирани. Например, ако среща от МЛБ първенство е прекъсната или прекратена, или е прекъсната при резултат 3-3 след 10 ининга, залозите на пазари за достигане първи до 4 ще се анулират. Залозите на пазари на Първи до 5, 6 или 7 ще се канселират.

Кой отбор ще спечели повече ининги: Трябва да се предвиди кой отбор ще спечели повече ининги в мача.

Отбора с най-резултатен ининг: Трябва да се предвиди кой отбор ще отбележи най-много точки(рънове) в един ининг (или ако има равенство).

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023



Ще има ли допълнителен ининг: Трябва да се предвиди, дали в мача ще има допълнителни ининги (Да-Не).

### **Бейзбол Дългосрочни Пазари:**

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадено състезание, според официалното класиране на състезанието.

Дивизия/Конференция Победител: Трябва да предвидите победителя в дадената дивизия или конференция, според официалното класиране на състезанието.

Точки за Редовния Сезон - Отбор: Трябва да предвидите колко точки (над/под) споменатият отбор ще събере (спечели), според официалното класиране на състезанието.

H2H – Точен резултат от серията: Трябва да предвидите крайния резултат от поредицата от мачове между посочените два отбора. За целите на отчитането ще се считат за валидни, само официалните сайтове на всяко състезание.

H2H – Кога серията ще приключи?: Трябва да предвидите, в колко мача ще приключи серията между посочените два отбора. За целите на отчитането ще се считат за валидни, само официалните сайтове на всяко състезание..

H2H - Победител: Трябва да предвидите, кой от двата отбора, ще се класират в дадената квалификационна фаза или плейоф.

Ще достигнат ли до плейофи? - Отбор: Трябва да предвидите, дали споменатия отбор, ще достигне плейоф на дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Топ4, Топ6, Топ8, Топ10: Трябва да предвидите дали избраният отбор ще завърши на съответната челна позиция, когато състезанието приключи.

## **9. Ръгби**

### **РЪГБИ**

[↑]

Освен ако не е посочено друго, всички залози на Ръгби мачове се зачитат за 80 минутна игра, което включва времето за контузии добавени от съдията, ако мача е прекъснат преди края на редовното време, всички залози на мача ще бъдат анулирани, с изключение на тези пазари, които са вече уредени.

### **Основни Пазари:**

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Победа за Отбор Домакин X (Равенство), 2 Победа за Отбор Гост.

Хендикап: залог, при който победителят в играта трябва да бъде определен със съответната точкова (голова) разлика. Точния резултат се определя като се добавят или извадят точките предложени в хендикапа, и след това изчисление, ще се определи кой печели: Отбор Домакин, равенство или Отбор Гост.



Под/Над: Трябва да предвидите дали общият брой точки, отбелязани през целия мач, ще бъдат Под или Над отбелязаната линия.

Отбор Под/Над: Трябва да предвидите дали общият брой точки, отбелязани от Отбор Домакин или Отбор Гост по време на целия мач ще бъде над или под посочената линия.

Точков Диапазон: Трябва да предвидите диапазона от точките по време на мача.

Да се класира: Трябва да предвидите дали посочения отбор ще се класира за следващата фаза от турнира.

Продължение - 1х2: Трябва да предвидите кой отбор ще спечели, периода на продълженията в срещата.

### **Първо полувреме Пазари:**

Първо полувреме - 1X2: Трябва да предвиди, резултата от първото полувреме. 1 Отбор Домакин печели, X (равенство), 2 Отбор Гост печели.

Първо полувреме - Под/Над: Трябва да предвидите общия брой точки отбелязани през 1-то полувреме ще бъде Над или Под изписаната линия.

Първо полувреме – Печеливша Разлика: Трябва да предвидите, печелившата разлика, от 1-то полувреме на мача, за Отбор Домакин или Отбор Гост, или дали полувремето ще завърши наравно.

Първо полувреме – Точков обхват: Трябва да предвидите, обхвата от точки, през 1-то полувреме на мача.

### **Комбинирани Пазари:**

1X2 & Под/Над : Този пазар за залози комбинира два основни пазара, където трябва да предвидите, кой ще спечели мача (или равенство) и колко общо точки (Под/Над) ще бъдат отбелязани в мача.

### **Трай Пазари:**

Трай - 1X2: Трябва да предвидите, резултата от отбелязани Трай за целия мач. Има 3 възможни резултата: 1 (Победа Отбор Домакин), X (равенство), 2 (Победа Отбор Гост).

Трай – Хендикап (3-изходен): залог, при който победителят от отбелязани Трай, трябва да се определи с отбелязаната разлика. Към крайния резултат от се добавя или изважда от предложения за Трай хендикап, след направената операция, ще се определи печелившия: Отбор Домакин, Равенство или Отбор Гост.

Трай - Под/Над Трай: Трябва да се предвиди общия брой от отбелязани Трай през целия мач, ще бъде Над или Под изписаната линия.

### **Ръгби Дългосрочни Пазари:**

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир, според официалното класиране на състезанието.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023г.



Победи за Редовен Сезон - Отбор: Трябва да се предвиди, колко победи (Над/Под), споменатия отбор ще запише според официалното класиране на състезанието.

Най-много загуби за Редовен Сезон – Отбор: Трябва да се предвиди отбора записал най-много загуби. Според официалното класиране на състезанието.

