

**REGULAMIN ZAKŁADÓW WZAJEMNYCH URZĄDZANYCH PRZEZ SIEĆ INTERNET
PRZEZ NOVOBET SP. Z O. O.**

SPIS TREŚCI:

I. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

§ 1 Informacje ogólne

§ 2 Słownik pojęć

§ 3 Zasady ogólne

II. OGÓLNE WARUNKI UDZIAŁU W ZAKŁADACH

§ 1 Prawa i obowiązki Uczestników

§ 2 Wymagania techniczne usług świadczonych drogą elektroniczną

III. REJESTRACJA UCZESTNIKÓW

§ 1 Ogólne zasady rejestracji

§ 2 Weryfikacja pełnoletności Uczestników Zakładów

IV. SZCZEGÓŁOWE WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W ZAKŁADACH WZAJEMNYCH

§ 1 Zasady i warunki zawierania Zakładów

§ 2 Rodzaje Zakładów

§ 3 Zakład Pojedynczy i AKO

§ 4 Zakład Systemowy

§ 5 Zakłady na Zdarzenia wirtualne

§ 6 Zakłady na gry karciane

§ 7 Admiral Game

§ 8 Opcje dodatkowe

§ 9 Przyjmowanie Zakładów

§ 10 Unieważnianie Zakładów

§ 11 Oficjalny wynik

§ 12 Wypłata Wygranej

§ 13 Zaświadczenie o Wygranej

§ 14 Wypłata środków. Zamknięcie Konta

V. SZCZEGÓLNE ZASADY DOTYCZĄCE ZDARZEŃ

§ 1 Postanowienia ogólne

§ 2 Ogólne postanowienia dotyczące Zakładów na Żywo

§ 3 Szczegółowe zasady Zakładów na poszczególne dyscypliny sportowe

§ 4 Zakłady na wydarzenia inne niż sportowe transmitowane Na Żywo

VI. REKLAMACJE I ZGŁASZANIE ROSZCZEŃ

VII. CZAT

VIII. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

I. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

§ 1 Informacje ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w zakładach wzajemnych w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych, urządzanych i prowadzonych przez sieć Internet przez Novobet spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Zabierzowie, ul. Krakowska 368, 32-080 Zabierzów, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, Wydział XII Gospodarczy pod numerem 0001009955.
2. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie po jego zatwierdzeniu przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych. Regulaminowi podlegają wszystkie Zakłady przyjęte przez Novobet sp. z o.o. za pośrednictwem sieci Internet.
3. Niniejszy Regulamin został sporządzony zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa dotyczącymi zakładów wzajemnych wyłącznie w sieci Internet, w szczególności zgodnie z ustawą z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
4. Zasady zawierania Zakładów są dostępne na Stronie Internetowej Novobet sp. z o.o., dostępnej pod adresem www.admiralbet.pl oraz w Aplikacji.
5. Każdy Klient Novobet sp. z o.o. może, przed zawarciem Zakładu, skonsultować się ze Spółką w sprawie zasad określonych w Regulaminie.
6. Posiadanie dowodu zawarcia Zakładu, wydanego przez Novobet sp. z o.o. oznacza, iż Uczestnik zapoznał się i zaakceptował zasady niniejszego Regulaminu, treść komunikatów publikowanych przez Novobet sp. z o.o. na Stronie Internetowej oraz przedmiot zawieranego Zakładu. Przez posiadanie dowodu zawarcia zakładu, wydanego przez Novobet sp. o.o. należy rozumieć wyświetlanie potwierdzenia zawarcia Zakładu na Koncie Uczestnika.

§ 2 Słownik pojęć

Wyrazy i sformułowania użyte w niniejszym Regulaminie mają następujące znaczenie:

Aplikacja – oznacza metodę dostępu do Strony Internetowej za pośrednictwem aplikacji przeznaczonej na urządzenia mobilne. Aplikacja możliwa jest do pobrania ze Strony Internetowej.

Czat – usługa polegająca na bezpłatnym dostępie do oprogramowania komputerowego udostępnionego na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji, umożliwiającego bezpośrednią, prowadzoną w czasie rzeczywistym, komunikację tekstową między Uczestnikami.

Komunikat - oznacza ogłoszenia publikowane na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji, zawierające informacje wiążące dla Uczestnika i Spółki.

Konto – oznacza Konto tymczasowe lub Konto stałe, aktywowane po jego rejestracji, dostępne dla Uczestnika poprzez Stronę Internetową lub Aplikację, za pośrednictwem którego zawierane są Zakłady.

Konto stałe – oznacza internetowe wirtualne Konto Uczestnika, które jest zakładane przez Klienta po dokonaniu pełnej rejestracji oraz zakończonym procesie weryfikacji danych.

Konto tymczasowe – oznacza internetowe wirtualne konto Uczestnika, które jest zakładane przez Klienta po dokonaniu rejestracji uproszczonej.

Kupon – jest to indywidualny elektroniczny dowód udziału w Zakładach, potwierdzający zawarcie Zakładu przez sieć Internet zapisany w bazie danych Spółki posiadający niezbędne dane o przyjętym Zakładzie. Kupon zawiera m.in. następujące informacje: miejsce, data i czas zawarcia Zakładu; dziedzina sportowa, zawodnik będący przedmiotem Zakładu, typ na wynik, kurs Zakładu, stawka Zakładu, ewentualna kwota wygranej, numer Kuponu.

Kurs – oznacza wartość liczbową, przedstawiającą prawdopodobieństwo wystąpienia Zdarzenia, będącego przedmiotem Zakładu, służący do obliczenia wygranej z zawartego Zakładu.

Punkty lojalnościowe – punkty przyznawane Uczestnikom z tytułu aktywności na Stronie Internetowej zgodnie z niniejszym Regulaminem.

Regulamin – oznacza niniejszy dokument, obejmujący zasady zawierania Zakładów przez sieć Internet oraz prawa i obowiązki Spółki i Uczestnika.

Spółka, Novobet – oznacza Novobet spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Zabierzowie, ul. Krakowska 368, 32-080 Zabierzów, posiadającą nr REGON: 524008852, NIP: 5130282910, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, Wydział XII Gospodarczy pod nr KRS: 0001009955.

Strona Internetowa - oznacza stronę internetową pod adresem: admiralbet.pl, należącą do Spółki, na której na podstawie udzielonego zezwolenia są prowadzone i urządzane zakłady wzajemne. Strona Internetowa dostępna jest poprzez przeglądarkę internetową lub Aplikację.

Ustawa – oznacza ustawę z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

Ustawa AML – oznacza ustawę z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu.

Uczestnik lub **Klient** – oznacza pełnoletnią osobę fizyczną zawierającą Zakład ze Spółką poprzez Stronę Internetową lub Aplikację, w zakresie objętym niniejszym Regulaminem lub podejmującą działania mające na celu udział w zakładach wzajemnych urządzanych przez Spółkę przez sieć Internet.

Wygrana – oznacza sumę przeznaczoną do wypłaty w przypadku poprawnego określenia wyniku/możliwości zaistnienia, obliczaną jako iloczyn wskaźnika wpłaconej stawki i Kursu przypadającego na ten typ, spełniającą wymagania wynikające z ustawy o grach hazardowych.

Zakład – oznacza zakład wzajemny przez Internet typu bukmacherstwo lub totalizator, będący w ofercie Spółki, zawierany pomiędzy Uczestnikiem a Spółką na podstawie niniejszego Regulaminu, polegający na odgadnięciu przez Uczestnika zaistnienia lub wyników różnych Zdarzeń, w którym Uczestnik wpłaca stawkę, a wysokość Wygranej zależy od umówionego, pomiędzy przyjmującym Zakład a wpłacającym stawkę, stosunku wpłaty do Wygranej.

Zdarzenia – oznacza faktyczne oraz wirtualne wydarzenia, dotyczące sportu, wydarzeń okołosportowych, politycznych, społecznych oraz rozrywkowych, których wyniki lub możliwości zaistnienia można typować zgodnie z niniejszym Regulaminem oraz Ustawą.

§ 3 Zasady ogólne

1. Niniejszy Regulamin zakładów wzajemnych organizowanych w sieci Internet stanowi podstawę prawną do zawarcia Zakładu w rozumieniu niniejszego Regulaminu.
2. Niniejsze zasady są obowiązujące wyłącznie dla Uczestników, którzy są uprawnieni do zawierania Zakładów zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
3. Nie mogą zawierać Zakładów osoby:
 - 3.1 które nie ukończyły 18 lat - przed dopuszczeniem potencjalnego Uczestnika do gry Spółka dokona weryfikacji wieku i tożsamości Uczestnika, na podstawie zasad opisanych w rozdziale III Regulaminu;
 - 3.2 wobec których został prawomocnie orzeczony zakaz wstępu do ośrodków gier i uczestnictwa w grach hazardowych,
 - 3.3 będące wspólnikami Novobet, jej pracownikami i współpracownikami,
 - 3.4 będące bezpośrednimi uczestnikami Zdarzeń objętych ofertą bukmacherską, osobami bezpośrednio zaangażowanymi w organizację wydarzeń sportowych, w tym członkami zarządu i pracownikami klubów sportowych.
4. Uczestnik jest zobowiązany do weryfikacji, czy uczestnictwo w Zakładach jest zgodne z prawem obowiązującym na terytorium kraju, w którym przebywa. Zabronione jest korzystanie z oprogramowania, kodu albo innych narzędzi informatycznych, które służą ominięciu zabezpieczeń lub kontroli regulacyjnych (wynikających z obowiązujących przepisów), w szczególności służących zaciemnianiu, manipulacji lub fałszowaniu danych związanych z lokalizacją Uczestnika lub lokalizacją urządzenia używanego do uzyskania dostępu do Strony Internetowej lub Aplikacji. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za korzystanie przez Uczestnika z usług oferowanych przez Spółkę wbrew przepisom prawa obowiązującego na danym terytorium.
5. Zakłady zawarte przez osoby nieuprawnione zostaną przez Spółkę unieważnione.
6. Rozpoczęcie korzystania z jakiegokolwiek usługi za pośrednictwem Strony Internetowej oraz Aplikacji jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
7. Uczestnik oświadcza, iż wyraża zgodę na świadczenie usług drogą elektroniczną w Zakresie określonym w Regulaminie.
8. Za miejsce zawarcia Zakładu uznaje się terytorium Polski. Wszelkie zasady dotyczące m.in. urządzania Zakładów, rozstrzygania sporów, zgłaszania i rozpatrywania reklamacji reguluje prawo polskie.
9. Wszelkie spory między Spółką, a Uczestnikiem podlegają jurysdykcji sądów polskich.

II. OGÓLNE WARUNKI UDZIAŁU W ZAKŁADACH

§ 1 Prawa i obowiązki Stron

1. W związku z rejestracją Konta, Uczestnicy mają obowiązek zapoznania się i przestrzegania powszechnie obowiązujących przepisów prawa dotyczących Zakładów, w

szczegółności przepisów Ustawy, przepisów Ustawy AML, a także postanowień Regulaminu.

