

Regulamin akcji promocyjnej „Gra ADMIROKU”

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin („**Regulamin**”) określa warunki akcji promocyjnej – Gry ADMIROKU („**Akcja promocyjna**”).
2. Organizatorem Akcji promocyjnej jest NOVOBET Sp. z o.o., z siedzibą na ul. Krakowskiej 368, 32-080 Zabierzów, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0001009955, REGON 524008852, NIP 5130282910, prowadzącą działalność w zakresie zakładów wzajemnych przez sieć Internet („**Organizator**”), na stronie internetowej <https://admiralbet.pl/> oraz za pośrednictwem aplikacji mobilnej Admiralbet („**Admiralbet**”).
3. W Akcji promocyjnej mogą brać udział jedynie osoby fizyczne, które na mocy obowiązujących przepisów prawa są uprawnione do udziału w zakładach wzajemnych urządzanych na terytorium Polski, w szczególności osoby, które ukończyły 18 rok życia.
4. Akcja promocyjna dostępna jest dla zarejestrowanych użytkowników platformy Admiralbet. Warunkiem udziału w Akcji promocyjnej jest dokonanie pełnej rejestracji Konta w Admiralbet – tj. wymagane jest posiadanie Konta Stałego, o którym mowa w Regulaminie zakładów wzajemnych udostępnionym na stronie internetowej Admiralbet.
5. Każdy Uczestnik Akcji promocyjnej ma prawo i obowiązek zapoznania się z postanowieniami niniejszego Regulaminu oraz obowiązany jest do ich przestrzegania. Wzięcie udziału w Akcji promocyjnej oznacza zaakceptowanie warunków określonych w niniejszym Regulaminie.
6. Akcja promocyjna nie jest loterią promocyjną w rozumieniu art. 2 ust. 1 pkt 10) Ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. W szczególności, Organizator zapewnia, że o przyznaniu Uczestnikowi Bonusu (Freebetu, o którym mowa w Rozdziale IV §8 pkt 2 Regulaminu Zakładu Wzajemnych udostępnionego na stronie Admiralbet) nie decydują wygrane w poszczególnych Rozgrywkach Dziennych w ADMIROKU – jedynymi kryteriami decydującymi o przyznaniu Bonusu (Freebetu) są niezależne w żadnym stopniu od przypadku, a opisane poniżej szczegółowo w Regulaminie warunki polegające na (wymagane do spełnienia przez Uczestnika łącznie):
 - (a) zawarciu dowolnego Zakładu, w którym Uczestnik wpłaca stawkę ze środków pochodzących z salda głównego (tj. nie kwalifikują się Zakłady, w których do wpłaty stawki wykorzystuje się środki pochodzące z Salda bonusowego wydzielonego na Koncie Uczestnika);
 - (b) systematycznym udziale w Grze ADMIROKU w określonym przedziale czasowym, który to udział zakończy się dla Użytkownika wygranem Rozgrywki Diennej lub jej przegraniem po wykorzystaniu wszystkich dostępnych siedmiu prób odgadnięcia Hasła.