Загуби за Редовен Сезон – Отбор: Трябва да се предвиди, колко загуби (Над/Под) споменатия отбор ще запише според официалното класиране на състезанието.

H2H - Победител: Трябва да се предвиди, кой от споменатите два отбора, ще се класира за следващата фаза или кръг от плейоф.

Да достигне Големия Финал: Трябва да се предвиди, избрания отбор дали ще достигне Големия Финал, (Да) или (Не), по време на турнира според официалното класиране на състезанието.

Достигане на Плейофи: Трябва да се предвиди, дали избрания отбор ще достигне плейофи (Да) или (Не) по време на турнира, според официалното класиране на състезанието..

**ТОП 4, ТОП 6, ТОП 8:** Трябва да се предвиди, дали избрания отбор ще завърши, на съответната челна позиция, когато турнира приключи.

## **10. Моторни Спортове**

Резултатите на Формула 1/Наскар/Инди Кар/Рали, се основават на първия официално публикуван резултат от организаторите. Решения взети от организаторите на състезанията в последствие, влияещи или изменящи класирането, няма да бъдат взети под внимание.

### **Пазари на Моторни Спортове:**

Победител (Състезание): Трябва да предвидите, че избраният от Вас пилот, ще бъде Победител в състезанието.

Победител Конструктор (Състезание): Трябва да предвидите от кой отбор ще е Победителя на състезанието.

Топ 3 (Състезание): Трябва да предвидите, че избрания от Вас пилот, ще финишира състезанието на едно от 1-те три места.

H2H (Състезание): Трябва да предвидите, кой от споменатите двама пилоти, ще завърши на по-добре позиция в състезанието. Ако някой от тези пилоти, се оттегли или бъде дисквалифициран на същата обиколка, то залога ще се анулира. Ако един или повече от пилотите посочени в залога, не могат да участват в състезанието, то залога ще се анулира.

Победител в състезанието, полпозишън, най-бърза обиколка: Трябва да предвидите, кой пилот ще спечели състезанието, ще стартира от първа позиция и направи най-бързата обиколка.

Най-бърза Обиколка: Трябва да се предвиди, кой пилот ще завърши с най-бърза обиколка, по време на основното състезание за Грант При.



Кола за сигурност: Трябва да се предвиди, дали кола за сигурност, ще се появи, по време на състезанието.

Виртуална Кола за сигурност: Трябва да се предвиди, дали виртуална кола за сигурност, ще се появи, по време на състезанието.

Победител (Квал.): Трябва да се предвиди, дали избрания пилот, ще е победител в квалификационната сесия.

H2H (Квал.): Трябва да се предвиди, кой от двата пилота, ще постигне по-добро класиране в квалификационната сесия.

H2H (Тренировка): Трябва да се предвиди, кой от двата пилота, ще постигне по-добро класиране в тренировката.

Победител в Шампионата (Пилот и Конструктори): Този пазар, ще се осчетоводи на база общия брой точки събрани от пилотите, ведната след официалната церемония по награждаването на последното Гранд При от сезона.

## **11. МОТОЦИКЛЕТИ**

### **Пазари за мотоциклети**

Победител (Състезание): Трябва да предвидите победителя в състезанието

## **12. КОЛОЕЗДЕНЕ**

### **Пазари за Колоездене**

Победител (Състезание): Трябва да предвидите победителя в състезанието

## **13. ЗИМНИ СПОРТОВЕ**

Отложени или kansелирани събития. Ако поради някаква причина , събитие ( освен от Олимпийски Игри или Световно Първенство ) е отложено или kansелирано, то всички залози на това събитие ще бъдат войднати. Освен ако състезанието не се довърши в срок от 48 часа от първоначалния официален час.

### **Пазари за зимни спортове:**

Победител (Състезание): Трябва да предвидите победителя в състезанието

## **14. Залози на Бокс/ММА**

За целите на залозите, срещата се счита за започнала след сигнала на гонга за началото на 1-вия рунд.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549 01.06.2023



**Ако някой от боксьорите не се яви на ринга за следващия рунд, то опонента му се счита за победител в предишния рунд от мача.**

**В случай на двубой, обявен за „Няма Резултат“, всички залози ще бъдат отменени, с изключение на пазари, за които изходът е вече определен.**

**Залозите се уреждат според обявения от говорителя резултат в края на мача. Последващи контестации/промени няма да влияят на уреждането (освен ако уреждането не е било в резултат на човешка грешка при обявяване на резултата). Ако говорителят не обяви резултат в края на мача, пазарите се уреждат според обявения резултат на официалния сайт на съответната организация.**

**14.1 Предлагат се залози за брой рундове.**

**14.2 При калкулирането на броя рундове се брои и рунда, в който е приключил мача.**

**14.3 Ако някой от двамата боксьори не може да продължи мача след гонга, оповестяващ началото на нов рунд, неговият противник се счита за спечелил в предишния рунд.**

**14.4 При промяна на броя рундове в мача, залозите за победител в мача остават валидни, а залозите за брой рундове се връщат.**

**14.5 В бокса рунд се счита за изигран след като премине 1.30 от него**

**14.6 В ММА рунд се счита за изигран след като премине 2.30 от него**

**Равенство или Техническо Равенство - за Равенство се счита равенство от съдийските карти. Техническо Равенство е ако съдията прекрати срещата преди началото на 5-тия рунд, по каквато и да е причина различна от нокаут, технически нокаут или дисквалификация. В случай, че за срещата се обяви, че "Няма Резултат", залозите ще бъдат отменени и върнати.**

