

**MÜŞTEREK BAHİS OYUNU (SPOR TOTO) OYUN PLANI**

**BİRİNCİ BÖLÜM**

**Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar**

**Amaç**

**MADDE 1 –** (1) Bu Oyun Planının amacı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen spor müsabakalarına dayalı müşterek bahis oyununun oynanmasına ilişkin usul ve esasları düzenlemektir.

**Kapsam**

**MADDE 2 –** (1) Bu Oyun Planı, Spor Toto Teşkilat Başkanlığınca düzenlenen müşterek bahis oyununun oynanmasına ilişkin usul ve esasları, kupon kabul ve değerlendirme işlemlerini, ikramiye dağıtılmasına ilişkin esasları ve oyuna ilişkin diğer tüm hususları kapsar.

**Dayanak**

**MADDE 3 –** (1) Bu Oyun Planı, 28/02/2009 tarihli ve 27155 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan Spor Müsabakalarına Dayalı Sabit İhtimalli ve Müşterek Bahis Oyunları Uygulama Yönetmeliğinin 5 inci maddesine dayanılarak hazırlanmıştır.

**Tanımlar**

**MADDE 4 –** (1) Bu Oyun Planında geçen;

- a) Teşkilat: Spor Toto Teşkilat Başkanlığı,
- b) Müsabaka / Etkinlik: Yurt içinde ve yurt dışında ilgili kurum ve kuruluşlarca tertiplenen resmi, özel, temsili, ulusal veya uluslararası futbol karşılaşmalarını,
- c) Kolon: İştirakçiye oyuna katılma hakkı veren her bir sütunu,
- ç) Misli: Kolon değerini artıran bir çarpanı,
- d) Bilet: Kuponun işleme tabi tutulmasından sonra alınan ve oynanan müsabakalara ilişkin sonuç tahmini ve kolonlar ile diğer hususların yer aldığı basılı kâğıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da abonelerin işaretledikleri elektronik kupon karşılığında abonelere gönderilen ve oynanan elektronik kuponun onayı olarak saklanması gereken numarayı da ihtiva eden elektronik bilgiyi,
- e) Kupon: Üzerine müsabakaların seçildiği müşterek bahis oyununa ait basılı kâğıdı veya sair bilişim ürünlerini ya da müşterek bahis oyununun sanal ortam bayi alt yapısı üzerinden oynanabilmesi için abonelere sunulan elektronik bilgiyi,
- f) Oyun Programı/Program: Müşterek bahis oyununun oynanabildiği futbol müsabakalarını içeren programı,
- g) İştirakçi: Sabit, gezici veya sanal ortam bayileri aracılığı ile müşterek bahis oyununu oynayan kişileri,
- ğ) İkramiye: Müşterek bahis oyununda bu Oyun Planı ile talihlilere dağıtılması taahhüt edilen nakit değerleri,
- h) Bayi: Sabit ihtimalli ve müşterek bahis oyunlarını oynatmak üzere bayilik ruhsatı verilen gerçek veya tüzel kişileri,

1) Oyun Dönemi: Teşkilat tarafından belirlenmiş müşterek bahis oyununun oynatıldığı dönemi,

i) Müşterek Bahis: Yurt içinde ve yurt dışında tertiplenen futbol müsabakalarına ait sonuçların tahmin edilmesi üzerine oynatılan, hasılatın önceden belirlenen ikramiye yüzdesinin, doğru sonucu tahmin eden iştirakçiler arasında paylaştırıldığı bahis oyunlarını, ifade eder.

## İKİNCİ BÖLÜM

### Oyun Kuralları

#### Spor Toto Oyunu

**MADDE 5** – (1) Spor Toto oyunu, hafta sonu ve hafta içerisinde, yurt içinde ve yurt dışında oynanan müsabakalar arasından belirlenen 15 adet müsabakadan, müsabakanın nihai sonucuna ilişkin birinci takımın galibiyetinin (1), takımların beraberliğinin (0), ikinci takımın galibiyetinin (2) doğru tahmin edilmesi şeklinde oynanır.

(2) Müsabakanın nihai sonucu, karşılaşmanın normal süresi içerisinde ortaya çıkan nihai sonucudur. Müsabakanın uzatma devreleri veya seri penaltı atışlarındaki sonucu dikkate alınmaz.

#### Müsabakanın İptali, Tehiri

**MADDE 6** – (1) İptal edilen bir müsabaka, ilgili oyun dönemi kapanana kadar yeniden oynanmazsa veya müsabaka ikinci yarının başlamasından önce tehir edilmişse ve oyun dönemi kapanana kadar başlangıç anından itibaren veya tehir edildiği dakikadan itibaren oynanmazsa veya hangi takımın ev sahibi, hangisinin deplasman takımı olduğuyla ilgili olarak değişiklik yapılmışsa, o müsabakanın sonucu noter tarafından yapılacak çekilişle belirlenir.