2. Spółka jest uprawniona do publikowania na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji wiążących dla Uczestnika oraz Spółki komunikatów oraz regulaminów promocji. Uczestnik powinien zapoznać się z nimi oraz stosować się do ich treści.
3. Wysokość Wygranej albo przegranej w Zakładzie stanowi tajemnicę Uczestnika, której Spółka obowiązana jest przestrzegać, z zastrzeżeniem obowiązku ujawnienia takich informacji, wynikającego z Ustawy lub innych powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
4. Zabronione jest przekazywanie przez Uczestnika do systemów teleinformatycznych Spółki treści nielegalnych, naruszających dobra osób trzecich lub ogólnie przyjęte normy społeczne, niezgodnych z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, wprowadzających w błąd lub zawierających szkodliwe oprogramowanie.
5. Spółka ma prawo i obowiązek podejmowania wszelkich działań w celu spełnienia wymagań wynikających z Ustawy AML i mających na celu m.in. identyfikowanie i weryfikowanie tożsamości Uczestnika. W przypadkach określonych w Ustawie AML, Spółka może odmówić lub zawiesić wypłatę środków znajdujących się na Koncie Uczestnika.
6. Spółka jest uprawniona do żądania od Uczestnika złożenia oświadczenia co do zajmowania przez niego eksponowanego stanowiska politycznego, bycia członkiem rodziny lub osobą znaną jako bliski współpracownik takiej osoby, w rozumieniu Ustawy AML. Niezłożenie oświadczenia, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym w wyznaczonym przez Spółkę terminie, skutkować może zawieszeniem wypłaty środków pieniężnych z Konta.
7. Spółka jest uprawniona do żądania od Uczestnika informacji o źródle pochodzenia wartości majątkowych pozostających w dyspozycji Uczestnika w ramach stosunków gospodarczych lub transakcji.
8. Uczestnik zobowiązany jest do informowania Spółki każdorazowo o:
 - 8.1 zmianie źródła pochodzenia wartości majątkowych pozostających w jego dyspozycji w ramach stosunków gospodarczych lub transakcji,
 - 8.2 fakcie dokonywania transakcji powiązanych, których łączna wartość (niezależnie od ilości operacji) przekracza równowartość 2.000 euro.
9. Spółka zastrzega sobie prawo do:
 - 9.1 ograniczenia przyjmowania Zakładów na dane Zdarzenie,
 - 9.2 odmowy przyjęcia Zakładu albo części Zakładu od dowolnego Uczestnika, w dowolnym czasie, na dowolne Zdarzenie, bez podawania przyczyny,
 - 9.3 zamknięcia Konta Uczestnika i zwrotu środków przypisanych do tego Konta bez podania przyczyny - w takiej sytuacji zawarte wcześniej Zakłady będą ważne i zostaną rozliczone przed zamknięciem Konta, zgodnie z niniejszym Regulaminem.

Uczestnikowi, któremu Spółka odmówiła zawarcia Zakładu, bądź którego Konto zostało zamknięte, nie przysługują żadne roszczenia z tego tytułu.
10. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za:

- 10.1 jakąkolwiek szkodę związaną z nieznaną lub nieprawidłową interpretacją przez Uczestnika warunków zawierania Zakładów, wynikających z Regulaminu, komunikatów i regulaminów promocji opublikowanych na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji. Dotyczy to również wszelkich błędów i pomyłek Uczestnika spowodowanych nieznaną lub niezastosowaniem się do oficjalnych zasad gry, określonych dla Zdarzenia, na wynik którego został przyjęty Zakład;
- 10.2 jakąkolwiek szkodę wynikającą bezpośrednio lub pośrednio z korzystania przez Uczestnika ze Strony Internetowej oraz Aplikacji, w szczególności spowodowaną opóźnieniem lub przerwą w świadczeniu usług za pośrednictwem Strony Internetowej oraz Aplikacji; błędami w przekazywanych informacjach lub świadczonych usługach; błędami oprogramowania lub transmisji danych; utratą lub uszkodzeniem danych Uczestnika; nieupoważnionym lub niewłaściwym korzystaniem z Konta Uczestnika;
- 10.3 jakiegokolwiek zdarzenie wynikające z siły wyższej.
11. Żadne postanowienie niniejszego Regulaminu nie ogranicza ani nie wyłącza odpowiedzialności Spółki z jakiegokolwiek tytułu, w odniesieniu do którego, zgodnie z obowiązującym prawem, wyłączenie odpowiedzialności nie jest dopuszczalne.

§ 2 Wymagania techniczne usług świadczonych drogą elektroniczną

1. W celu prawidłowego korzystania z usług świadczonych przez Spółkę drogą elektroniczną za pośrednictwem Strony Internetowej oraz Aplikacji wymagany jest:
 - 1.1 dostęp do sieci Internet,
 - 1.2 w przypadku korzystania ze Strony Internetowej - przeglądarka internetowa Mozilla Firefox w wersji 99.0 i wyższej lub Microsoft Edge w wersji 101.0 i wyższej lub Opera w wersji 86.0 i wyższej lub Google Chrome w wersji 101.0. i wyższej lub Safari w wersji 15.4.0 i wyższej, a w przypadku korzystania z Aplikacji - system operacyjny Android w wersji 10 i wyższej lub iOS w wersji 15.7.8 i wyższej,
 - 1.3 aktywne konto e-mail.
2. Korzystając z usługi elektronicznej należy:
 - 2.1 przestrzegać zasad bezpiecznego użytkowania Internetu,
 - 2.2. używać programów antywirusowych oraz zapór sieciowych (firewall) i na bieżąco je aktualizować.
3. Świadczenie usług drogą elektroniczną, po zalogowaniu na Stronie internetowej, odbywa się z wykorzystaniem protokołu HTTPS.
4. Za wszelkie problemy wynikające ze stosowania urządzeń lub systemów operacyjnych nie spełniających wymogów opisanych w niniejszym paragrafie, Spółka nie ponosi odpowiedzialności.

III. REJESTRACJA UCZESTNIKÓW

§ 1 Ogólne zasady rejestracji

1. W celu udziału w zakładach wzajemnych na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji, konieczna jest uprzednia rejestracja Konta Uczestnika zakładów. W trakcie procedury rejestracji Konta, Spółka weryfikuje dane osobowe podane przez Klienta, w szczególności jego tożsamość oraz wiek, zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.
2. W celu dokonania rejestracji Konta, należy prawidłowo wypełnić formularz rejestracyjny, dostępny na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji. Warunkiem dokonania rejestracji jest:
 - 2.1 wypełnienie wszystkich wymaganych pól formularza rejestracyjnego, oraz
 - 2.2 złożenie oświadczenia o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu zakładów wzajemnych urządzanych przez Spółkę na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji i zapoznaniu się z Polityką Prywatności, oraz
 - 2.3 złożenie oświadczenia o zgodności ze stanem faktycznym danych podanych w procesie rejestracji.
3. Zarejestrowanie Konta Uczestnika zakładów możliwe jest po zweryfikowaniu przez Spółkę poprawności i kompletności danych Uczestnika wprowadzonych do formularza rejestracyjnego. Weryfikacja danych Uczestnika dokonywana jest w ciągu 72 godzin od prawidłowego złożenia wniosku o rejestrację Konta. Klient otrzymuje powiadomienie o wyniku weryfikacji poprzez potwierdzony kanał komunikacji (na podany numer telefonu komórkowego lub adres poczty elektronicznej).
4. Klient odpowiada za prawdziwość i poprawność wszystkich danych, podanych w trakcie procesu rejestracji i jest zobowiązany do ich aktualizacji, jeśli ulegną one zmianie.
5. Dostępne są dwa tryby rejestracji Konta Uczestnika:
 - 5.1 uproszczony, który umożliwia założenie Konta tymczasowego, po wypełnieniu formularza uproszczonego i weryfikacji Klienta przez Spółkę. Korzystanie z Konta tymczasowego podlega ograniczeniom, szczegółowo opisanym w pkt 8-11 poniżej;
 - 5.2 pełny, który umożliwia założenie Konta stałego, po wypełnieniu formularza pełnego i weryfikacji Klienta przez Spółkę. Konto stałe umożliwia pełne korzystanie z oferty Spółki na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji.

Wybór sposobu rozpoczęcia korzystania z oferty Spółki na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji, w zakresie trybu rejestracji Konta, należy do decyzji Klienta.
6. Dokonanie rejestracji uproszczonej i złożenie wniosku o otwarcie Konta tymczasowego następuje poprzez podanie zgodnych ze stanem faktycznym danych: imienia i nazwiska, numeru PESEL (a w przypadku braku nr PESEL – daty urodzenia i obywatelstwa), numeru telefonu oraz adresu poczty elektronicznej umożliwiającym weryfikację Klienta. Otwarcie Konta tymczasowego jest możliwe po dokonaniu przez Spółkę pozytywnej weryfikacji numeru telefonu komórkowego.
7. Spółka zastrzega sobie prawo do odmowy utworzenia Konta tymczasowego lub jego zawieszenia do czasu prawidłowego przeprowadzenia przez Klienta rejestracji Konta stałego, w przypadku powzięcia przez Spółkę wątpliwości w zakresie prawidłowości danych podanych przez Klienta w formularzu rejestracyjnym w trybie uproszczonym. Spółka ma prawo do zawieszenia Konta tymczasowego aż do czasu prawidłowego przeprowadzenia przez Klienta pełnej rejestracji.

8. Konto tymczasowe może być utworzone na okres nie dłuższy niż 30 dni, licząc od dnia jego otwarcia. W tym terminie Uczestnik zakładów zobowiązany jest do dokonania pełnej rejestracji, w celu założenia Konta stałego. Jeżeli Uczestnik zakładów nie dokona w podanym terminie prawidłowej rejestracji Konta stałego, jego Konto tymczasowe ulega zawieszeniu do momentu dokonania pełnej rejestracji. Przez zawieszenie Konta rozumie się ograniczenie wszystkich jego funkcjonalności z wyłączeniem tej, która umożliwia dokonanie pełnej rejestracji. Wraz z zawieszeniem Konta tymczasowego, Spółka zaprzestanie przysyłania jego posiadaczowi informacji handlowych, za wyjątkiem informacji o konieczności dokonania pełnej rejestracji w celu umożliwienia korzystania z oferty Spółki.
9. Maksymalna wysokość stawek, za które można zawierać zakłady na Koncie tymczasowym, wynosi łącznie 8000 zł.
10. Z Konta tymczasowego nie można wypłacać depozytów ani Wygranych. Wypłata depozytów i Wygranych jest możliwa wyłącznie po rejestracji Konta stałego.
11. W przypadku, gdy na Koncie tymczasowym, które zostało zawieszone, Uczestnik posiadał środki pieniężne, zamknięcie Konta tymczasowego jest możliwe wyłącznie po dokonaniu pełnej rejestracji oraz wypłaceniu zgromadzonych na Koncie środków. W przypadku braku środków na zawieszonym Koncie tymczasowym, Konto zostanie usunięte w terminie trzech miesięcy od jego utworzenia.
12. Dokonanie rejestracji pełnej i złożenie wniosku o otwarcie Konta stałego następuje poprzez:
 - 12.1 podanie zgodnych ze stanem faktycznym danych: imienia i nazwiska, numer PESEL (a w przypadku braku numeru PESEL – daty urodzenia i obywatelstwa), adresu zamieszkania, numeru telefonu i adresu poczty elektronicznej, rodzaju i numeru dokumentu tożsamości oraz numeru rachunku bankowego,
 - 12.2 okazanie ważnego dokumentu tożsamości (dowodu osobistego, paszportu lub karty pobytu), na podstawie których następuje weryfikacja tożsamości i wieku Klienta. Na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji okazanie dokumentu tożsamości następuje poprzez przesłanie przez Klienta skanu lub fotokopii obu stron dokumentu tożsamości, za pośrednictwem formularza rejestracyjnego,
 - 12.3 ustawienie limitów kwotowych oraz czasowych gry, o których mowa w Regulaminie odpowiedzialnej gry,
 - 12.4 potwierdzenie przez Klienta, że wszystkie wskazane przez niego dane należą do niego. Uczestnik zakładów zawierając umowę na Konto oświadcza, że podane przez niego dane są zgodne z prawdą oraz że ukończył 18 rok życia.
13. Weryfikacja danych Uczestnika zakładów w procesie rejestracji pełnej może odbywać się także w oparciu o elektroniczny system uwierzytelniania tożsamości poprzez odpowiednie systemy bankowości elektronicznej, o ile Spółka udostępni taką usługę.
14. Zarejestrowanie stałego Konta Uczestnika możliwe jest dopiero po zweryfikowaniu przez Spółkę poprawności i kompletności danych podanych przez Klienta w procesie rejestracyjnym, w tym jego tożsamości oraz wieku. W przypadku powzięcia przez Spółkę wątpliwości co do prawidłowości podanych danych lub w sytuacji, gdy podane przez Klienta dane nie umożliwiają dokonania weryfikacji jego tożsamości lub wieku, Spółka dokona zawieszenia procesu rejestracji Konta stałego, do czasu uzupełnienia danych

przez Klienta i ich pozytywnej weryfikacji. Informację o zawieszeniu procesu rejestracji i konieczności podania danych uzupełniających, Spółka wysyła na adres poczty elektronicznej podany przez Klienta.