**НА или ТНА - Нокаут (НА) е когато боксьорът не се изправи до отброяването на 10-те секунди от съдията. Технически нокаут (ТНА) е при правилото за 3 нокдауна или при намеса на съдията. Всяко оттегляне в ъгъла от страна на състезател ще бъде зачетено като Технически нокаут (ТНА), освен ако схватката не е решена в следствие от контролните талони на съдийската маса или в мача се обяви, че 'Няма Резултат'.**

**Техническо Решение - Решението е според присъдените точки в контролния фиш на съдийската маса. Техническото решение се определя според контролния фиш на съдийската маса по всяко едно време, освен в края на предварително определените рундове.**

**Решение с Мнозинство - Решение според точките от талоните на съдиите.**

**Решение с Мнозинство се определя като един боксьор отбелязал повече точки от другия на два от талоните на съдиите, но третият съдия дава равен резултат за двата боксьора (равен).**

**Разделено Решение - Решение според точките от талоните на съдиите.**

**Разделено Решение се определя като един боксьор отбелязал повече точки от другия на два от талоните на съдиите, но третият съдия дава другия боксьор като победител.**



Единодушно Решение - Решение според точките от талоните на съдиите.  
Единодушно Решение се определя като един боксьор отбелязал повече точки от другия в талоните на всичките трима съдии.

Дисквалифициран Съперник - Определя се като прекратен мач, но не поради Нокаут, Технически Нокаут или решение на съдиите, тъй като, умишлено, един или двамата боксьори фаулира или нарушава правилата, и реферът обяви дисквалифициран боксьор, който в резултат на това, губи мача срещу своя съперник.

Всички залози се считат за валидни, независимо от евентуални промени на броя изиграни рундове.

## 15. Плажен волейбол

15.1 Ако отбор се оттегли или бъде дисквалифициран по време на среща, то тогава всички залози ще бъдат отменени, освен тези, които са били безусловно определени.

15.2 Ако среща е отменена или прекъсната, то всички залози ще бъдат сметнати за валидни, ако срещата се възобнови до 48 часа от прекъсването или първоначално насроченото стартово време (залозите, които вече са били безусловно определени ще бъдат уредени според резултата). Изключение правят срещите от Олимпийските игри или Световното първенство, където залозите ще бъдат валидни до пренасрочената среща преди финалната церемония.

15.3 Победител Първи Сет (Втори, Трети и т.н.) се отнася до резултата на определения сет. Всички залози ще бъдат отменени, ако определеният сет не е завършен

15.4 В случай че не са предложени коефициенти за равенство и такова е налице, официалният резултат от представляващия орган ще бъде използван за уреждане на залозите.

## 16. Дартс

Играта на дартс, се счита за започнала, когато първата стрела е хвърлена, в първия рунд от първия сет. Ако стартовия брой сетове не е завършено, залозите за точен резултат ще бъдат анулирани. Най-високият резултат с три хвърляния е 180, получена когато и трите хвърляния попаднат на тройно 20 (може да се открие в много пазари).

### Основни Пазари:

1X2: Трябва да се предвиди, изхода от целия мач. Има 3 възможни резултата: 1 (Победител Отбор Домакин), X (Равенство), 2 (Победител Отбор Гост).

Сет Хендикап: Трябва да се предвиди, резултата от спечелените сетове от всеки играч, като се добави или извади избраната линия, от крайния резултат.

Общ брой 180-ки: Трябва да се предвиди, общия брой от отбелязани 180-ки в мача от двата играча, ще бъде Над или Под, избраната линия.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023



## **Дългосрочни Пазари:**

Победител: Трябва да се предвиди, победителя от турнир, според официалното класиране от турнира.

Топ 2: Трябва да се предвиди, финалистите от турнира, според официалното класиране от турнира.

## **17. Футзал**

Игра на футбол на закрито (Футзал) се счита за официална с 40 минути игра. Всички мачове ще бъдат определени с крайния резултат от редовното време, освен ако не е посочено друго.

Редовното време трябва да бъде завършено, за да са валидни залозите, освен ако не е посочено друго.

Залозите ще бъдат валидни в редовното време; плюс време, добавено от съдията поради загубено време в резултат на контузии и смени. Продълженията, златен гол и определянето на мача с дузпи не са валидни за уреждане на залози за този спорт.

## **18. Снукър**

**Ако срещата започне, но не завърши по някаква причина, всички предлагани залози, за краен резултат за срещата ще са анулирани.**

За целите на залагане, единствено топките влезли «според правилата» ще се зачитат, например, когато има участваща "фал бол", влезлата топка няма да се зачитат.

### **Пазари за Снукър:**

В случай, че има преиграване на някой фрейм, важят следните правила:

Победител Фрейм: всички залози са валидни и ще се осчетоводят според официалния победител от фрейма.

Определени залози: всички определени залози, преди преиграване ще бъдат валидни. Всяко събитие след преиграването ще бъде без значени.

Неопределени залози: всички неопределени залози на резултат преди преиграването, ще бъдат определени единствено според резултата след преиграването. Всяко събитие преди преиграването ще бъде без значение за залозите.