(2) Bir müsabaka ikinci yarıda tehir edilmişse ve oyun dönemi kapanana kadar başlangıç anından itibaren veya tehir edildiği dakikadan itibaren yeniden oynanmazsa, o müsabaka için tehir edildiği andaki sonuç geçerlidir.

#### Çekiliş

**MADDE 7** – (1) 6 ncı maddenin birinci fıkrasında belirtilen müsabaka sonucu, Teşkilat bünyesinde oluşturulan komisyon tarafından her iki takım için ayrı ayrı geriye dönük son beş haftadaki resmi lig müsabakası sonuçlarına göre, birinci takımın aldığı her galibiyet için 1 numaralı top, her beraberlik için 0 numaralı top ve her mağlubiyet için 2 numaralı top, ikinci takımın aldığı her galibiyet için 2 numaralı top, her beraberlik için 0 numaralı top ve her mağlubiyet için 1 numaralı top (toplam 10 adet top) içinden noter huzurunda yapılacak çekilişle belirlenir ve 1 numaralı top çekilirse birinci takım kazanmış sayılır, 0 numaralı top çekilirse maç sonucu berabere olarak kabul edilir, 2 numaralı top çekilirse de ikinci takım kazanmış sayılır.

#### Tahmin Seçimi

**MADDE 8** – (1) Oyun, belirlenen 15 müsabaka içinden her müsabaka için birden fazla sonuç işaretlemek suretiyle sistemli ve sistemsiz olarak da oynanabilir.

(2) Yanlış doldurulmuş ya da onaylatılmak istenmeyen bir kolon için, kolona denk gelen iptal kutusunu işaretlemek gerekmektedir.

(3) Misli alanı, hem kupon bedelinin hem de kazancın katlanmasını sağlar.

(4) Bir biletle 2.500 kolon geçilemez. Bu sayı gerekli görüldüğü takdirde Teşkilat tarafından değiştirilebilir.

(5) Spor Toto oyununda kupon üzerinde yer alan 15 adet futbol müsabakası içinden biletinde 15, 14, 13 ve 12 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenler ikramiyeye hak kazanırlar.

(6) Müşterek bahis oyununa katılım 18 yaşından büyük herkese açıktır.

### **Program Akışı**

**MADDE 9 – (1)** Satışın Başlaması: Önceki program kapandıktan sonra başlar.

(2) Satış İptalinin Kapanması: Bilet satışı gerçekleştirildikten 15 dakika sonrasına kadar iptal yapılabilir. Teşkilat bu sürede değişiklik yapma hakkına sahiptir.

(3) Oyunun Kapanma Saati: Oyun programında yer alan müsabakalardan, ilk başlayan müsabaka(lar) başlangıç zamanına kadar oyun kabul edilir. Sonrasında oynanan bahisler geçersiz sayılır.

### **Dağıtılacak İkramiye ve İkramiye Dereceleri**

**MADDE 10 – (1)** Spor Toto oyununun oynatılması karşılığında iştirakçilerden tahsil edilen tutardan Katma Değer Vergisi düşüldükten sonra kalan tutarın, 14/03/2007 tarihli ve 5602 sayılı Şans Oyunları Hasılatından Alınan Vergi, Fon ve Payların Düzenlenmesi Hakkında Kanununun 4 üncü maddesinin ikinci fıkrasında belirtilen oranın üst sınırına tekabül eden bedeli derecelere pay edilerek iştirakçilere dağıtılır.

(2) Spor Toto oyunu 15 müsabaka üzerinden oynatılacak olup, dağıtılacak ikramiye miktarı derecelere göre aşağıda belirtilen oranlarda dağıtılır:

- 1. Derece: 15 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %35,
- 2. Derece: 14 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %20,
- 3. Derece: 13 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %20,
- 4. Derece: 12 müsabakanın sonucunu doğru tahmin edenlere %25.

(3) Her dereceye düşen pay, bu dereceyi doğru tahmin etmiş sütunların sayısına bölünerek bilet sahiplerine eşit biçimde ikramiye olarak dağıtılır. Bir kolonda sadece bilinen en üst dereceye ikramiye ödenir. Sonuçların açıklandığı tarihten itibaren 1 yıl içinde ibraz edilmeyen biletlere ait ikramiyeler ödenmez.

### **Devir**

**MADDE 11 – (1)** Derecelerin bilinmemesi durumunda bu derecelere ait miktar bir sonraki oyunun aynı derecelerine aynı ödül miktarı ile devreder. Bu işlem bu dereceleri kazanan bilet çıkıncaya kadar sürer.

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

### **Son Hükümler**

#### **Yürürlükten Kaldırma**

**MADDE 12 – (1)** 27/07/2003 tarihli ve 25181 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan “SPOR TOTO” SONUÇ TAHMİNİ OYUN PLANI SPOR TOTO 15 maç yürürlükten kaldırılmıştır.

#### **Yürürlük**

**MADDE 13 – (1)** Bu Oyun Planı yayımı tarihinde yürürlüğe girer.

#### **Yürütme**

**MADDE 14 – (1)** Bu Oyun Planı hükümlerini Spor Toto Teşkilat Başkanı yürütür.