15. W przypadku pozytywnej weryfikacji danych Klienta następuje utworzenie Konta stałego, o czym Klient zostaje powiadomiony za pośrednictwem potwierdzonego kanału komunikacji.
16. W przypadku negatywnej weryfikacji danych Klienta lub braku uzupełnienia przez Klienta danych, w sytuacji określonej w pkt 14, Klient zostaje powiadomiony o braku możliwości utworzenia Konta stałego.
17. Uczestnictwo w zakładach jest możliwe wyłącznie po zalogowaniu się na Konto. W tym celu Uczestnik powinien podać właściwy login oraz hasło, utworzone w procesie rejestracji, a także odpowiedź na pytanie bezpieczeństwa, jeśli tego typu zabezpieczenie zostało ustawione przez Uczestnika.
18. Utworzenie przez Uczestnika więcej niż jednego Konta, na te same lub podobne dane (multikonta) jest zabronione. W przypadku uzasadnionego podejrzenia utworzenia multikont, Spółce przysługuje prawo do ich zamknięcia. Wszelkie zakłady zawarte na takich Kontach zostaną unieważnione, a przypisane do Kont środki pieniężne zwrócone.
19. Spółka ma prawo zablokowania Konta Uczestnika zakładów w przypadku stwierdzenia naruszenia warunków Regulaminu lub przepisów prawa, w szczególności w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że z Konta korzysta inna osoba, niż Uczestnik, którego dane zostały podane w procesie rejestracji. Jeżeli okoliczności stanowiące przyczynę zablokowania Konta zostaną potwierdzone, Spółce przysługuje prawo do zamknięcia Konta. Wszelkie zakłady wniesione na takim Koncie zostaną anulowane, a przypisane do Konta środki pieniężne zwrócone.

§ 2 Weryfikacja pełnoletności Uczestników Zakładów

1. Wiek Uczestników Zakładów podlega weryfikacji, zgodnie z niżej opisaną procedurą.
2. Warunkiem udziału w Zakładach urządzanych przez Spółkę jest ukończenie 18. roku życia oraz dokonanie prawidłowej rejestracji Konta Uczestnika.
3. Weryfikacja wieku Uczestników odbywa się w trakcie procesu rejestracji Konta.
4. W przypadku rejestracji Konta tymczasowego, weryfikacja pełnoletności uczestnika zakładów wzajemnych następuje poprzez wymóg podania numeru PESEL, a w przypadku osób nieposiadających nadanego numeru PESEL – daty urodzenia.
5. W procesie rejestracji Konta stałego, kontrola ukończenia przez Uczestnika zakładów 18. roku życia następuje poprzez wymóg podania danych, określonych w pkt 4 powyżej, a ponadto poprzez wymóg udostępnienia Spółce (w formie skanu lub fotografii) ważnego dokumentu tożsamości.
6. Wpisanie przez Klienta błędnych danych podczas rejestracji Konta w polach weryfikujących pełnoletność (pole numeru PESEL lub w przypadku osób nieposiadających nadanego numeru PESEL - daty urodzenia) lub powzięcie przez Spółkę podejrzenia, że Konto może być użytkowane przez inną osobę skutkuje brakiem możliwości rejestracji

Konta, z uwagi na funkcjonalność Strony Internetowej niepozwalającą na tworzenie Kont osób, które nie ukończyły 18 roku życia.

7. W razie powzięcia przez Spółkę wątpliwości w zakresie: prawidłowości danych dotyczących wieku Uczestnika zakładów, zawartych w udostępnionym przez niego dokumencie tożsamości, bądź ważności tego dokumentu, a także w sytuacji, gdy udostępniony odpis dokumentu nie pozwala na ustalenie tożsamości Uczestnika zakładów oraz jego wieku, Spółka jest uprawniona do zażądania od Uczestnika dokumentów lub informacji uzupełniających, w tym:
 - 7.1. okazania dodatkowego dokumentu tożsamości;
 - 7.2. wykonania i przesłania zdjęcia dokumentu tożsamości trzymanego przy twarzy, w celu wykluczenia faktu posługiwania się dokumentem tożsamości przez osobę trzecią;
 - 7.3. uzyskania dodatkowych wyjaśnień lub potwierdzenia danych przez Uczestnika;
- pod rygorem odmowy dokonania rejestracji Konta stałego.
8. Spółka dokonuje otwarcia Konta oraz dopuszcza Uczestnika do udziału w Zakładach wyłącznie w przypadku pozytywnej weryfikacji danych podanych przez Uczestnika zakładów, w szczególności potwierdzających ukończenie przez Uczestnika 18 roku życia.
9. W przypadku powzięcia przez Spółkę podejrzenia, że Konto może być użytkowane przez inną osobę niż ta, której dane zostały podane podczas procesu rejestracji Konta, Spółka jest uprawniona do przeprowadzenia, w każdym czasie, dodatkowej weryfikacji tożsamości i wieku Uczestnika zakładów.
10. Strona Internetowa oraz Aplikacja posiadają funkcjonalność pozwalającą na weryfikację:
 - 10.1. wieku Uczestnika;
 - 10.2. faktu zapoznania się przez Uczestnika z Regulaminem.

IV. SZCZEGÓŁOWE WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W ZAKŁADACH WZAJEMNYCH

§ 1 Zasady i warunki zawierania Zakładów

1. Wygrana obliczana jest na podstawie informacji, obowiązujących w momencie zawarcia Zakładu (z zastrzeżeniem Rozdziału IV. § 8 Regulaminu odnoszącego się do usługi typu Cash-out).
2. Spółka może oferować Zakłady na Zdarzenia wskazane w Rozdziale V. Regulaminu. Spółka jest uprawniona do stosowania, w sposób niewprowadzający w błąd, własnego nazewnictwa oferty kursowej, w szczególności do opisów rozgrywek, nazw poszczególnych lig, nazw zespołów, w tym stosowania transkrypcji, co nie ma wpływu na ważność zawartego Zakładu.
3. Ponadto Spółka jest uprawniona do oferowania Zakładów na Zdarzenia niewymienione w Rozdziale V. Regulaminu. W takim przypadku Spółka może doprecyzować warunki zawierania Zakładu bezpośrednio w ofercie takiego Zakładu, publikowanej na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji.

4. Każdy typ na Zdarzenie z oferty Spółki ma przyporządkowany Kurs. Kurs dla każdego typu Zdarzenia jest ustalany przez Spółkę według jej własnego uznania.
5. Zakłady zawarte po rzeczywistym rozpoczęciu Zdarzenia, którego dotyczą te Zakłady są nieważne, z wyjątkiem „Zakładów na Żywo”, których zasady opisane zostały w Rozdziale V § 2 Regulaminu.
6. Przy ocenie Zakładów bierze się pod uwagę datę i godzinę faktycznego rozpoczęcia się Zdarzenia, a nie datę i czas zakończenia przyjmowania Zakładów wprowadzonych do bazy danych systemu informatycznego Spółki.
7. Uczestnik jest zobowiązany do sprawdzenia poprawności szczegółów Zakładu, w tym zawartości przygotowanego Kuponu. W przypadku stwierdzenia błędu, Uczestnik powinien poprawić Kupon przed jego zatwierdzeniem.
8. Zawarty Zakład, potwierdzony wpisem w bazie danych Spółki, nie podlega anulowaniu lub zmianie przez Uczestnika.

§ 2 Rodzaje Zakładów

1. Spółka umożliwia zawieranie za pośrednictwem Strony Internetowej lub Aplikacji następujących Zakładów:
 - 1.1 **Zakłady bukmacherskie** polegające na obstawianiu wyników na Zdarzenia sportowe, polityczne, społeczne, medialne i inne, w których Uczestnicy wpłacają stawki, a wysokość Wygranych zależy od stosunku wpłaty do Wygranej. Zakłady dokonywane są za pomocą Strony Internetowej lub Aplikacji, gdzie Spółka oferuje określone Kursy, które mogą ulegać zmianie zgodnie z okolicznościami, które wpływają na prawdopodobieństwo danego wyniku. W ramach Zakładów bukmacherskich, możliwe jest zawieranie następujących Zakładów:
 - 1.1.1 **Pojedynczy** – opisany w § 3 poniżej,
 - 1.1.2 **AKO** – opisany w § 3 poniżej,
 - 1.1.3 **Systemowy** – opisany w § 4 poniżej,
 - 1.1.4 **Zakłady na Zdarzenia wirtualne** – opisane w § 5 poniżej,
 - 1.1.5 **Zakłady na gry karciane** – opisane w § 6 poniżej,
 - 1.2 **Admiral Game** – opisany w § 7 poniżej,
2. Szczegółowe informacje i warunki dotyczące oferty Zakładów, w tym Zakładów na Zdarzenia wirtualne, Zakładów na gry karciane oraz innych sposobów obstawiania Zakładów, przekazane będą w komunikatach opublikowanych na Stronie Internetowej i Aplikacji.

§ 3 Zakład Pojedynczy i AKO

1. Zakład Pojedynczy polega na tym, że Uczestnik typuje wynik na jedno Zdarzenie zgodnie z jego Kursem.

2. Prawo do Wygranej w Zakładzie Pojedynczym przysługuje Uczestnikowi w przypadku poprawnego określenia wyniku Zdarzenia.
3. Zakład AKO polega na tym, że Uczestnik typuje wynik na kilka (dwa lub więcej) Zdarzeń jednocześnie w ramach jednej transakcji. Kurs końcowy obliczany jest poprzez pomnożenie wszystkich kursów wszystkich typów dodanych do Kuponu.
4. Liczba możliwych do wytypowania Zdarzeń w Zakładzie AKO zależy od wybranej przez Uczestnika kwoty stawki oraz limitu maksymalnej Wygranej przypadającej na jeden Kupon. Spółka zastrzega sobie prawo do wprowadzania dowolnego limitu liczby Zdarzeń możliwych do wytypowania dla Zakładu AKO.
5. Prawo do Wygranej w Zakładzie AKO przysługuje Uczestnikowi, gdy wyniki wszystkich typowanych Zdarzeń zostały określone poprawnie.
6. Sposób określenia Wygranej w przypadku Zakładu Pojedynczego obliczany jest jako iloczyn Kursu, stawki oraz współczynnika ($\text{Kurs} * \text{stawka} * \text{współczynnik} = \text{Wygrana}$). Kwoty wygranej zaokrągla się do 1 grosza. Wartość współczynnika ustalana jest na podstawie aktualnie obowiązującej stawki podatku od gier, określonej w Ustawie.
7. Sposób określenia kwoty Wygranej w przypadku Zakładu AKO obliczany jest jako iloczyn Kursów wszystkich wytypowanych Zakładów po zaokrągleniu, stawki i współczynnika (wszystkie Kursy * stawka * współczynnik = Wygrana). Iloczyn Kursów obliczany jest przez pomnożenie wszystkich Kursów i jest zaokrąglany do dwóch miejsc po przecinku (jeżeli na trzecim miejscu po przecinku znajduje się cyfra 5, to iloczyn Kursów zaokrągla się w górę).