Всички залози, отнасящи се до крайния резултат от фрейма (например: Под/Над залози, Четно/Нечетно залози) ще бъдат определени с официалния резултат от фрейма.

Залози за Фрейм (Точен Резултат): Залогът се отнася за, точния краен резултат, от общо изиграните фреймове.

Победител Фрейм: Трябва да се предвиди, победителя в определения фрейм. Фрейма трябва да бъде завършен, за да са валидни залозите.

Под/Над: Трябва да се предвиди, общо спечелените точки в срещата.



Да достигне 1-ви 3 Фрейма: Трябва да предвидите, кой ще е първия който ще достигне 3 фрейма, някой от играчите трябва да достигне 3 фрейма, за да са валидни залозите.

### **Дългосрочни Залози:**

Победител: Трябва да предвидите, победителя от турнира, според официалното класиране от турнира

## **19. Голф**

Правилото за мъртва топка се прилага за пазари, където изборът на равенство не е изрично предложен, като например пазари с 2 топки и 3 топки.

Мъртвата среща се дефинира като събитие, при което има два или повече общи печеливши договора. Правилата за мъртва среща гласят, че залогът трябва да бъде разделен на броя на състезателите, участващи в мъртвата среща, и след това да се уреди по нормалните коефициенти. С правилото за мъртва битка потенциалните печалби се преизчисляват въз основа на броя на състезателите със същото представяне.

Счита се, че играч е играл, след като направи начален удар. В случай, че играч се оттегли, след като е започнал първи удар, тогава залозите ще бъдат загубени при залагания за победител, група, мач или 18 дупки.

Когато даден турнир е намален от планирания брой дупки по някаква причина (т.е. неблагоприятни метеорологични условия), залозите за финал, направени преди финалния завършен кръг, ще бъдат уредени за играча, награден с трофея, ако 36 дупки от турнира са завършени. Ако са завършени по-малко от 36 дупки или са направени залози за победител след последния завършен кръг, тогава залозите ще бъдат невалидни.

Залозите за аутрайт/антелост за всеки играч, който участва в квалификационен турнир, но след това не успее да се класира за основния турнир, ще бъдат класифицирани като губещи.

Турнирите за скинове ще бъдат предмет на правилата за мъртва среща в случай, че играчите спечелят равни суми парични награди в края на определеното състезание. Ако се играят допълнителни дупки за обявяване на един победител, това ще се използва за целите на уреждането.

Голф пазари:

Победител в турнира: Трябва да познаете победителя в турнира.

## **20. Крикет**

Всички залози ще бъдат уредени според официалния резултат.

Мачовете по крикет се състоят от един или два ининга, пазарите за първи ининг на мач, изигран с един ининг (напр. T10, T20 събития) се считат за пазари на пълен работен ден за целите на резултата. При мач с два ининга (напр. тестови серии) пазарите за 1-ви ининг и 2-ри ининг ще съответстват на всеки ининг поотделно за целите на резултата, кумулативните пазари за пълен работен ден няма да включват никакви инингове в описанието на пазарите.

Ако даден мач е отменен, преди да е започнала каквато и да е игра, тогава всички пазари се считат за невалидни, освен ако мачът не е такъв

се възпроизвежда в рамките на 48 часа от първоначалния начален час. В случай на незавършен оувър, всички нерешени пазари за този конкретен оувър се считат за невалидни, освен ако инингът не е достигнал естествения си край, напр. декларация, отбор всички и т.н.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2013



Някои турнири може да продължат до 5 дни (напр. тестови серии), решените пазари ще бъдат дадени незабавно, всички пазари, които изискват дадено събитие да бъде напълно завършено (напр. Победител, хендикап), ще бъдат получени, след като събитията бъдат официално обявени за завършени.

В някои събития методът Duckworth-Lewis може да бъде приложен от съдиите, за да се определи победителят. Методът на Дъкуърт-Луис-Сърн (DL) е математическа формулировка, предназначена да изчисли целевия резултат за отбора, който бие втори в мач, прекъснат от времето или други обстоятелства.

Ако пазарите останат отворени с неправилен резултат, който оказва значително влияние върху коефициентите, ние си запазваме правото да анулираме залаганията.

В случай на намален брой оувъри за единия или двата отбора (напр. от 50 на 35 оувъра поради лоши метеорологични условия), ние си запазваме правото да анулираме всички нерешени залози, направени в първоначалния формат, и да коригираме коефициентите и пазарите/линиите съответно, за да бъдат предложени отново въз основа на новия формат.

Пазари за крикет

Победител (вкл. супер оувър): Прогнозирайте победителя в мача (резултатът включва супер оувър).

Общо (Над/Под): Предскажете дали бяганията ще бъдат над или под дадено число в цялото събитие.

## 21. E-sports / Електронни Спортове

Когато дадено събитие включва едни и същи двама играчи или отбори, които играят множество игри или карти, например „най-доброто от 3“, и една или повече игри или карти не се играят, защото резултатът от събитието вече е определен, залозите на неиграни игри или картите са невалидни и залозите са възстановени.

Датите и началните часове са показани само с информационна цел и може да не са точни.

Когато дадено събитие е отменено, отложено или прекъснато и не е завършено в рамките на 48 часа от първоначално планирания начален час, залозите за това събитие са невалидни и залозите се възстановяват. Въпреки това, игри или карти, които са завършени в рамките на 48 часа, се уреждат нормално, дори ако допълнителни игри или карти, които е трябвало да бъдат част от същия мач, бъдат отменени или допълнително отложени.