II. Podstawowe zasady Akcji promocyjnej

1. Akcja promocyjna polega na udostępnieniu Uczestnikom na stronie Admiralbet przez Aplikację, w osobnym, dedykowanym panelu gry słownej ADMIROKU (zwanej także „**Gra ADMIROKU**”, „**Gra**”, „**ADMIROKU**”), za systematyczny udział w której i po spełnieniu dodatkowego warunku zawarcia Zakładu Uczestnikowi przyznaje się Bonus (Freebet) na zasadach przewidzianych niniejszym Regulaminem (zob. pkt IV poniżej).
2. Akcja promocyjna prowadzona jest wyłącznie przez Aplikację mobilną Admiralbet (Gra ADMIROKU jest niedostępna przez przeglądarkę).
3. Uczestnik biorący udział w Akcji Promocyjnej musi posiadać na urządzeniu, na którym rozpoczyna prowadzenie Rozgrywki Diennej, stabilny, nieprzerwany dostęp do Internetu przez cały czas prowadzenia Rozgrywki Diennej.
4. Udział w grze ADMIROKU jest bezpłatny.
5. W Akcji promocyjnej mogą wziąć udział zarówno obecni Uczestnicy Admiralbet, którzy posiadają w pełni zarejestrowane i zweryfikowane Konto, jak również nowi Uczestnicy, którzy w trakcie obowiązywania niniejszej Akcji promocyjnej dokonają pełnej rejestracji Konta w Admiralbet.
6. Zakładanie wielu Kont lub inne nadużycia warunków Akcji promocyjnej mogą skutkować wykluczeniem Uczestników biorących udział w nadużyciach z Akcji promocyjnej i kolejnych akcjach promocyjnych i konkursach oraz utratą prawa do wykorzystania wszystkich przyznanych a niewykorzystanych Bonusów, znajdujących się na Kontach tych Uczestników, jak również mogą stanowić podstawę do zamknięcia wszystkich Kont uczestniczących w nadużyciach.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia danego Uczestnika z udziału w Akcji promocyjnej oraz anulowania wszystkich środków bonusowych na Koncie Uczestnika i powiązanych z nimi Wygranymi, w przypadku złamania przez niego którekolwiek z punktów niniejszego Regulaminu, Regulaminu zakładów wzajemnych zarządzanych przez sieć Internet przez NOVOBET sp. z o. o. lub innych procedur obowiązujących w Admiralbet bądź powszechnie obowiązujących przepisów prawa.

III. Zasady gry słownej ADMIROKU.

1. Cel i zasady ogólne.

- 1.1. Zadaniem Uczestnika Gry ADMIROKU jest jak najszybsze codzienne odgadywanie ukrytego pięcioliterowego słowa w języku polskim lub nazwy własnej określonej w punkcie III.2.2 poniżej („**Hasło**”), w maksymalnie 7 próbach. Odgadnięcie Hasła oznacza wygraną Rozgrywki Diennej, przy czym nie jest warunkiem uzyskania Bonusu (Freebetu).
- 1.2. Uczestnik odgaduje Hasło poprzez wpisywanie pięcioliterowych słów w kolejne rzędy widoczne na ekranie gry, wykorzystując informacje zwracane przez system co do występowania i położenia określonych liter w Hasle.
- 1.3. Wszyscy Uczestnicy w danym dniu odgadują to samo Hasło.
- 1.4. Hasło jest zmieniane codziennie.

- 1.5. W Grę można zagrać tylko raz w ciągu doby (w ramach „**Rozgrywki Diennej**”), pomiędzy wygenerowaniem przez system gry Hasła, a jego zmianą na kolejne Hasło następującą po 24 godzinach.
- 1.6. Dla przeprowadzenia Rozgrywki Diennej nie ma znaczenia o jakiej porze Uczestnik rozpocznie grę, z tym jedynie zastrzeżeniem, że trwająca rozgrywka zakończy się wraz z chwilą wygenerowania nowego Hasła. Odpowiednie zaplanowanie czasu prowadzenia Rozgrywki Diennej leży po stronie Uczestnika, który powinien w tym zakresie uwzględnić związane z przerwaniem Rozgrywki Diennej skutki określone w pkt 4.1.3 i 4.1.4.
- 1.7. Dla wygrania Rozgrywki Diennej nie ma znaczenia za którą z dostępnych siedmiu prób Uczestnik odgadł Hasło.
- 1.8. W panelu gry Uczestnik ma dostęp do instrukcji, w której opisane są skrótowo najważniejsze jej zasady, a także odesłanie do tego Regulaminu. Uczestnik może w każdym momencie rozgrywki skorzystać z instrukcji poprzez kliknięcie odpowiedniego przycisku dostępnego w ramach interfejsu.
- 1.9. Uczestnik wybiera *nick*, pod którym chce występować w Grze – *nick* ten będzie widoczny w Rankingach także dla pozostałych Uczestników i jest przypisany do Uczestnika na cały okres obowiązywania Akcji promocyjnej.
- 1.10. Dla zapewnienia porównywalności wyników uzyskanych w Rozgrywkach Dziennych przez wszystkich Uczestników:
 - 1.10.1. Uczestnik może prowadzić Rozgrywkę Dzienną tylko na jednym urządzeniu;
 - 1.10.2. Uczestnik nie może zamknąć panelu gry przed odgadnięciem Hasła albo wykorzystaniem ostatniej, siódmej próby (takie przerwanie gry oznacza nie tylko przegraną, ale i przerwanie Serii Rozgrywek Dziennych);
 - 1.10.3. Uczestnik nie ma możliwości zatrzymania zegara (stopera) odmierzającego czas gry Uczestnika;
 - 1.10.4. Czas, w którym system gry porównuje wprowadzone przez Uczestnika słowo z Hasłem nie wlicza się do czasu gry Uczestnika w ramach danej Rozgrywki Diennej.

