

Na podlagi drugega odstavka 1. člena Pravil igre na srečo »Derbi«, št. 29/2021-1 z dne 25. 2. 2021 in Poslovnika o delu uprave, je uprava družbe Športna loterija in igre na srečo d. d., Dunajska cesta 22, Ljubljana, sprejela naslednji

DODATEK K PRAVILOM IGRE NA SREČO »DERBI« ZA SERIJO Z IMENOM »VIRTUALNA NOGOMETNA LIGA«

1. člen

(vsebina)

- (1) S tem dodatkom k Pravilom igre na srečo »Derbi« se določijo elementi, ki so potrebni za serijo z imenom »Virtualna nogometna liga«.
- (2) Za serijo »Virtualna nogometna liga« se lahko uporablja tudi kratica »VNL«.

2. člen

(pomen izrazov)

V tem dodatku uporabljeni posamezni izrazi imajo naslednji pomen:

- »udeleženec« je fizična oseba, ki sodeluje v seriji »Virtualna nogometna liga«;
- »vplačilo« je znesek, s katerim udeleženec sodeluje v seriji »Virtualna nogometna liga«.

3. člen

(cena vplačila)

- (1) Minimalna cena vplačila kombinacije znaša 0,45 evra, maksimalna pa 250 evrov, pri čemer je najvišje vplačilo na listek 250 evrov.
- (2) Udeležencu se na posamezno vplačilo priračuna 10% davek od srečk.

4. člen

(prirejanje serije in sistem tekmovanja)

- (1) Serija se prireja po tekmah v posameznih krogih, ki se združujejo v sezono.
- (2) V tekmovanju sodeluje 16 ekip. V eni sezoni v ligaškem načinu tekmovanja vsaka ekipa odigra dve tekmi z vsako v tekmovanju sodelujočo ekipo (kot domačin in gost). Sezona tako vsebuje 30 krogov in v vsakem krogu je razpisanih osem tekem – skupaj 240 tekem na eno sezono.
- (3) Posamezen krog traja 3 minute in 40 sekund, na začetku in koncu sezone pa je razpisana še dodatna minuta časa. Celotna sezona tako traja 112 minut. Po koncu sezone se začne nova sezona.

5. člen

(način igranja)

- (1) Na posameznem listku lahko udeleženec stavi na en dogodek ali kombinacijo več dogodkov.

- (2) V posamezni kombinaciji se za posamezno tekmo lahko stavi le na en dogodek.
- (3) Prireditelj lahko določi minimalno skupno kvoto za eno kombinacijo.
- (4) Vplačilo stave je možno najkasneje 10 sekund pred začetkom kroga, v katerem se igra prva tekma, na katero želi udeleženec staviti.

6. člen (stavna ponudba)

Prireditelj pred začetkom sprejemanja vplačil objavi stavno listo (ponudbo) z naslednjimi podatki:

- ime serije,
- številko sezone,
- številko kroga v sezoni,
- seznam tekem v krogu,
- čas začetka kroga (tekem),
- imena ekip,
- vrste stavnih možnosti,
- kvote.

7. člen (vrste stav)

- (1) Udeleženec lahko za posamezno tekmo stavi:
 - na zmagovalca tekme (Redni);
 - na zmagovalca dela tekme (prvi, drugi polčas);
 - na zmagovalca tekme ali neodločen rezultat hkrati za celo tekmo oz. del tekme (Dvoznaki);
 - na skupne vsote golov na celi tekmi ali na delu tekme (Vsota 1,5/2,5/3,5/...- gola);
 - na vsote golov posameznih ekip;
 - ali ena oz. obe ekipi dosežeta gol na tekmi;
 - katera ekipa doseže prvi gol na tekmi;
 - na točen rezultat tekme;
 - na stave, kjer ima določena ekipa prednost (handicap) na celi ali na delu tekme;
 - na skupno število golov, ki bodo doseženi na tekmi;
 - na liho/sodo število doseženih golov;
 - na kombinacijo zgoraj opisanih stavnih možnosti;
- (2) Vsak tip pri razpisanih stavnih možnostih je ovrednoten s kvoto.

8. člen (izid tekme)

- (1) Prireditelj po vsakem končanem krogu objavi izide tekem.
- (2) Udeleženec ima pravico do izplačila dobitka, če so vsi napovedani tipi na listku pravilni. Če je stava na katerega izmed dogodkov na listku nična, se zanjo obračuna kvota 1,00.

9. člen
(objava dodatka)

Ta dodatek je objavljen na spletni strani prireditelja na naslovu: www.e-stave.com.

10. člen
(veljavnost in začetek uporabe)

Ta dodatek začne veljati z dnem, ko ga potrdi nadzorni organ, in se uporablja od začetka prirejanja serije z imenom »Virtualna nogometna liga«.

Številka: 48/2022-1
Ljubljana, 8. 3. 2022

Tomo Šeme l. r.
član uprave

Luka Steiner l. r.
predsednik uprave

žig