Залозите се уреждат въз основа на официалното излъчване на мача от издателя или организатора на събитието. Когато излъчването показва брояч на спечелени рундове, убийства, дракони, кули и т.н., това обикновено ще се използва за уреждане на съответните залози. Ако резултатът от залог е неясен от излъчването или ако няма излъчване, тогава API за статистиката за играта ще се използва, когато е наличен.

В случай на индексирани или номерирани пазари (като победител в конкретен рунд в Counter Strike: GO или отборът, отбелязал конкретно номерирано убийство в League of Legends или DOTA2), индексът определя целта, която се брои. Думи като „следващ“ в името на пазара не са гарантирани, че са правилни, тъй като излъчванията може да се забавят и може да не винаги придвижваме напред индекса точно, когато е отбелязана цел или е завършен рунд.



Следователно всички залози се уреждат на конкретен номериран рунд или посочена цел, независимо от всяка друга формулировка в името на пазара или неговото време във връзка с това, когато е направен залогът.

Ако планираният брой рундове или карти е променен или ако пазарите са погрешно предложени на базата на различен брой рундове или карти от действително планирания брой, тогава залози на маржа на печалба (включително хендикап), общи рундове/карти, правилни резултати и т.н. са невалидни и залозите се възстановяват.

Залозите за победител в картата и победител в мача са валидни. Ако някоя карта не е изиграна или е присъдена на един играч или отбор чрез преодоляване или по подразбиране, без да е започнала играта, всички залози за тази карта и за мача като цяло са невалидни и залозите се възстановяват. Залозите, отнасящи се само до картите, които се играят, са валидни. Счита се, че дадена карта е започнала веднага щом часовникът на играта започне или някой от отборите или играчът предприеме игрово действие, свързано с тази карта, включително избори, забрани и покупки на оръжие.

## 22. Плажен футбол

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач (3 периода по 12 минути). Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин печели), X (отборите ще бъдат равни), 2 (отборът гост печели).

Крайни победи

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Победител в групата: Вие залагате на отбора, който завърши с най-голям брой точки в своята група.

## 23. Бадминтон

В случай, че мача не е завършен, всички неопределени пазари, ще бъдат анулирани. Ако играч/отбора се откаже всички неопределени пазари, ще бъдат анулирани.

Основни Пазари

Победител (1,2): Трябва да се предвиди, победителя от мача, независимо от разликата в точките.

Дългосрочни Пазари:

Победител: Трябва да се предвиди, победителя на турнира, според официалното класиране на турнира.

## 24. Биатлон и Лека атлетика

Крайни победи

Победител : Вие прогнозираще, че избраният играч ще бъде победител в турнира/събитието.

H2H: Трябва да предвидите кой от двамата играчи, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в турнира/събитието. В случай, че и двамата играчи се оттеглят или бъдат дисквалифицирани на един и същи етап от състезанието, този тип залог ще се счита за невалиден.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4545, 01.09.2023



## 25. Песапало

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин печели), X (отборите ще бъдат равен), 2 (отборът гост печели).

Крайни победи

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

## 26. Скуош

Ако играч се оттегли, загуби мача или бъде дисквалифициран, всички нерешени пазари се считат за невалидни. Ако съдията присъди наказателна(и) точка(и), всички залози за тази игра остават валидни.

Основни пазари

Победител (1,2): Пазар за залагания, който се състои от прогнозиране на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Дългосрочни

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

## 27. Ски скокове

Победител: Трябва да предвидите победителя в турнира.

Топ 3: Трябва да предвидите дали избраният от вас играч ще завърши в топ 3 в турнира, включително равенства.

H2H: Трябва да познаете кой от двамата играчи, посочени в залога, ще постигне най-добра позиция в турнира. В случай, че и двамата играчи се оттеглят или бъдат дисквалифицирани на един и същи етап, този тип залог ще се счита за невалиден.

## 28. Хърлинг

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин печели), X (отборите ще бъдат равен), 2 (отборът гост печели).

Крайни победи

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието

## 29. Австралийски футбол

Всички пазари изключват извънреден труд, освен ако не е посочено друго. Пазарите се основават на резултата в края на планирана 80-минутна игра, освен ако не е посочено друго. Това включва всички добавени контузии или добавено време, но не включва допълнително време.

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин



печели), X (отборите ще бъдат равен), 2 (отборът гост печели).

Равенство без залог (DNB): този пазар за залагания се състои в следното, за да се определи залог като печеливш, задължително трябва да има печеливш отбор, което означава, че ако мачът завърши наравно, паричният залог ще бъде възстановен. Например, ако крайният резултат доведе до равенство, залогът ще бъде уреден като невалиден.

Хендикап: Трябва да предвидите победителя от целия мач, добавяйки или изваждайки посочения спред към резултата от мача.

Общо (Над/Под): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове по време на целия мач ще бъде над или под посочената линия.

Дългосрочни

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

Топ4, Топ8: Трябва да предвидите дали избраният отбор ще завърши на съответната челна позиция, когато състезанието приключи.

За да стигнете до финала: Трябва да познаете дали избраният отбор ще стигне до финала на състезанието.