2. Hasło

- 2.1. O godzinie 10.00 każdej doby w okresie obowiązywania Akcji promocyjnej w systemie gry generowane jest Hasło do odgadnięcia w przeciągu najbliższych 24 godzin, z puli słów dostępnych w Grze. W tym okresie każdy Uczestnik może przystąpić do Rozgrywki Diennej.
- 2.2. Hasło jest:
 - 2.2.1. słowem w języku polskim lub
 - 2.2.2. nazwiskiem sportowca lub
 - 2.2.3. nazwą własną klubu piłkarskiego lub
 - 2.2.4. imieniem sportowca.

- 2.3. Hasło ustalane jest przez Organizatora, przy czym nie powinno być tożsame z Hasłem, które pojawiło się w grze przeciągu ostatnich 90 dni. Organizator ujawnia Hasło wszystkim Uczestnikom dopiero po zakończeniu możliwości jego odgadywania przez wszystkich Uczestników, wraz z wygenerowaniem kolejnego Hasła; do tego czasu Hasło mogą poznać jedynie ci spośród Uczestników, którzy odgadli je w ramach Rozgrywki Diennej (tj. którym wszystkie litery w ramach danej próby zostały podświetlone na kolor zielony).

3. Rozgrywka Dzienna – odgadywanie słowa

- 3.1. Po wybraniu Gry ADMIROKU w ramach Aplikacji Admiralbet, na ekranie w ramach interfejsu użytkownika widoczne są puste pola (siedem rzędów po pięć kwadratów w rzędzie, łącznie tworzące prostokąt) oraz klawiatura ekranowa, która umożliwia wpisywanie słów.
- 3.2. Rozgrywka Dzienna rozpoczyna się z chwilą pierwszego rozpoczęcia pierwszej próby odgadnięcia Hasła, tj. kliknięcia przez Uczestnika w pole dowolnej litery – z tą chwilą startuje odliczanie czasu gry, co sygnalizowane jest:
 - 3.2.1. sygnałem dźwiękowym (gwizdek);
 - 3.2.2. uruchomieniem widocznego przez cały czas gry stopera, prezentującego czas gry w formacie „minuty : sekundy”;
- 3.3. Uczestnik podejmuje próby odgadnięcia Hasła przez wpisywanie słów w kolejne rzędy, aż do zakończenia rozgrywki.
- 3.4. Każda próba odgadnięcia ukrytego słowa polega na wpisaniu przez Uczestnika dowolnego pięcioliterowego słowa w języku polskim lub nazwy własnej określonej w pkt. 2.2 powyżej (wpisywany przez Uczestnika zestaw liter zwany jest ogólnie „słowem” lub „wyrazem”), które musi być poprawne gramatycznie i znajdować się w bazie słów gry.
- 3.5. Każdorazowo Uczestnik potwierdza wpisanie wyrazu w ramach próby klikając klawisz ENTER. Przed takim potwierdzeniem, Uczestnik może usuwać wpisane w ramach danej próby litery klawiszem BACKSPACE.
- 3.6. Po potwierdzeniu wpisania wyrazu przez Uczestnika, następuje odpytanie serwera słów przez system gry – do czasu odpowiedzi serwera, czas gry jest zatrzymywany i rusza ponownie po odpowiedzi serwera co do wpisanego przez Uczestnika słowa (co odzwierciedla się w grze pokolorowaniem liter oraz dalszym odmierzaniem czasu gry).
- 3.7. W przypadku wpisania i potwierdzenia przez Uczestnika słowa, które jest niepoprawne gramatycznie lub nie ma go w bazie, system gry informuje o tym Uczestnika poprzez wyświetlenie stosownego zapisu w ramach panelu gry. W takim przypadku próba wpisania hasła nie pomniejsza całkowitej liczby prób dostępnych w ramach rozgrywki – Uczestnik może kontynuować odgadywanie poprzez wpisanie w ramach tej samej próby innego słowa, poprawnego gramatycznie i znajdującego się w bazie słów gry.