§ 4 Zakład Systemowy

1. Zakład Systemowy stanowi zbiorcze zestawienie Zakładów częściowych typu AKO i/lub Pojedynczych ujętych na jednym Kuponie. Każdy z takich Zakładów częściowych lub ich kombinacji, mimo że znajduje się na jednym wspólnym Kuponie, traktowany jest jak oddzielny dowód zawarcia Zakładu. Uczestnik ma możliwość wybierania kombinacji Zakładów AKO i/lub Pojedynczych. Uczestnik zaznacza swój typ Zakładu Systemowego i bazując na tym wyborze dokonuje Zakładu na określoną ilość kombinacji. Stawka Zakładu Systemowego dzielona jest na ilość wybranych kombinacji.
2. Prawo do Wygranej w Zakładzie Systemowym przysługuje Uczestnikowi, gdy przynajmniej jeden wynik z typowanych kombinacji na Kuponie został określony poprawnie. .
3. Liczba możliwych do wytypowania Zdarzeń w Zakładzie Systemowym zależy od wybranej przez Uczestnika kwoty stawki oraz limitu maksymalnej Wygranej przypadającej na jeden Kupon. Spółka zastrzega sobie prawo do wprowadzania dowolnego limitu liczby Zdarzeń dla Zakładów Systemowych.
4. W ramach zawierania Zakładu Systemowego, Uczestnik może skorzystać z opcji dodatkowej, tzw. "Pewniaka", określonej w rozdziale IV § 8 pkt 8 Regulaminu.

§ 5 Zakłady na Zdarzenia wirtualne

1. Spółka może udostępnić możliwość zawierania Zakładów na Zdarzenia wirtualne rozumiane jako generowane komputerowo zdarzenia dotyczące sportowego współzawodnictwa ludzi i zwierząt.

2. W zakładach na Zdarzenia wirtualne Uczestnik ma możliwość obstawiania wyników wirtualnych zdarzeń będących odwzorowaniem realnych zawodów i rywalizacji sportowych w ramach lig, pucharów i innych rozgrywek występujących w rzeczywistości.
3. Spółka może oferować Uczestnikom możliwość zawierania Zakładów na Zdarzenia wirtualne w ramach następujących dyscyplin sportowych: piłki nożnej, tenisa ziemnego, koszykówki, żużla, kolarstwa, wyścigów samochodowych, sportów walki, boksu, hokeja, siatkówki, baseballu, futbolu amerykańskiego, tenisa stołowego, golfa, darta.
4. Zakłady na Zdarzenia wirtualne urządzane są przy pomocy certyfikowanego oprogramowania zainstalowanego na niezależnych serwerach, które zostały zabezpieczone przed możliwością ingerowania w ich pracę oraz funkcjonowanie przez osoby trzecie oraz przez Spółkę.
5. Średnia zaprogramowana wartość Wygranych dla Zakładów na Zdarzenia wirtualne nie może być niższa o więcej niż 5 punktów procentowych niż średnia wygrawalność w Zakładach wzajemnych, w przypadku Zakładów na odgadywanie Zdarzeń innych niż Zdarzenia wirtualne, za miesiąc poprzedzający.
6. Spółka archiwizuje dane na temat wyników Zakładów na Zdarzenia wirtualne. Dane te są przechowywane przez okres 5 lat, licząc od końca roku kalendarzowego, w którym dokonano ich archiwizacji. Po upływie powyższego okresu Spółka usuwa dane.
7. Na żądanie Uczestnika, Spółka udostępnia informacje na temat wyników dotychczas odbytych Zdarzeń wirtualnych.
8. Oferta Zakładów na Zdarzenia wirtualne może obejmować Zakłady wirtualne przedmeczowe, które przyjmowane są przed rozpoczęciem Zdarzenia oraz Zakłady wirtualne w trybie "Na żywo", które przyjmowane są w trakcie trwania danego Zdarzenia wirtualnego.
9. Zakłady na Zdarzenia wirtualne odbywać się będą w takiej samej formie dla wszystkich Uczestników, którzy zawarli ten Zakład.
10. Rozpoczęcie i zakończenie Zdarzenia objętego Zakładem na Zdarzenia wirtualne następuje w tym samym czasie dla wszystkich Uczestników, którzy zawarli Zakład na dane Zdarzenia wirtualne.
11. Wynik Zdarzenia wirtualnego udostępniany jest jednocześnie wszystkim Uczestnikom, którzy zawarli Zakład na Zdarzenia wirtualne.
12. Wygrane z Zakładów na Zdarzenia wirtualne wypłacane będą Uczestnikowi, który poprawnie wytypuje rozstrzygnięcie danego Zdarzenia wirtualnego po zakończeniu danego Zdarzenia i udostępnieniu jego wyniku na Stronie Internetowej i w Aplikacji.
13. Część spośród wydarzeń sportów wirtualnych będących przedmiotem Zakładów oferowanych przez Spółkę może być odtwarzana wyłącznie na Stronie Internetowej lub w Aplikacji.

§ 6 Zakłady na gry karciane

1. Zakłady na gry karciane oznaczają Zakłady na symulowane rozgrywki gier karcianych: black jack, poker, baccarat.

2. Symulowane rozgrywki gier karcianych będą transmitowane w czasie rzeczywistym ("Na Żywo") za pośrednictwem Strony Internetowej i Aplikacji, a ich wyniki ustalane są każdorazowo podczas samej transmisji i nie są nikomu wcześniej znane.
3. Uczestnik nie bierze udziału w grach karcianych, na przebieg lub rezultat których zawarł Zakład.
4. Spółka nie oferuje możliwości zawierania Zakładów na wyniki gier liczbowych, w tym symulowanych oraz symulowanych gier na automatach, gier cylindrycznych (w tym tzw. koła fortuny) oraz gier w kości.

§ 7 Admiral Game

1. Zakład typu totalizator pod nazwą „Admiral Game” polega na odgadywaniu przez Uczestników wyników zdarzeń sportowych, na które Uczestnicy wpłacają stawki. Prawo do Wygranej przysługuje Uczestnikowi w przypadku poprawnego wytypowania przez niego określonej przez Spółkę w ramach danego Zakładu liczby wyników zdarzeń sportowych.
2. Zdarzenia sportowe w rozumieniu niniejszego paragrafu należy rozumieć jako dowolnie wybrane przez Spółkę wydarzenia mające cechy rywalizacji sportowej, niezależnie od dyscypliny, co do których możliwe jest punktowe określenie ich rozstrzygnięcia (wyniku wydarzenia).
3. Zadaniem Uczestników w ramach Zakładu Admiral Game jest prawidłowe wytypowanie dokładnych wyników wszystkich zdarzeń sportowych wskazanych przez Spółkę w ramach danego Zakładu Admiral Game.
4. Spółka informuje Uczestników o dacie rozpoczęcia i zakończenia każdego Zakładu Admiral Game, a także o zdarzeniach sportowych wchodzących w jego skład, za pośrednictwem Strony Internetowej i Aplikacji.
5. Uczestnik może dołączyć do Zakładu Admiral Game przed rozpoczęciem pierwszego zdarzenia sportowego (zdarzenia sportowego, które rozpocznie się jako pierwsze spośród zdarzeń objętych danym Zakładem). Możliwość typowania przez Uczestnika wyniku zdarzeń sportowych w ramach danego Zakładu zostanie wyłączona po rozpoczęciu pierwszego zdarzenia sportowego.
6. Uczestnik uprawniony jest do dokonywania dowolnych zmian we wprowadzonych przez siebie typowaniach wyników zdarzeń sportowych do momentu rozpoczęcia pierwszego zdarzenia (zdarzenia sportowego, które rozpocznie się jako pierwsze spośród zdarzeń objętych danym Zakładem).
7. Rozstrzygnięcie Zakładu Admiral Game każdorazowo będzie następowało w momencie zakończenia ostatniego zdarzenia sportowego w ramach danego Zakładu.
8. Dla ustalenia, czy wynik danego zdarzenia sportowego wytypowany przez Uczestnika jest prawidłowy, brany pod uwagę jest wynik uzyskany w regulaminowym czasie trwania danego zdarzenia (dogrywka oraz seria rzutów karnych nie są brane pod uwagę).
9. Za oficjalny wynik uznaje się rezultat danego zdarzenia, ogłoszony w pierwszym oficjalnym ogłoszeniu wyników przez organizatora danego zdarzenia. Późniejsze zmiany wyniku, jak również zmiany ogłoszone przez komisje nie będą brane pod uwagę.

10. W przypadku, gdy którekolwiek ze zdarzeń sportowych podlegających typowaniu w ramach danego Zakładu Admiral Game nie odbędzie się, zostanie przełożone na inny termin, nie zostanie rozstrzygnięte w czasie przewidzianym dla rozstrzygnięcia Zakładu i/ lub z jakichkolwiek innych przyczyn niezależnych od Spółki nie będzie mogło zostać uwzględnione w ramach danego Zakładu, zdarzenie takie zostanie anulowane w ramach danego Zakładu, a liczba zdarzeń sportowych w tym Zakładzie, zostanie pomniejszona o anulowane zdarzenie. Niezależnie od powyższego, w przypadku, gdy dwa lub więcej zdarzeń sportowych podlegających typowaniu w ramach danego Zakładu Admiral Game nie odbędzie się, zostanie przełożone na inny termin, nie zostanie rozstrzygniętych w czasie przewidzianym dla rozstrzygnięcia Zakładu i/lub z jakichkolwiek innych przyczyn niezależnych od Spółki nie będzie mogło zostać uwzględnionych w ramach danego Zakładu, dany Zakład zostanie anulowany, a stawki z anulowanego w takich okolicznościach Zakładu zostaną zwrócone.
11. Za każdy poprawnie wytypowany wynik zdarzenia sportowego w ramach danego Zakładu Uczestnik otrzymuje 1 punkt. W przypadku błędnego wytypowania przez Uczestnika wyniku zdarzenia sportowego w ramach danego Zakładu, Uczestnik nie otrzymuje punktów. Na podstawie liczby uzyskanych punktów, tworzony jest ranking Uczestników biorących udział w Zakładzie Admiral Game. Uprawnieni do odbioru Wygranej będą Uczestnicy, którzy zdobyli minimalną liczbę punktów, określoną przez Spółkę.
12. Wygrana przyznawana Uczestnikom, będzie w oparciu o miejsce, jakie Uczestnik zajął w rankingu - uprawnieni do odbioru Wygranej będą Uczestnicy, którzy otrzymali najwyższą liczbę punktów. Wysokość Wygranej w ramach Zakładu zależna jest od łącznej kwoty stawek wpłaconych przez Uczestników Zakładu Admiral Game oraz sposobu podziału łącznej kwoty przeznaczonej na Wygraną, o którym mowa w ust. 13 poniżej.
13. Łączna kwota przeznaczona na Wygraną, zostanie podzielona na Uczestników Zakładu Admiral Game, według następujących kryteriów:
 - 13.1. Uczestnikom, którzy zajęli pierwsze miejsce w rankingu przyznawane jest 60% łącznej kwoty Wygranej, podzielonej równo pomiędzy wszystkich Uczestników, którzy zajęli pierwsze miejsce w rankingu;
 - 13.2. Uczestnikom, którzy zajęli drugie miejsce w rankingu przyznawane jest 20% łącznej kwoty Wygranej, podzielonej równo pomiędzy wszystkich Uczestników, którzy zajęli drugie miejsce w rankingu;
 - 13.3. Uczestnikom, którzy zajęli trzecie miejsce w rankingu przyznawane jest 10% łącznej kwoty Wygranej, podzielonej równo pomiędzy wszystkich Uczestników, którzy zajęli trzecie miejsce w rankingu;
 - 13.4. Uczestnikom, którzy zajęli dalsze miejsca w rankingu (od miejsca czwartego do ostatniego miejsca w rankingu, upoważniającego do odbioru Wygranej) przyznawane jest 10% łącznej kwoty Wygranej, podzielonej równo pomiędzy wszystkich Uczestników, którzy zajęli dalsze miejsca w rankingu.
14. W przypadku, gdy pierwsze, drugie lub trzecie miejsce w rankingu zdobędzie tylko jeden Uczestnik, łączna kwota Wygranej za dane miejsce w rankingu przyznawana jest temu Uczestnikowi.
15. Wypłata Wygranej wypłacana będzie na saldo główne Konta Uczestnika w formie gotówki, która nie wymaga jakiegokolwiek obrotu.