## 30. Тенис на маса

### Основни Пазари

Победител (1,2): Трябва да се предвиди, победителя от мача, независимо от разликата в точките.

Хендикап Геймове (spread): Трябва да се предвиди, победителя от мача, като се добави или извади, отбелязаната линия, към резултата от мача.

Общо Геймове (Под/Над): Трябва да се предвиди, дали общия брой от изиграни геймове, ще бъде Под или Над отбелязаната линия.

Точен Резултат: Трябва да се предвиди, точния резултат от срещата, от спечелени геймове от всеки играч. Ако някой от играчите се отложи по време на срещата, всички неопределени залози ще се анулират.

Хендикап Точки: Трябва да се предвиди, победителя от целия мач (спечелени точки), като се добави или извади, отбелязаната линия, от резултата на мача (точки).

Под/Над Точки: Трябва да се предвиди, общия брой отбелязани точки от двамата играча, ще бъде ли Под или Над, отбелязаната линия.

Колко гейма ще бъдат решени чрез допълнителни точки?: Трябва да се предвиди, колко от геймовете ще се определят с допълнителни точки (победителя от сета ще има повече от 11 точки).

Точен брой геймове: Трябва да се предвиди, точния брой изиграни геймове в мача.

## 31. Баскетбол 3х3

### Основни пазари

Парична линия (победител) (вкл. прод.): Прогнозирайте победителя в мача, независимо от

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549, 01.06.2023 г.



разликата в точките. Този пазар ще включва извънреден труд.

Общо (над/под) (вкл. прод.): Състои се от прогнозиране дали общият брой точки, отбелязани от двата отбора, ще бъде повече или по-малко от линията, дадена в избора пазар за залагане.

Например: Над 215,5 - Под 215,5. Този пазар ще включва извънреден труд.

Хендикап (спред) (вкл. прод.): Трябва да предвидите победителя от целия мач, добавяйки или изваждайки посочения спред към резултата от мача. Този пазар ще включва извънреден труд.

Победител в мача 1X2: Прогнозирайте дали победителят ще бъде отборът домакин или гост с опцията да изберете и равенство. Не е включен извънреден труд.

Четен/нечетен (вкл. прод.): Тук прогнозирайте дали резултатът от мача ще бъде четно или нечетно число. Този пазар ще включва извънреден труд.

Общ брой точки на отбор (домакин - гост) (вкл. ОТ): Състои се от прогнозиране дали общият брой точки, отбелязани от отбора домакин или гост, ще бъде повече или по-малко от линията, дадена в избора пазар за залагане. Например: Над 215,5 - Под 215,5. Този пазар ще включва извънреден труд.

## 32. Банди

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин печели), X (отборите ще бъдат равни), 2 (отборът гост печели).

Общо (Над/Под): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове по време на целия мач ще бъде над или под посочената линия.

Банди Краен резултат

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

## 33. Флорбол

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин печели), X (отборите ще бъдат равни), 2 (отборът гост печели).

Хендикап: Трябва да предвидите победителя от целия мач, добавяйки или изваждайки посочения спред към резултата от мача.

Общо (Над/Под): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове по време на целия мач ще бъде над или под посочената линия.

Флорбол

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

## 34. Водна Топка

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин печели), X (отборите ще бъдат равни), 2 (отборът гост печели).

Общо (Над/Под): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани голове по време на целия мач ще бъде над или под посочената линия.

Водна топка

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.



## 35. Кабади

Основни пазари

1X2: Трябва да предвидите резултата от целия мач. Има 3 възможни изхода: 1 (отборът домакин печели), X (отборите ще бъдат равен), 2 (отборът гост печели).

Общо (Над/Под): Трябва да предвидите дали общият брой отбелязани точки по време на целия мач ще бъде над или под посочената линия.

## 36. Боулс

Основни пазари

Победител (1,2): Пазар за залагания, който се състои от прогнозиране на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Хендикап сетове: Трябва да предскажете резултата по отношение на спечелените сетове от всеки играч, добавяйки или изваждайки към крайния резултат спреда, посочен в залога.

Точен резултат: Трябва да предвидите правилния резултат от мача по отношение на спечелените сетове от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички нерешени залози ще се считат за невалидни.

Общ брой сетове (над/под): Трябва да предвидите дали общият брой изиграни сетове в мача ще бъде над или под посочения спред.

X-ти сет - 1X2: Трябва да предвидите резултата от X-тия сет. Има 3 възможни изхода: 1 (играч 1 печели), X (играчът ще завърши наравно), 2 (играч 2 печели).

X-ти сет – Равенство без залог: Трябва да познаете победителя от 1-вото полувреме, ако полувремето завърши наравно, всички залози ще бъдат анулирани, ако полувремето е незавършено, този пазар ще бъде анулиран.

X-ти сет - Хендикап: Трябва да предвидите победителя от споменатия сет (в спечелени точки), добавяйки или изваждайки посочения спред към резултата от сета (в точки).

X-ти сет - Общо: Предскажете дали общият брой точки, натрупан от двамата играчи в споменатия сет, ще бъде над или под чертата.

X-ти сет - Общо играч 1/2: Трябва да предвидите дали общият брой точки, отбелязани от споменатия играч по време на дадения сет, ще бъде над или под посочената линия, ако сетът е непълен, този пазар ще бъде анулиран.