3.8. W przypadku wpisania i potwierdzenia przez Uczestnika słowa, które jest poprawne gramatycznie i znajduje się w bazie słów, system gry ocenia każdą literę porównując ją z Hasłem i w ramach informacji zwrotnej podświetla każdą literę wpisanego słowa odpowiednimi kolorami (zarówno w polach przeznaczonych do wpisywania słów, jak i na klawiaturze):

3.8.1. **Zielony kolor:** Litera znajduje się w Hasle i jest na właściwej pozycji.

3.8.2. **Żółty kolor:** Litera występuje w Hasle, ale znajduje się na niewłaściwej pozycji.

3.8.3. **Szary kolor:** Litera nie występuje w Hasle.

Mechanizm systemu oznaczeń jest niezmienny dla wszystkich uczestników podczas całej rozgrywki i stanowi źródło istotnych wskazówek dla Uczestnika, pozwalających na zawężenie katalogu słów mogących stanowić Hasło.

Przykład

Widok ekranu Uczestnika po wpisaniu w pierwszej próbie (pierwszym podejściu) słowa „PRÓBA”, a w drugiej słowa „KOLOR”.

P	R	Ó	B	A
K	O	L	O	R

Uczestnik przed trzecią próbą (białe pola w kolejnym rzędzie to miejsce na kolejną próbę, których łącznie jest 7) na powyższym przykładzie wie już, że:

- odgadywane słowo zaczyna się na „K”;
- zawiera litery „P”, „O” i „L”, jednak w innych miejscach niż dotąd wpisane;
- nie zawiera żadnej z liter „R”, „Ó”, „B”, „A”.

4. Wynik Rozgrywki Diennej. Konsekwencje przerwania Rozgrywki Diennej. Seria Rozgrywek Dziennych.

4.1. Koniec Rozgrywki Diennej następuje, gdy:

- 4.1.1. Uczestnik w ramach dostępnych prób odgadnie Hasło – w takim przypadku wszystkie litery słowa podświetlają się na zielono, Uczestnik wygrywa Rozgrywkę Dzienną, zegar zatrzymuje się, a jego wskazanie stanowi czas gry Uczestnika w danym dniu (w danej Rozgrywce Diennej);
- 4.1.2. Uczestnikowi nie udaje się odgadnąć Hasła w siedmiu przysługujących mu próbach, przy czym Uczestnik wykorzystał w ramach Rozgrywki Diennej wszystkie siedem prób – w takiej sytuacji Uczestnik przegrywa Rozgrywkę

Dzienną, jednak wciąż kwalifikuje się do uzyskania Bonusu (Freebetu), w taki sam sposób, jak gdyby wygrał Rozgrywkę Dzienną;