§ 8 Opcje dodatkowe

W ramach Zakładów oferowanych za pośrednictwem Strony Internetowej i Aplikacji, Spółka może zaoferować Uczestnikowi możliwość skorzystania z następujących opcji dodatkowych:

1. **Cash-out**- opcja polegająca na zamknięciu Kuponu, na żądanie Uczestnika, przed rozstrzygnięciem wszystkich lub niektórych spośród typowanych na nim Zdarzeń i tym samym umożliwiającą wcześniejsze uzyskanie Wygranej lub zwrot części wpłaconej stawki.
 - 1.1. Opcja „Cash-out” może być udostępniona również w wersji umożliwiającej ustawienie przez Uczestnika kwoty „Cash-out”, po osiągnięciu której Kupon zostanie automatycznie zamknięty (Auto Cash-out), a także w wersji, która pozwala na modyfikację zawartego Zakładu poprzez rozliczenie wybranej przez Uczestnika części stawki z wykorzystaniem opcji „Cash-out”, a pozostałej części na zasadach ogólnych. (Częściowy Cash-out).
 - 1.2. W celu skorzystania z opcji „Cash-out” Uczestnik powinien sprawdzić jej dostępność dla wybranego Kuponu i wybrać rodzaj opcji „Cash-out”.
 - 1.3. W przypadku skorzystania z opcji „Cash-out” Wygrana jest obliczana jako iloczyn ustalonego indywidualnie procentowego współczynnika, wpłaconej stawki i Kursu zaproponowanego w danym momencie dla „Cash-out” przez Spółkę.
 - 1.4. Informacja o proponowanej wysokości Wygranej w ramach opcji „Cash-out” dla nierozstrzygniętego Kuponu z dostępną usługą „Cash-out” będzie wyświetlana na indywidualnym Koncie Uczestnika.
 - 1.5. Rozliczenie Kuponu w oparciu o zasady, o których mowa powyżej, następuje po zaakceptowaniu przez Uczestnika zaproponowanych przez Spółkę warunków skorzystania z usługi „Cash-out”. W przypadku braku zgody Uczestnika, zakład rozstrzygany jest na zasadach ogólnych.
 - 1.6. Skorzystanie przez Uczestnika z usługi „Cash-out” jest równoznaczne z utratą prawa do wygranej pierwotnie ustalonej na Kuponie.
2. **Freebet** – Zakład Pojedynczy, AKO lub Systemowy, o wartości określonej przez Spółkę, przyznawany Uczestnikowi w przypadku spełnienia przez niego warunków określonych przez Spółkę. Opcja „Freebet” nie wymaga inwestycji środków własnych przez Uczestnika.
 - 2.1. Opcja „Freebet” przyznawana jest w formie Bonusu zapisywanego na odrębnym Saldzie freebetowym, udostępnianym na Koncie Uczestnika.
 - 2.2. Aby skorzystać z opcji „Freebet”, należy po zalogowaniu do Konta i utworzeniu propozycji Zakładu spełniającego warunki opcji „Freebet” zaznaczyć na Kuponie widoczne pole z nazwą „Freebet”, co jest równoznaczne z chęcią skorzystania przez Uczestnika z Freebetu na warunkach określonych w Regulaminie i odpowiednim Komunikacie na Stronie Internetowej.
 - 2.3. Wygrana z Zakładu zawartego z opcją „Freebet” może być doliczana do salda bonusowego jako zysk z zawartego Zakładu (w formacie Wygrana minus stawka) lub dodawana do salda głównego Uczestnika (w formacie stawka Freebet x kurs = Wygrana minus stawka Freebet).

- 2.4. W przypadku, gdy Zakład zawarty z opcją „Freebet” zostanie rozliczony jako zwrot stawki, wówczas stawka z tego Zakładu nie podlega zwrotowi.
- 2.5. W przypadku, gdy Zakład zawarty z opcją „Freebet” zawiera wiele Zdarzeń, wówczas Zdarzenie objęte zwrotem przyjmuje kurs 1,00 i rozliczane jest zgodnie z Regulaminem.
- 2.6. Spółka może określić wysokość stawki dla Zakładu zawieranego z opcją „Freebet”.
- 2.7. Spółka może określić wysokość maksymalnej Wygranej za Zakład zawarty z opcją „Freebet”.
3. **Bonus AKO+** – opcja polegająca na zaoferowaniu Uczestnikowi dodatkowej premii, dodawanej do Wygranej w Zakładzie AKO w przypadku, gdy Uczestnik dokona określonej liczby i rodzaju typowań na Kuponie.
- 3.1. Wysokość premii „Bonus AKO+” określana jest procentowo i obliczana od wartości Wygranej.
- 3.2. Wartość procentowa premii „Bonus AKO+” może być uzależniona od liczby typowanych Zdarzeń.
4. **Betbuilder** – opcja polegająca na umożliwieniu Uczestnikowi utworzenia Kuponu dla Zakładu AKO, który będzie składał się z dwóch lub więcej typowań w ramach tego samego Zdarzenia.
5. **Wybrane kursy** – opcja polegająca na zaoferowaniu Uczestnikowi podwyższonego kursu na wybrane Zdarzenia. Możliwość zawarcia Zakładu po kursie określonym w opcji „Wybrane kursy” może być ograniczona czasowo.
6. **Bonus za przewagę** – opcja polegająca na automatycznym zamknięciu Kuponu, przed rozstrzygnięciem typowanego na nim Zdarzenia, jeżeli jego wynik w chwili skorzystania przez Uczestnika z opcji „Bonus za przewagę” spełniał warunki określone przez Spółkę. Opcja „Bonus za przewagę” umożliwia wcześniejsze uzyskanie Wygranej, bez względu na ostateczny wynik Zdarzenia.
7. **Kontroferta** – opcja, która umożliwia Uczestnikom złożenie oferty na zawarcie Zakładu na warunkach innych, niż przedstawione w aktualnej ofercie Spółki opublikowanej na Stronie Internetowej i w Aplikacji.
- 7.1. Jeżeli dla danego Zakładu udostępniana jest opcja „Kontroferta”, Uczestnik, który wpisał na Kuponie kwotę stawki Zakładu, przekraczającą ustalony przez Spółkę limit, może przedstawić taki Kupon do akceptacji przez Spółkę.
- 7.2. Jeżeli Spółka zaakceptuje propozycję zawarcia Zakładu przedstawioną przez Uczestnika w ramach opcji „Kontroferta”, Zakład zostaje zawarty na tych warunkach z chwilą zatwierdzenia Kuponu przez Spółkę.
- 7.3. W przypadku odrzucenia warunków zaproponowanych przez Uczestnika, Zakład nie zostaje zawarty.
- 7.4. Spółka może zaproponować Uczestnikowi modyfikację warunków przedstawionych przez niego w ramach opcji „Kontroferta”, w szczególności w zakresie wysokości stawki i/lub Kursu. Uczestnik może przyjąć lub odrzucić warunki Zakładu zaproponowane przez Spółkę, w wyznaczonym przez Spółkę terminie. W przypadku zaakceptowania przez Uczestnika warunków zaproponowanych przez Spółkę, Zakład

zostaje zawarty. W przypadku upływu czasu wyznaczonego Uczestnikowi na udzielenie odpowiedzi bądź odrzucenia proponowanych przez Spółkę warunków, Zakład nie zostaje zawarty.

- 7.5. Uczestnik otrzyma powiadomienie na Koncie o zaakceptowaniu, odrzuceniu lub propozycji modyfikacji „Kontroferty” przez Spółkę.
8. **Pewniak** – opcja „Pewniak” polega na zawarciu przez Uczestnika Zakładu Systemowego, w którym Zdarzenie wytypowane przez Uczestnika jako pewne, zostaje dodane do każdej kombinacji.
9. **AKO dnia** – opcja umożliwiająca Uczestnikowi zawarcie zaproponowanego przez Spółkę Zakładu AKO, dostępnego na Stronie Internetowej i w Aplikacji.
10. **Edytuj Zakład** – opcja umożliwiająca Uczestnikowi dodawanie, zmianę i usuwanie typowanych Zdarzeń, a także zwiększenie stawki bądź zmianę typu Zakładu, w odniesieniu do Zakładów jeszcze nierozstrzygniętych.
- 10.1. Opcja „Edytuj Zakład” dostępna jest na wybrane Zdarzenia i może być oferowana zarówno na Zakłady przedmeczowej, jak i na Zakłady Na Żywo.
- 10.2. Spółka może zakończyć udostępnianie opcji „Edytuj Zakład” w przypadku zmiany kursu któregośkolwiek ze Zdarzeń na Kuponie bądź zakończenia któregośkolwiek z tych Zdarzeń.
- 10.3. Skorzystanie z opcji „Edytuj Zakład” powoduje, że wszystkie Kursy Zakładu, który został edytowany, zostaną automatycznie zaktualizowane w celu odzwierciedlenia aktualnie obowiązujących Kursów
11. **Safe Bet** – opcja umożliwiająca zawarcie Zakładu AKO z wcześniej ustalonym minimalnym Kursem jednego typowania, minimalnym Kursem końcowym oraz minimalną ilością Zdarzeń.
- 11.1. Skorzystanie z opcji „Safe Bet” powoduje, że Zakład zostanie rozliczony jako wygrany również w przypadku nieprawidłowego wytypowania jednego ze Zdarzeń stanowiących przedmiot Zakładu.
- 11.2. W ramach opcji „Safe Bet” Wygrana jest obliczana jako iloczyn stawki, wskaźnika i specjalnego Kursu ustalonego przez Spółkę dla danego Zakładu
- 11.3. Jeżeli w Zakładzie z opcją „Safe Bet” jedno lub więcej Zdarzeń zostanie zwróconych z kursem 1.0, wtedy Spółka ponownie przeliczy Kurs końcowy oraz liczbę Zdarzeń w ramach tego Zakładu. W sytuacji, gdy po przeliczeniu wartości Kursu końcowego i/lub liczby Zdarzeń, Zakład nie będzie spełniał warunków określonych w nin. punkcie, wtedy Zakład ten nie będzie objęty opcją „Safe Bet”
12. **Saldo bonusowe** – udostępnione na Koncie wydzielone saldo, na którym zapisywane są kwoty przyznanych Uczestnikowi Bonusów.
- 12.1. Środki pieniężne zapisane na Saldzie bonusowym mogą zostać przeznaczone przez Uczestnika wyłącznie do zawierania Zakładów. W celu przeniesienia środków z Salda bonusowego na saldo główne, Uczestnik musi zawrzeć Zakłady za środki z Salda bonusowego na warunkach określonych przez Spółkę (obróć Bonusem).