### Дългосрочни

Победител: Трябва да предвидите победителя в дадения турнир според официалното класиране на състезанието.

## 37. Падел

Основни пазари

Победител (1,2): Пазар за залагания, който се състои от прогнозиране на победителя в мача, независимо от разликата в точките.

Игри с хендикап (спред): Трябва да предвидите победителя в мача, като добавите или извадите посочения спред към резултата от мача.

Хендикап сетове: Трябва да предскажете резултата по отношение на спечелените сетове от всеки играч, добавяйки или изваждайки към крайния резултат спреда, посочен в залога.

Точен резултат: Трябва да предвидите правилния резултат от мача по отношение на спечелените сетове от всеки играч. Ако един играч се оттегли по време на мача, всички нерешени залози ще

ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549 01.06.2023



се считат за невалидни.

Общ брой игри (над/под): Трябва да предвидите дали общият брой изиграни игри в мача ще бъде над или под посочения спред.

**15.2. Линк за резултати:** <https://sportcenter.sir.sportradar.com/simulated-reality>

#### **Чл.16. Виртуални Спортове.**

(1) Виртуалните спортове са събития и пазари, презентирани чрез генерирани от компютър произволни резултати, където изходите се определят от числа, избрани от произволен генератор на числа, обявени по вид и индивидуални допълнителни условия за тях в специална категория на сайта „Виртуални Спортове“.

(2) Залозите трябва да бъдат направени преди началото на събитието и закриването на залозите.

(3) Играчите носят цялата отговорност за проверка на това дали направените залози съответстват на избраните от тях залози, когато потвърждават действието („Нап. зал.“ в заложния фиш).

(4) Не се разрешава отмяна на потвърдените от играча залози.

(5) При неизправност в системата се анулират всички игри и печалби.

(6) Виртуалните състезателни събития никога не завършват с равен резултат (равни позиции).

(7) Лимитите на минималния залог, максималния залог и максималните изплащания се определят от организатора, като информация за тях е видима за играча на сайта.

#### **Чл. 17. Спорове.**

(1) В случай на възникнали спорове от играчи в игрите, те се регистрират от Организатора с уникален идентификационен номер. Споровете се разрешават от представляващия дружеството – организатор, или оторизирани от него лица в срок до 14 дни от възникване на спора.

(2) Решението на Организатора се изпраща по електронен път и/или на хартиен носител до играча в срока по ал. 1. В становището си Организаторът задължително посочва името на играча/играчите, датата на възникване на спора, описание на спора и обстоятелствата, при които е възникнал, и взетото решение по същество.

(3) Играчът, който не е удовлетворен от решението на спора, може да подаде до НАП писмено оплакване в 7-дневен срок от уведомяването му за решението, по електронен път и/или на хартиен носител, като в него се изложат обяснения и аргументи и се приложи решението на Организатора.



**Чл. 18 (1)** Организаторът може по своя преценка да предостави възможност на лоялни играчи или за всички регистрирани участници да увеличат шансовете си за печалба чрез маркетингови инструменти, като: безплатен залог, бонус „Cash Ball“ и други бонуси, публикувайки информация за тях в сайта. За условията и правилата за предоставяне и ползването им Организаторът уведомява изпълнителния директор на Националната агенция за приходите.

(2) При реализирана печалба от участие в хазартна игра чрез бонус или друг инструмент, предоставен от Организатора, печалбата се изплаща по игралната сметка на играча, съобразно конкретните условия и правила.

(3) Всички получени бонуси подлежат на проверка срещу неправомерно използване или злоупотреби със средства, игрални сметки или възползване от особености (бъгове) в софтуера, които позволяват безрискова игра или генериране на печалби.

(4) Организаторът си запазва правото едностранно, без предварително уведомление, да прекрати възможността на участник да получи бонус или да ползва предоставен бонус, да откаже изплащания, да прекрати достъпа до маркетингови събития и инструменти, да премахва от игралната сметка конкретен бонус по всяко време, включително и всички свързани печалби, генерирани от бонус, както и да блокира сметката на участника при съмнение за наличие на един от следните случаи:

1. при неспазване на конкретните условия и правила за него от страна на играча;
2. с цел спазване на действащото законодателство и изискванията на държавни органи;
3. комбиниране на залози с другол лице, чрез което има покриване на селекции, сектори от игри и т.н.;
4. при възползване от особености (бъгове) в софтуера;
5. Използване на няколко игрални сметки, които чрез обща игра помагат една на друга за изпълнение на условия или спечелване на други бонуси.
6. Използване на VPN или други методи, маскиращи IP адреса на участника, включително използване на прокси достъп;
7. залаганията с нисък марж, равни залози, залози с нулев риск или хеджиране

(5) Организаторът, по свое усмотрение и без да носи никаква отговорност, може да спре или забрани по всяко време прилагането на бонуса за играч или група играчи, както и да отмени бонуса и бонус баланса изцяло или частично от акаунта на участника. Решенията, взети от Организатора и по ал. 4, са окончателни и той не е длъжен да информира участника за причините за своето решение.

(6) Организаторът не носи отговорност за прекратяването на бонуса, анулиран и/или изтеглен от баланса, независимо дали участникът отговаря на изискванията за неговото получаване и използване или не.

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549/01.06.2023г.



(7) Организаторът може по своя преценка да променя правилата и условията на бонусите по всяко време или да прекрати предоставянето и/или ползването им без предварително уведомление.