- 4.1.3. Uczestnik przerwie Rozgrywkę Dzienną, tj. zamknie okno gry przed zakończeniem siódmej próby, przyciskiem lub z pomocą nawigacji, w sytuacji gdy nie odgadł jeszcze Hasła – jest to równoznaczne z przegraniem Rozgrywki Diennej niekwalifikującym Uczestnika do uzyskania Bonusu (Freebetu), przerywającym Serię Rozgrywek Dziennych Uczestnika.
- 4.1.4. W trakcie prowadzenia Rozgrywki Diennej przez Uczestnika upłynie 24-godzinny okres, na który obowiązywało ostatnio wygenerowane Hasło i zostanie wygenerowane nowe Hasło. Jest to równoznaczne z przegraniem Rozgrywki Diennej niekwalifikującym Uczestnika do uzyskania Bonusu (Freebetu), przerywającym Serię Rozgrywek Dziennych Uczestnika.
- 4.2. Jeżeli Uczestnik otworzy panel Gry ADMIROKU po wcześniejszym tego samego dnia rozpoczęciu Rozgrywki Diennej zakończonej dowolnym rezultatem (wygrana, przegrana, przerwana), system gry nie pozwoli mu na ponowną Rozgrywkę Dzienną (lub kontynuację rozgrywki przerwanej) i wyświetli komunikat o niedostępności Rozgrywki Diennej dla tego Uczestnika w tym dniu.
- 4.3. Jeżeli Uczestnik otworzy panel Gry ADMIROKU na innym urządzeniu niż pierwsze, na którym rozpoczął już Rozgrywkę Dzienną, system gry wyświetli komunikat o otwarciu jej na innym urządzeniu, uniemożliwiając grę na tym innym urządzeniu (Rozgrywkę Dzienną na pierwszym urządzeniu, o ile nie została zakończona, w tym poprzez jej przerwanie, można kontynuować).
- 4.4. Po zakończeniu Rozgrywki Diennej (w tym jej przerwaniu skutkującym przegraną), w panelu Gry ADMIROKU udostępniane są Uczestnikowi informacje dotyczące jego Rozgrywek Dziennych oraz pozycji w rankingu.
- 4.5. **Seria Rozgrywek Dziennych.** Siedem kolejnych (tj. przeprowadzonych w kolejno następujących po sobie 24-godzinnych okresach obowiązywania danego Hasła) Rozgrywek Dziennych Uczestnika zakończonych w sposób określony w pkt 4.1.1 (wygrana Rozgrywki Diennej) lub 4.1.2 (przegrana mimo wykorzystania w ramach Rozgrywki Diennej wszystkich siedmiu prób odgadnięcia Hasła) tworzy Serię Rozgrywek Dziennych uprawniającą Uczestnika – z zastrzeżeniem konieczności spełnienia również innych warunków przewidzianych tym Regulaminem – do otrzymania Freebetu (zob. pkt IV Regulaminu).
- 4.6. Każdorazowo z chwilą wygenerowania nowego Hasła następującą po:
 - 4.6.1. skompletowaniu przez Uczestnika Serii Rozgrywek Dziennych; albo
 - 4.6.2. przerwaniu kompletowania takiej serii poprzez zakończenie Rozgrywki Diennej w sposób określony w pkt 4.1.3 lub 4.1.4, albo
 - 4.6.3. 24-godzinnym okresie obowiązywania danego Hasła, w którym Uczestnik nie przystąpił do Rozgrywki Diennej– rozpoczyna się nowy okres, w którym Uczestnik może od nowa rozpocząć kompletowanie Serii Rozgrywek Dziennych, niezależnie od bieżącego Okresu Rankingowego (tj. Seria Rozgrywek Dziennych ustala się dla każdego Uczestnika indywidualnie, nie

pokrywa się z Okresem Rankingowym), ani pozycji i liczby punktów Uczestnika w Rankingu.

4.7. Aktualna informacja o postępach Uczestnika w kompletowaniu Serii Rozgrywek Dziennych jest widoczna dla Uczestnika w panelu gry.

5. Ranking i Okres rankingowy.

5.1. Organizator prowadzi ranking Uczestników („**Ranking**”), umożliwiającą wszystkim Uczestnikom porównywanie swoich wyników z innymi uczestnikami Gry ADMIROKU (w Rankingu Uczestnicy występują pod *nickiem*, o którym mowa w pkt III.1.9 Regulaminu).

5.2. W Rankingu podawane są wyniki wszystkich Uczestników biorących udział w Rozgrywkach Dziennych w okresie ustalonym przez Organizatora, obejmującym co do zasady każdy kolejny miesiąc kalendarzowy („**Okres rankingowy**”).

5.3. Ranking Uczestników biorących udział w Grze ADMIROKU tworzony jest w oparciu o:

5.3.1. liczbę punktów Uczestnika za wszystkie wygrane Rozgrywki Dienne w danym Okresie Rankingowym;

5.3.2. łączny czas wszystkich wygranych Rozgrywek Dziennych Uczestnika (tj. suma czasu poświęconego na odgadywanie Hasła w dniach, w których Uczestnik wygrał Rozgrywkę Dzienną) w danym Okresie Rankingowym;

5.4. Uczestnik, który wygrał Rozgrywkę Dzienną uzyskuje 1 punkt do Rankingu (za każdą wygraną).

5.5. Ranking układany jest według liczby punktów posiadanych przez Uczestników – od najwyższej do najniższej. W przypadku równej liczby punktów, o kolejności w rankingu decyduje łączny czas wszystkich wygranych Rozgrywek Dziennych Uczestnika (im niższy, tym wyższe miejsce w rankingu).