13. **Cash-back** – Bonus, który może zostać przyznany Uczestnikowi w przypadku przegrania Zakładu, jeżeli zostały spełnione określone przez Spółkę warunki. Zwrot stawki następuje na Saldo bonusowe.
14. **Bonus za nudę** – Bonus polegający na zaoferowaniu Uczestnikowi zwrotu części stawki wpłaconej przez niego na Zakład, który okazał się przegrany i jednocześnie zostały spełnione określone warunki, dotyczące wyniku Zdarzenia. Zwrot stawki następuje na Saldo bonusowe.
15. **Codzienne zadania** – Bonus przyznawany Uczestnikowi w przypadku podjęcia przez niego określonych aktywności na Stronie Internetowej i/lub zawarcia Zakładów na określonych przez Spółkę warunkach.
16. **Program VIP** – Spółka może oferować Uczestnikom możliwość udziału w Programach VIP, w ramach których przyznawane są punkty VIP. Zgromadzenie przez Uczestnika określonej liczby punktów VIP upoważnia go do odebrania Bonusów. Zasady przyznawania punktów VIP oraz Bonusów w Programie VIP określone są przez Spółkę.
17. Propozycje Opcji dodatkowych są kierowane przez Spółkę do Uczestnika i mogą dotyczyć wszystkich typów Zakładów. Spółka zastrzega sobie prawo do zaoferowania, wstrzymania lub przerwania realizacji Opcji dodatkowych dla dowolnego Kuponu, w dowolnym czasie.
18. Spółka jest uprawniona do określenia w odrębnych regulaminach Opcji dodatkowych, publikowanych na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji, szczegółowych warunków dotyczących warunków skorzystania z Opcji dodatkowych.
19. Spółka zastrzega sobie prawo do zmiany nazw handlowych dla poszczególnych Opcji dodatkowych, opisanych w niniejszym paragrafie.

§ 9 Przyjmowanie Zakładów

1. Przyjmowanie Zakładów możliwe jest po udostępnieniu oferty Zakładów na poszczególne Zdarzenia na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji. Spółka ustala Kursy dla danego Zdarzenia, służące do obliczania Wygranej i publikuje je na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji.
2. W celu zawarcia Zakładu Uczestnik, po zalogowaniu na Konto, tworzy propozycję Kuponu poprzez wybór Zdarzenia i Kursu oraz określenie rodzaju Zakładu i stawki za dany Zakład. Po wybraniu przez Uczestnika rodzaju Zakładu i określeniu stawki na poszczególne typowania, automatycznie obliczana jest Potencjalna Wygrana. Warunkiem wygenerowania Kuponu dla Uczestnika jest uiszczenie stawki.
3. Zlecenie zawarcia Zakładu uznaje się za złożone z chwilą zatwierdzenia Kuponu przez Uczestnika za pośrednictwem Strony Internetowej lub Aplikacji.
4. Spółka zastrzega sobie prawo do autoryzacji złożonej przez Uczestnika dyspozycji zawarcia Zakładu, w przypadku propozycji Zakładów uznanych przez Spółkę za ryzykowne. O fakcie autoryzacji oraz jej wyniku tj. zatwierdzeniu, odrzuceniu lub zmianie Zakładu, Uczestnik informowany jest na Stronie Internetowej lub za pośrednictwem Aplikacji.
5. Zakład uważa się za zawarty tylko wtedy, gdy zostanie on skutecznie przyjęty przez Spółkę, o czym Uczestnik zostanie poinformowany na Stronie Internetowej lub za

pośrednictwem Aplikacji. Potwierdzeniem zawarcia Zakładu jest Kupon zapisany na Koncie Uczestnika.

6. Na Kuponie znajdują się co najmniej następujące informacje:
 - 6.1 Rodzaj Zakładu
 - 6.2 Dokładny czas zawarcia Zakładu
 - 6.3 Opis Zdarzenia
 - 6.4 Typowany wynik
 - 6.5 Kurs
 - 6.6 Stawka
 - 6.7 Potencjalna Wygrana
 - 6.8 Numer identyfikacyjny Kuponu
7. Stawka i Kurs obowiązujące w chwili zawierania Zakładu są wiążące dla Uczestników. Powyższe nie dotyczy jednak przypadków unieważnienia Zakładu, jego stawki lub korekty Kursu.
8. Maksymalna wysokość Kursu dla Zakładu Pojedynczego wynosi 2000. Maksymalna wysokość Kursu końcowego dla Zakładu AKO nie jest niczym ograniczona. Uczestnik powinien zadbać o to, aby wysokość włożonej stawki nie przekroczyła limitu Wygranej na Zakład.
9. Minimalna wysokość Kursu wynosi 1,13 dla jednego Kuponu.
10. Spółka ma prawo dowolnie ustalać maksymalną oraz minimalną wysokość stawki na poszczególne rodzaje Zakładów, o których mowa w niniejszym Regulaminie.
11. Maksymalna stawka jest ograniczona maksymalną dopuszczalną kwotą Wygranej, o której mowa w § 12 pkt. 6 poniżej.
12. Minimalna wysokość stawki na Zakład wynosi 2 zł.
13. Zawierając Zakład Uczestnik oświadcza, że nie jest mu znany wynik Zdarzenia objętego zawartym Zakładem, środki pieniężne przeznaczone na Zakład stanowią jego własność oraz zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu oraz oficjalnych komunikatów, zrozumiał i akceptuje ich postanowienia.
14. Uczestnik zawierający Zakład powinien być świadomy ewentualnych różnic w aktualnym rezultacie Zdarzenia stanowiącego przedmiot Zakładu wynikających np. z opóźnienia transmisji telewizyjnej, radiowej itp. Spółka dokłada wszelkich starań by informacje dotyczące wyników meczów na żywo oraz statystyk były prawidłowe, niemniej dane te mają jedynie charakter informacyjny i powinny być jedynie traktowane jako wskazówka. Spółka nie bierze odpowiedzialności za ewentualne błędy w wynikach podawanych na żywo, w czasie gry, statystykach lub innych informacjach, które będą udostępniane w ofercie Zakładów. Uczestnik Zakładu jest odpowiedzialny za bieżącą kontrola przebiegu i wyników Zdarzenia na własną rękę, bowiem ewentualne pomyłki dotyczące aktualnego rezultatu Zdarzenia nie będą brane pod uwagę przy rozpatrywaniu reklamacji.

§ 10 Unieważnianie Zakładów

1. Spółka zastrzega sobie prawo do unieważnienia przyjętych Zakładów, w następujących przypadkach:
 - 1.1. gdy Zdarzenie, którego dotyczy Zakład, nie odbyło się, zostało przełożone, przerwane lub odwołane, chyba że Zdarzenie to zostanie rozpoczęte w ciągu najbliższych 24 godzin liczonych od terminu (data, godzina), na który było pierwotnie zaplanowane;
 - 1.2. gdy Zakład został wygrany przez Uczestnika w następstwie awarii technicznej Serwisu lub oczywistych błędów dotyczących w szczególności wysokości podanych Kursów, wyników Zdarzeń, czasu rozpoczęcia Zdarzeń, kolejności drużyn lub zawodników;
 - 1.3. w razie uzasadnionego podejrzenia, że Zakład został zawarty na Zdarzenie, którego wynik był znany;
 - 1.4. gdy Uczestnik bierze czynny udział lub jest zaangażowany, w jakimkolwiek charakterze, w Zdarzenie, którego dotyczy Zakład, w tym jako jego zawodnik, trener, urzędnik, organizator;
 - 1.5. w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że Zakład został zawarty przez Uczestnika z wykorzystaniem nieuczciwej przewagi, przez co rozumie się uzyskanie przez Uczestnika jakiegokolwiek informacji o Zdarzeniu, która nie została jeszcze przekazana do wiadomości publicznej, a która może mieć wpływ na wynik Zdarzenia;
 - 1.6. jeżeli Zakład inny, niż Zakład na Żywo, został zawarty po godzinie wskazanej przez Spółkę na Stronie Internetowej, a także, gdy Zakład tego rodzaju został zawarty po rozpoczęciu Zdarzenia;
 - 1.7. jeżeli Zakład na Żywo został zawarty w trakcie opóźnionej transmisji na żywo lub gdy istnieją podstawy, by sądzić, że Uczestnik miał dostęp do szybszej transmisji Zdarzenia;
 - 1.8. w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że Zakład został zawarty z wykorzystaniem urządzenia do podejmowania zautomatyzowanych decyzji w odniesieniu do typowanych Zakładów;
 - 1.9. gdy Zakład został zawarty z naruszeniem powszechnie obowiązujących przepisów prawa lub przez osobę nieuprawnioną (inną, niż Uczestnik będący posiadaczem Konta, przy użyciu którego zawarto Zakład);
 - 1.10. gdy Zakład został zawarty przy użyciu środków pieniężnych błędnie przypisanych do jego Konta, w szczególności w wyniku błędu technicznego lub błędnego rozliczenia Zakładu;
 - 1.11. gdy Uczestnik zawarł Zakład AKO na powiązane ze sobą logicznie Zdarzenia, co oznacza, że wynik jednego typowania może wpłynąć na wynik innego typowania;
 - 1.12. jeżeli Zakłady zawierające te same typowania, zostały obstawione, w krótkich odstępach czasu, przez jednego Uczestnika lub kilku Uczestników działających w porozumieniu;
 - 1.13. w razie naruszenia przez Uczestnika przy zawarciu Zakładu jakichkolwiek postanowień Regulaminu lub komunikatów publikowanych na Stronie Internetowej i w Aplikacji.

2. Spółka zachowuje prawo do określenia dodatkowych okoliczności, które mogą stanowić podstawę unieważnienia Zakładów, poprzez opublikowanie informacji w komunikatach na Stronie Internetowej.
3. Z zastrzeżeniem przypadku określonego w pkt 1.9 powyżej, w razie unieważnienia Zakładu, Spółka zwróci Uczestnikowi na Konto stawkę wpłaconą na taki Zakład. W przypadku, jeśli anulowane typowanie stanowi część Zakładu, ta część Zakładu będzie traktowana jako część z kursem 1,00, a cały Zakład jest ważny pod warunkiem, że zawiera minimalną liczbę typowań.
4. W przypadku unieważnienia Zakładu, Spółka jest uprawniona do odliczenia z Konta Uczestnika kwoty Wygranej, przyznanej Uczestnikowi w związku z unieważnionym Zakładem. Jeżeli Wygrana ta została wypłacona przez Uczestnika, jest on zobowiązany do jej zwrotu na rzecz Spółki, w terminie 14 dni od daty otrzymania wezwania do zwrotu środków.
5. Drobne błędy w nazwisku zawodnika lub nazwy zespołu nie będą brane pod uwagę, jeżeli nie dotyczy to istoty Zakładu i nie ma wątpliwości, o jakiego zawodnika lub zespół chodzi, mimo popełnionej omyłki. W przypadku rozbieżności pomiędzy imieniem i nazwiskiem zawodnika, a jego numerem, dla rozliczenia zakładu brane będzie pod uwagę imię i nazwisko zawodnika.
6. Spółka nie jest zobowiązana do podawania Uczestnikom informacji uzupełniających dotyczących Zdarzeń, na które przyjmuje Zakłady, z zastrzeżeniem, że jeżeli Spółka opublikuje informacje uzupełniające, Uczestnik powinien zweryfikować ich poprawność we własnym zakresie.
7. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za opublikowanie na Stronie Internetowej informacji dotyczących Zdarzeń niezgodnych ze stanem faktycznym, a także błędy w wyświetlaniu transmisji Zdarzeń na Stronie Internetowej.