(8) Всички бонус оферти и игри са ограничени до една на човек. Ако Организаторът има основателна причина да смята, че бонусът се изисква от или за целите на едно и също лице или група от лица повече от един път, тогава Организатора си запазва правото да оттегли всяка оферта или всички оферти от този клиент или група клиенти и/или да отмени всяко разиграване, направено с бонус, както и да отмени печалбите, реализирани чрез конкретен бонус.

**Чл.19. (1)** С цел ограничаване възможността за пране на пари, играчът трябва да направи разигравания, равни на първоначално депозирания от него реални парични средства и предоставени от организатора бонуси при спазване на конкретните условия и правила за тях.

(2) Служителите на Организатора и техните съпрузи и роднини не могат даучатват в хазартните игри, организирани на сайта, включително и чрез бонуси, предоставени от Организатора.

Чл. 20. Организаторът може да предлага по своя преценка през различни периоди и някой от следните конкретни бонуси:

1. Кешбек. Кешбекът е вид бонус, който може да се дава на нетните загуби от играчите за даден период или за конкретно, посочено от Организатора събитие.

2. Risk Free Bet / Залог без Риск. За да може да се ползва от бонус „Залог без риск“ играчът трябва да направи квалифициращ залог за минимална сума и на коефициент, определени от Оператора. За квалифициращ залог се счита единичен (сингъл) такъв, поставен на който и да е пазар за събитие, определено от Организатора. Размерът на бонуса е 100% от първия приключен залог, ако той е губещ. Максималната сума на бонуса, която потребителят може да получи, се определя от Организатора. Редът на залозите, валидни за възстановяване, зависи от реда на тяхното уреждане. Ако има два залога, които приключват по едно и също време, то се възстановява този, който е заложен първи. Операторът не носи отговорност за закъснения от технически характер. Сумата, която се възстановява, може да бъде под формата на бонус или на реални парични средства.

3. ACCA / Комбо Бонус. Този бонус дава възможност на играчите за допълнителни печалби при направата на множествен залог. Комбо Бонус е процент от нетната печалба и зависи от броя селекции във фиша на играчите. С увеличаването на селекциите, се увеличава и процента на бонуса. Може да бъде под формата на реални парични или на бонус средства. За да се класира клиентът за този бонус, трябва да изпълни условията, посочени от Организатора. Комбо бонус е наличен само за залози, които са направени на все още незапочнали събития ( премач).

Чл. 21. Организаторът предоставя възможност на всички играчи да ползват бонус „Cash Ball“ с 3 натрупващи се нива.



(1) Условия за получаване на бонуса: Всеки клиент, направил залог с реални парични средства на стойност 5 или повече лева от акаунт с валута лев/BGN, има възможност да спечели някое от трите нива.

(2) Всяко ниво може да бъде спечелено от играч, отговарящ на посочените условия в сайта, на случаен принцип при поставянето на квалифициращ залог. Квалифициращ залог е всеки залог от минимум от 5,00 лв и минимален коефициент от 1,40 .

(3) За участие в бонуса „Cash Ball“ важат само залози, направени с реални средства. Залози, направени с други бонуси или безплатен залог, няма да се класират за бонус "CASH BALL".

**Чл.22.** Организаторът може да организира различен тип спортен джакпот, като се задължава да публикува на онлайн страницата (сайта):

1. Броя спортни събитията;
2. Минимален залог за участие;
3. Общия брой печалба;
4. Правила за участие.

## **ОРГАНИЗИРАНЕ НА ДОПЪЛНИТЕЛНИ (БОНУС) ИГРИ И ТУРНИРИ.**

**Общи задължителни игрални условия и правила за организиране на допълнителни (бонус) игри**

**Чл.23.** (1) На сайта на Организатора могат да се организират допълнителни (бонус) игри, за които Организаторът уведомява Националната агенция по приходите.

(2) Информация за условията и правилата за организиране и провеждане на допълнителни (бонус) игри се публикуват на сайта и трябва да съдържат минимум следната информация:

1. условия за участие;
2. вид и размер на паричните или предметни награди;
3. период на провеждане;
4. условия за спечелване на обявената парична или предметна награда;
5. начин на обявяване на всеки печеливш участник;

**Чл.24.** (1) На сайта се организират турнири.

(2) Условията и правилата за организиране и провеждане на турнири се публикуват на сайта и трябва да съдържат минимум следната информация:

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени решение  
№ 000030-4549/01.06.2013



1. лице, отговорно за законосъобразното провеждане на турнира, ако организаторът е определил конкретно лице, различно от представляващите го;

2. начин на придобиване право на участие;

3. период на провеждане на турнира;

4. начин на формиране на наградния фонд за участниците/вид и размер на печалбата – парична или предметна;

5. условия за спечелване на част или целия наградния фонд/обявената печалба – парична или предметна;

6. начин на обявяване на всеки печеливш участник;

8. начин и срокове за изплащане на паричните и даване на предметните награди.

(3) Всички разходи, свързани с придобиване на предметната награда от печелившия участник, са за сметка на организатора.

Утвърдил:



Лъчезар Петров

МИНИСТЕРСТВО НА ФИНАНСИТЕ  
ЦЕНТРАЛНО УПРАВЛЕНИЕ НА НАП

Утвърдени с решение  
№ 000030-4549/01.06.2013 г.