5.6. Liczba punktów uzyskanych w Rankingu ani miejsce Uczestnika w Rankingu nie są relewantne dla uzyskania Bonusu (Freebetu) – przykładowo: Uczestnikowi, który odgadł wszystkie Hasła w najkrótszym czasie przysługuje ten sam Bonus (Freebet), co Uczestnikowi, który uzyskał 0 punktów (żadnego razu nie odgadł Hasła) ale każdorazowo w Serii Rozgrywek Dziennych wykorzystał w każdej Rozgrywce Diennej wszystkie siedem prób.

5.7. Informacje o aktualnym miejscu Uczestnika w Rankingu udostępniane są mu po zakończeniu Rozgrywki Diennej (w tym jej przerwaniu skutkującym przegraniem), w panelu gry. Z tą chwilą są również widoczne dla pozostałych uczestników w ramach Rankingu.

IV. Freebet (Bonus)

1. W ramach Akcji promocyjnej i na zasadzie Rozdziału IV §8 ust. 15 Regulaminu Zakładów Wzajemnych (<https://admiralbet.pl/cdn/map/legal-documents/pl/Regulamin-zakladow-wzajemnych.pdf>) za aktywność w Grze ADMIROKU Uczestnik może otrzymać freebet

w wysokości 10 PLN ("**Freebet**"), który przypisany zostanie do salda bonusowego na Koncie Uczestnika, po spełnieniu warunków określonych w ust. 2 poniżej. Kwota Freebetu opisanego w zdaniu poprzednim może zostać przez Organizatora podwyższona dla wszystkich Uczestników w ustalonym przez Organizatora okresie w ramach Akcji promocyjnej – o czym Organizator powiadomi stosownym komunikatem w panelu gry; wszystkie zasady dotyczące Freebetu mają zastosowanie również w przypadku gdy zostanie on w ten sposób podwyższony.

2. Aby otrzymać Freebet za aktywność w Grze ADMIROKU, Uczestnik musi spełnić poniższe warunki:

- 2.1. w każdym z 7 kolejnych dni Serii Rozgrywek Dziennych (zob. pkt III.4.5-4.7) wziąć udział w Rozgrywce Diennej w ADMIROKU, która to rozgrywka zostanie zakończona w jeden z następujących sposobów:

- 2.1.1. Wygraną Rozgrywki Diennej (zob. pkt III.4.1.1 Regulaminu);

- 2.1.2. Przegraną Rozgrywki Diennej mimo wykorzystania wszystkich siedmiu prób odgadnięcia Hasła (zob. pkt III.4.1.2. Regulaminu);

- 2.2. w czasie trwania Serii Rozgrywek Dziennych zawrzeć na Admiralbet dowolny Zakład za środki własne – tj. w tym czasie wymaga się zawarcia Zakładu, w którym Uczestnik wpłaca stawkę ze środków pochodzących z salda głównego (nie kwalifikują się Zakłady, w których do wpłaty stawki wykorzystuje się środki pochodzące z Salda bonusowego wydzielonego na Koncie Uczestnika).

3. Każdy Uczestnik może otrzymać tylko jeden Freebet za daną Serię Rozgrywek Dziennych.
4. Jeśli Uczestnik stanie się uprawniony do otrzymania Freebetu za daną Serię Rozgrywek Dziennych, wraz z kolejną Rozgrywką Dzienną rozpoczyna nową Serię Rozgrywek Dziennych.

Przykładowo: jeżeli Uczestnik spełnił warunki Akcji promocyjnej określone w pkt IV.2 powyżej w okresie 25.11.2025 – 1.12.2025 i odebrał za ten okres Freebet, to jeżeli w kolejnych dniach nadal będzie spełniał te wymogi, w panelu gry będzie widział swój nick i Serię Rozgrywek Dziennych jako nieprzerwaną, natomiast będzie uprawniony do otrzymania kolejnego Freebetu nie wcześniej niż 8.12.2025 i tylko wówczas jeśli w okresie 2.12.2025 – 8.12.2025 spełni wymogi Akcji promocyjnej określone powyżej w pkt IV.2.