§ 11 Oficjalny wynik

1. Oficjalny wynik danego Zdarzenia zostanie uzyskany na podstawie oficjalnych danych opublikowanych przez organizatora Zdarzenia oraz ogłoszony przez Spółkę na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji.
2. Jeżeli z jakichkolwiek powodów nie zostanie ogłoszony oficjalny wynik Zdarzenia, w terminie 24 godzin od jego zakończenia, Spółka dokona zwrotu stawki na takie Zdarzenia (rozliczy z Kursem 1,00).
3. W przypadku, gdy oficjalnie podany przez organizatora danego Zdarzenia wynik jest niewątpliwie błędny, Spółka zastrzega sobie prawo do rozstrzygnięcia danego Zakładu w oparciu o alternatywne źródła informacji o wyniku. W szczególności, Spółka może ustalić wynik Zdarzenia w oparciu o dowody z obrazów telewizyjnych, zdjęć, nagrań wideo lub raportów meczowych.
4. Na potrzeby Zakładów na Zdarzenia o ściśle ograniczonym regulaminowym czasie gry, za oficjalny i nie podlegający zmianie przyjmuje się wynik osiągnięty po upływie regulaminowego czasu gry. Kontynuowanie Zdarzenia po upływie regulaminowego czasu gry, rzuty karne lub jakiegokolwiek inne dodatkowe zmiany osiągniętego wyniku (dyskwalifikacja, walkower itp.) nie będą brane pod uwagę przy ustalaniu oficjalnego

wyniku. W przypadku, gdy rzeczywisty czas gry był krótszy, niż regulaminowy czas gry, rozliczone zostaną Zakłady, których wynik jest możliwy do ustalenia na podstawie rzeczywistego czasu gry.

5. W przypadku Zakładów dotyczących Zdarzeń, w których nie został określony regulaminowy czas trwania gry, spotkanie musi zostać zakończone pełną ilością wymaganych części meczu (setów, gemów itp.). Jeżeli spotkanie którego dotyczy Zakład, nie zostało dokończony, to rozliczone zostaną Zakłady na ukończone części spotkania.
6. W przypadku Zakładów dotyczących wydarzeń sportowych, gdy zawodnik wycofa się lub zostanie wykluczony z udziału w Zdarzeniu, Zakłady na wygraną całego Zdarzenia przez tego zawodnika rozliczane są jako przegrane, natomiast pozostałe Zakłady dotyczące tego Zdarzenia rozliczane są po Kursie 1.00.
7. Na potrzeby rozstrzygnięcia Zakładów nie uznaje się wyniku ogłoszonego w ramach kontroli dopingowej i protestów złożonych w organie właściwym dla danej dyscypliny.
8. Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn Zdarzenie jest powtarzane, wyłącznie wynik pierwszego spotkania jest brany pod uwagę.
9. W przypadku Zdarzenia, które zakończy się zwycięstwem *ex-equo* więcej, niż jednego zawodnika, a przewidywano zwycięstwo tylko jednego zawodnika, przyjmuje się, że jest to Zdarzenie nierozstrzygnięte.

Zdarzenie nierozstrzygnięte to wzajemnie powiązany wynik, w którym jeden lub więcej zawodników współdzieli końcową pozycję. Typowanie na zwycięzcę *ex-equo* jest uważane za Zakład w części przegrany, a w części wygrany. W przypadku wytypowania Zakładu z rozstrzygnięciem *ex-equo* pierwotny Kurs danego typowania zostaje skorygowany według następującego wzoru:

$$K = [(P-1)/(Il.ex)] + 1$$

gdzie:

K – skorygowany Kurs *ex-equo*,

P – pierwotnie typowany kurs,

Il.ex – ilość zwycięstw *ex-equo*.

10. Na potrzeby określenia daty oraz czasu rozpoczęcia i zakończenia Zdarzenia przyjmuje się czas i datę strefy czasowej, w której dane Zdarzenie ma miejsce.
11. Spółka zastrzega możliwość wprowadzenia wyjątków od reguł ustalania wyniku Zdarzenia, wskazanych w nin. § 11 Oficjalny wynik, w drodze komunikatów publikowanych na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji lub w zasadach szczegółowych dotyczących poszczególnych dyscyplin sportowych, opisanych w Rozdziale V.

§ 12 Wypłata Wygranej

1. Po ogłoszeniu oficjalnych wyników wszystkich Zdarzeń zawartych na kuponie Uczestnika i ich opublikowaniu na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji, do Konta Uczestnika zostanie automatycznie przypisana kwota odpowiadająca Wygranej z Kuponu Uczestnika.

2. Wygrana stanowi iloczyn ustalonego indywidualnie procentowego współczynnika wpłaconej stawki i Kursu.
3. Wypłata Wygranych dokonywana jest za pośrednictwem dostawców usług płatniczych, o których mowa w ustawie z dnia 19 sierpnia 2011 r. o usługach płatniczych, po zgłoszeniu przez Uczestnika, za pomocą formularza znajdującego się na Koncie, polecenia dokonania wypłaty.
4. Uczestnik jest uprawniony do zgłoszenia polecenia dokonania wypłaty Wygranej w ciągu 3 miesięcy liczonych od daty ogłoszenia oficjalnych wyników ostatniego typowania, objętego danym Zakładem. Po upływie terminu, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym Uczestnik traci prawo do wypłaty Wygranej, z wyjątkiem postanowień opisanych w pkt. 5 poniżej.
5. W sytuacji, gdy Uczestnik przeznaczy na zawarcie nowego Zakładu środki uzyskane z Wygranej, które nie zostały wypłacone, termin do zgłoszenia polecenia wypłaty Wygranej odnośnie tej części Wygranej rozpoczyna bieg od nowa.
6. Każdy Zakład podlega ograniczeniu maksymalnej wysokości Wygranej do kwoty 200 000,00 zł (słownie: dwieście tysięcy złotych).
7. Spółka ma prawo dowolnie ustalać limit Wygranej określony w ust. 6 powyżej. Informację w tym zakresie Spółka opublikuje w komunikacie opublikowanym na Stronie Internetowej i Aplikacji.
8. Całkowity dobowy kapitał Spółki przeznaczony do natychmiastowej wypłaty Wygranych wynosi 150 000,00 zł (słownie: sto pięćdziesiąt tysięcy złotych). W przypadku złożenia przez Uczestnika dyspozycji wypłaty Wygranej po wyczerpaniu kapitału przeznaczonego do natychmiastowej wypłaty Wygranych, Spółka wypłaci środki w terminie do 7 dni roboczych od złożenia takiej dyspozycji przez Uczestnika.
9. W przypadku oczywistych błędów przy wprowadzaniu danych do systemu Spółki, których skutkiem są w szczególności błędy w publikacji informacji na Stronie Internetowej lub Aplikacji, Spółka dokona unieważnienia takich Kuponów, nawet jeśli błąd zostanie zauważony już po zawarciu Zakładu na dane Zdarzenie lub/i rozstrzygnięciu Zdarzenia. Stawka unieważnionego z takiego powodu Zakładu zostanie Uczestnikowi zwrócona.
10. W przypadku pojawienia się dowodów na wystąpienie nieprawidłowości w Zdarzeniach, Spółka zastrzega sobie prawo do unieważnienia typowań Zdarzeń, co do których istnieją podejrzenia, lub wstrzymania wypłaty Wygranej na okres nieprzekraczający 30 dni - po upływie tego okresu, Uczestnik traci prawo do Wygranej. W przypadku, gdy unieważnione typowanie stanowi część Zakładu, to ta część Zakładu będzie traktowana jako rozliczona z Kursem 1,00, a cały Zakład będzie ważny pod warunkiem, że zawiera minimalną liczbę typowań. Jeżeli jednak typowane Zdarzenie jest jedynym typowaniem w Kuponie, wówczas Uczestnik otrzymuje zwrot stawki.
11. W sytuacji nieprawidłowego przypisania kwoty pieniężnej na Koncie, Spółka ma prawo do skorygowania nieprawidłowo przypisanej kwoty i odliczenia jej z Konta Uczestnika, bez konieczności uzyskania jego zgody. Jeżeli jednak Uczestnik przed dokonaniem skorygowania przez Spółkę nieprawidłowo przypisanej kwoty, dokona jej wypłaty lub zawarcia za nią lub za część tej kwoty kolejnych Zakładów, Uczestnik będzie zobowiązany do uiszczenia na rachunek Spółki brakującej kwoty lub uzupełnienia o nią swojego Konta w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia doręczenia wezwania. W sytuacji, o której mowa

w zdaniu poprzedzającym, Spółka jest uprawniona do zablokowania Konta Uczestnika do momentu uregulowania przez niego wskazanego powyżej zadłużenia.

12. Wygrane, których wartość przekracza określony prawem limit, podlegają opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych obliczanym na podstawie odrębnych przepisów.

§ 13 Zaświadczenie o Wygranej

1. Na żądanie Uczestnika, Spółka zobowiązana jest wydać imienne zaświadczenie o uzyskanej przez niego Wygranej (dalej jako: **Zaświadczenie**).
2. W celu uzyskania Zaświadczenia Uczestnik zgłasza żądanie wystawienia Zaświadczenia poprzez Konto lub poprzez wiadomość e-mail na adres udostępniony w tym celu przez Spółkę na Stronie Internetowej i w Aplikacji, wskazując imię i nazwisko Uczestnika oraz numer Kuponu. Przed wydaniem Zaświadczenia, Strony uzgadniają sposób i dokładne miejsce jego odbioru.
3. Zaświadczenia wystawiane są najpóźniej w dniu następującym po dniu, w którym uzyskano Wygraną, lub po dniu, w którym nastąpiła wypłata (wydanie) Wygranej.
4. Spółka prowadzi ewidencję Zaświadczeń oraz przechowuje odpisy wydanych Zaświadczeń przez okres 5 lat, licząc od końca roku kalendarzowego, w którym uzyskano Wygraną lub nastąpiła wypłata Wygranej.
5. Wysokość Wygranej albo przegranej stanowi tajemnicę jej Uczestnika, której Spółka obowiązana jest przestrzegać.
6. Odbiór Zaświadczenia o Wygranej możliwy jest w siedzibie Spółki, przy ul. Krakowskiej 368, 32-080 Zabierzów.
7. W celu odbioru Zaświadczenia, Uczestnik zobowiązany jest zgłosić się w punkcie odbioru, o którym mowa w ust. 6 powyżej, najpóźniej w dniu następującym po dniu, w którym uzyskano Wygraną, lub po dniu, w którym nastąpiła wypłata Wygranej oraz podpisać odbiór Zaświadczenia o Wygranej.