5. Freebet zostanie dodany na Konto Uczestnika w ciągu maksymalnie 48 godzin od (łącznie): zakończenia Serii Rozgrywek Dziennych, pozytywnego zweryfikowania spełnienia warunków przez Uczestnika, którego dokonuje Organizator i odebrania Freebeta przez Uczestnika. Odebranie Freebeta odbywa się poprzez kliknięcie przez Uczestnika przycisku „Akceptuj” w wyskakującym okienku pop-up albo w sekcji „Moje promocje” dostępnej w Koncie Uczestnika Admiralbet. Po odebraniu Freebet zostanie automatycznie przypisany do salda „Freebet” (Salda bonusowego) Uczestnika.
6. Freebet jest ważny przez 72 godziny od momentu jego dodania na Konto Uczestnika.
7. W celu wypłacenia środków przyznanych jako Freebet, konieczne jest dokonanie przez Uczestnika jednokrotnego obrotu otrzymanym Freebetem. Minimalna liczba zdarzeń na Kuponie to 3 Zdarzenia, minimalny Kurs pojedynczego Zdarzenia na Kuponie musi wynosić przynajmniej 1,40; minimalny Kurs całkowity Kuponu musi wynosić przynajmniej 3,50. Uczestnik ma 72 godzin na skorzystanie z Freebetu, liczone od chwili jego przypisania do Konta. W przypadku rozliczenia Kuponu postawionego za Freebet jako wygranego,

do salda głównego Uczestnika zostanie przypisana Wygrana z Zakładu, nieobejmująca stawki Zakładu.

Przykładowo, przy postawieniu Zakładu z wykorzystaniem Freebet o wartości 10 zł po kursie całkowitym 10,00, w przypadku wygranego Zakładu, saldo główne Uczestnika zostanie zasilone kwotą 78 zł.

8. Kupony anulowane i/lub postawione na Zdarzenia wirtualne nie wliczają się do wykorzystania Freebet.
9. Do spełnienia wymogów wykorzystania Freebet wliczają się Zakłady rozliczone – zarówno jako wygrane jak i przegrane.
10. Freebet nie może być łączony z innymi promocjami prowadzonymi w Admiralbet w tym samym czasie.
11. Freebet uzyskany w ramach Akcji promocyjnej nie stanowi Wygranej lub jej ekwiwalentu w Zakładzie.

V. Postępowanie reklamacyjne

1. Uczestnik ma prawo do wniesienia reklamacji dotyczącej sposobu przeprowadzania Akcji promocyjnej.
2. Reklamacje należy zgłaszać na pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: bok@Admiralbet.pl, nie później niż w terminie 30 dni od dnia zdarzenia podlegającego reklamacji, podając: imię, nazwisko, adres korespondencyjny lub adres e-mail oraz dokładny opis i powód reklamacji.
3. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora na podstawie niniejszego Regulaminu w terminie do 21 dni od dnia ich otrzymania. Uczestnik zostanie powiadomiony o decyzji Organizatora za pośrednictwem adresu e-mail, z którego została wysłana reklamacja.

VI. Postanowienia końcowe

1. Niniejsza Akcja promocyjna obowiązuje od dnia 25 listopada 2025 roku do odwołania. Organizator poinformuje Uczestników o zakończeniu Akcji promocyjnej w formie Komunikatu umieszczonego w Admiralbet.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści niniejszego Regulaminu. Organizator uprzednio poinformuje Uczestników o treści planowanych zmian przez opublikowanie odpowiedniego Komunikatu w Admiralbet. Zmiana Regulaminu nie może naruszać praw nabytych przez Uczestnika w trakcie obowiązywania poprzedniej wersji Regulaminu.
3. Regulamin Akcji promocyjnej należy stosować z uwzględnieniem postanowień Regulaminu zakładów wzajemnych urządzanych przez sieć Internet przez NOVOBET sp. z o. o., Regulaminu odpowiedzialnej gry, opublikowanymi na stronie internetowej oraz w aplikacji mobilnej Admiralbet, oraz z ogólnie obowiązującymi przepisami prawa. W zakresie nieuregulowanym niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdują postanowienia Regulaminu zakładów wzajemnych urządzanych przez sieć Internet przez NOVOBET sp. z o. o.
4. Wyrazy pisane w niniejszym Regulaminie wielką literą mają znaczenie nadane im w Regulaminie zakładów wzajemnych urządzanych przez sieć Internet przez NOVOBET sp. z o. o., z odrębnościami wynikającymi z niniejszego Regulaminu.