§ 14 Wypłata środków. Zamknięcie Konta

1. Uczestnik jest uprawniony do zamknięcia swojego Konta w każdym czasie, bez obowiązku wskazywania przyczyny.
2. Spółka jest uprawniona do zamknięcia Konta Uczestnika w każdym czasie, w szczególności, gdy Uczestnik dokona naruszenia jakiegokolwiek postanowienia niniejszego Regulaminu lub przepisów obowiązującego prawa.
3. Jeżeli Spółka lub Uczestnik dokonują zamknięcia Konta stałego, Spółka zobowiązana jest przelać przypisane do Konta środki pieniężne na wskazany przez Uczestnika i należący do niego rachunek bankowy w terminie do 7 dni roboczych, liczonych od dnia następnego po dniu, w którym nastąpiło zamknięcie Konta.
4. Z zastrzeżeniem pkt 6 i 7 poniżej, Uczestnik ma prawo w każdym czasie złożyć polecenie dokonania wypłaty wpłaconych przez niego środków pieniężnych na doładowanie jego Konta, za które nie został zawarty Zakład. Spółka ma obowiązek przelać przedmiotowe

środki pieniężne na wskazany przez Uczestnika i należący do niego rachunek płatniczy, w terminie do 7 dni roboczych, liczonych od dnia następnego po dniu, w którym Spółka otrzymała polecenie wypłaty.

5. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że do środków zdeponowanych na Koncie nie są doliczane odsetki.
6. Spółka ma prawo do odmowy wypłaty środków pieniężnych, zdeponowanych przez Uczestnika na Koncie, w kwocie równej dokonanej wpłaty, w przypadku niewykorzystania przez niego wpłaconych środków na zawarcie Zakładów.
7. W przypadku, gdy Uczestnik dokona wpłaty środków na Konto, a następnie złoży dyspozycję wypłaty środków z Konta bez dokonania obrotu kwotą odpowiadającą wartości wpłaconych środków, Spółka przy zwrocie środków ma prawo pobrać od Uczestnika opłatę manipulacyjną w wysokości ponoszonych przez Spółkę kosztów prowizji dostawcy usług płatniczych związanych z dokonaniem wpłaty środków. Opłata manipulacyjna jest kwotą ryczałtową i pokrywa koszty ponoszone przez Spółkę związane z realizacją płatności.
8. Spółka jest uprawniona do wstrzymania wypłaty środków pieniężnych z Konta i/lub zablokowania Konta Uczestnika w przypadku:
 - 8.1 uzasadnionego podejrzenia popełnienia przez Uczestnika przestępstwa lub wykroczenia karnego, w szczególności podejrzenia popełnienia przestępstw przeciwko wiarygodności dokumentów lub przeciwko mieniu, o których mowa w ustawie z dnia 6 czerwca 1997 r. Kodeks Karny;
 - 8.2 stwierdzenia okoliczności, które mogą wskazywać na podejrzenie popełnienia przez Uczestnika przestępstwa prania pieniędzy lub finansowania terroryzmu;
 - 8.3 otrzymania przez Spółkę informacji o możliwości popełnienia przestępstwa bądź wykroczenia przez Uczestnika lub w związku z Kontem należącym do Uczestnika od instytucji płatniczych, banków, organów ścigania bądź innych uprawnionych instytucji;
 - 8.4 uzasadnionego podejrzenia korzystania z Konta przez osobę do niego nieuprawnioną lub wskazaną na listach sankcyjnych, bądź korzystania przez Uczestnika w inny sposób niezgodny z Regulaminem;
 - 8.5 konieczności dokonania dodatkowej weryfikacji posiadanych przez Spółkę danych na temat Uczestnika, wynikającej z przepisów Ustawy AML.
9. W sytuacjach, o których mowa w pkt. 8.1, 8.2 i 8.3 powyżej oraz w sytuacji, gdy Uczestnik nie przedstawi w terminie 14 dni dodatkowych danych umożliwiających weryfikację okoliczności, o których mowa w pkt 8.4, Spółka niezwłocznie zawiadomi organy ścigania bądź inne uprawnione instytucje o przypadku powzięcia uzasadnionego podejrzenia, że określona aktywność Uczestnika może mieć związek z przestępstwem lub wykroczeniem.
10. Spółka niezwłocznie dokona wypłaty środków pieniężnych i/lub zwolni blokadę Konta w następujących przypadkach:
 - 10.1 po otrzymaniu od organów ścigania ostatecznego postanowienia o odmowie wszczęcia lub umorzenia postępowania w związku ze złożonym przez Spółkę lub inny podmiot zawiadomieniem o możliwości popełnienia przestępstwa;

- 10.2 jeżeli Uczestnik spełni warunki zleconej dodatkowej weryfikacji lub przedstawi w ciągu 14 dni dodatkowe dane umożliwiające weryfikację, że Konto nie było wykorzystywane przez osobę nieuprawnioną lub wskazaną na listach sankcyjnych,
- 10.3 jeżeli Spółka w ciągu 24 godzin od otrzymania od Generalnego Inspektora Informacji Finansowej potwierdzenia przyjęcia zawiadomienia nie otrzyma od tego organu żądania wstrzymania lub otrzyma zwolnienie z obowiązku wstrzymania transakcji,
- 10.4 w razie uchylecia lub wygaśnięcia postanowienia prokuratora o wstrzymaniu środków pieniężnych lub blokadzie Konta,
- 10.5 jeżeli przed upływem 6 miesięcy od wydania postanowienia o blokadzie Konta nie zostanie wydane postanowienie o zabezpieczeniu majątkowym lub w przedmiocie dowodów rzeczowych,
- 10.6 w razie otrzymania prawomocnego orzeczenia Sądu, iż zgromadzone na Koncie środki pieniężne lub samo Konto nie było wykorzystywane do działalności niezgodnej z prawem.
11. Zablokowane na Koncie środki pieniężne zgromadzone na Koncie pozostają własnością Uczestnika do czasu prawomocnego orzeczenia ich przepadku. Informacja o wstrzymaniu wypłaty środków pieniężnych i/lub blokadzie Konta zostanie przekazana Uczestnikowi elektronicznie, telefonicznie lub pisemnie. Spółka może odstąpić od powiadomienia Uczestnika, jeśli wynika to ze względów bezpieczeństwa lub wymagają tego od Spółki przepisy prawa.
12. Jeżeli zamknięcie Konta nastąpiło z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, ewentualne środki przypisane do Konta, w tym ewentualne przyszłe Wygrane z nierozstrzygniętych na dzień zamknięcia Konta zakładów oraz środki niepodjęte w terminie 12 miesięcy od daty zamknięcia Konta, stanowią przychód Spółki.

V. SZCZEGÓLNE ZASADY DOTYCZĄCE ZDARZEŃ

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Zakłady będą przyjmowane na Zdarzenia sportowe, które mają miejsce w Polsce lub poza terytorium Polski, zgodnie z zasadami organizacji sportowej organizującej dane Zdarzenie.
2. Spółka może oferować Uczestnikom możliwość zawierania Zakładów na następujące dyscypliny sportowe: piłka nożna, tenis, koszykówka, siatkówka, siatkówka plażowa, hokej na lodzie, piłka ręczna, żużel, badminton (zagraniczne), baseball, boks (międzynarodowe gale), darts/rzutki, futbol amerykański, futsal, golf, hokej na trawie, krykiet, kabaddi, kolarstwo, koszykówka 3x3, lekkoatletyka, wyścigi samochodowe, Pesapallo, piłka wodna, rugby, skoki narciarskie, sporty walki, w tym KSW, szachy, tenis stołowy, futbol australijski, futbol gaelicki, lacrosse, netball, squash, surfing, unihokey, biathlon, biegi narciarskie, narciarstwo klasyczne, saneczkarstwo, short track, skibob, snowboarding, narciarstwo alpejskie, bobsleje, skeleton, łyżwiarstwo figurowe, łyżwiarstwo szybkie, snooker, bilard, curling oraz Esport (w tym: esport piłka nożna, esport koszykówka, esport hokej, counter strike, league of legends, valorant, dota 2, starcraft 2, overwatch, warcraft 3, wild rift, call of duty, crossfire, halo, mobile legends, rainbow six, PUBG mobile).

3. Zakłady na wyniki polskich zawodów (rozgrywek, turniejów mistrzostw, lig) przyjmowane będą na następujące dyscypliny sportowe: piłka nożna, koszykówka, siatkówka, siatkówka plażowa, piłka ręczna, żużel, sporty walki, tenis stołowy, a ponadto na wydarzenia inne niż sportowe, o których mowa w ust. 6 poniżej.
4. Spółka może oferować możliwość zawarcia Zakładów przed rozpoczęciem danego Zdarzenia, jak również w trakcie trwania danego Zdarzenia, które każdorazowo oznaczane są jako **"Zakład Na Żywo"** lub **"Zakład Live"**.
5. Jednocześnie Spółka może oferować Zakłady na rozgrywki lub zawody sportowe, takie jak Formuła 1 (Grand Prix), NASCAR, Igrzyska Olimpijskie.
6. Ponadto Spółka może oferować Zakłady na Zdarzenia inne niż sportowe, w szczególności wydarzenia społeczne i polityczne (np. Taniec z gwiazdami, płęć dziecka celebrytów, Eurowizja). W przypadku Zakładów, o których mowa w zdaniu poprzedzającym, Spółka zastrzega możliwość doprecyzowania warunków zawarcia poszczególnych Zakładów bezpośrednio w ofercie takiego Zakładu.
7. Do Zakładów na Zdarzenia sportowe zastosowanie będą miały ogólne zasady dotyczące danej dyscypliny sportowej, z zastrzeżeniem wyszczególnionych w niniejszym rozdziale wyjątków.
8. Spółka zastrzega sobie prawo do zmiany szczególnych Zasad dotyczących zawierania Zakładów na Zdarzenia w dowolnym momencie, z tym, że zmiany tych Zasad nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników przed dokonaniem zmiany. Wszelkie zmiany Zasad zostaną zakomunikowane za pośrednictwem Strony Internetowej i Aplikacji z odpowiednim wyprzedzeniem.
9. Jeżeli jakakolwiek kwestia dot. Zakładów nie jest objęta niniejszymi Zasadami, Spółka zastrzega sobie prawo do podejmowania decyzji w indywidualnych przypadkach na podstawie własnych kryteriów i w zgodzie z Regulaminem.

§ 2 Ogólne postanowienia dotyczące Zakładów na Żywo

1. W przypadku Zakładów zawartych na Zdarzenia Na Żywo nie będą dokonywane zwroty wpłaconych stawek oraz nie będą unieważniane Zakłady, z wyjątkiem sytuacji wyraźnie opisanych w Regulaminie.
2. W przypadku przyjęcia przez Spółkę Zakładu po określeniu wyniku danego Zakładu, będą one uznane za nieważne i rozliczone z Kursem 1,00.
3. W przypadku, gdy dany Zakład przyjęty zostanie z nieprawidłowym Kursem z powodu opóźnionej transmisji danego Zdarzenia „Na Żywo” oraz gdy w międzyczasie drużyna lub zawodnicy osiągnęli znaczącą przewagę, to taki Zakład zostanie unieważniony i rozliczony z Kursem 1,00.
4. Kalendarz Zakładów "Na Żywo" może zostać zmieniony w każdej chwili, w wyniku zmian w planach transmisji przez nadawców.

§ 3 Szczegółowe zasady Zakładów na poszczególne dyscypliny sportowe

1.1. Piłka Nożna

- 1.1.1. Wszystkie Zakłady, z wyjątkiem Zakładów na Zwycięstwa Turnieju, Długoterminowe, Kwalifikacji do Następnej Rundy, Pierwsza Połowa, Druga Połowa, będą rozstrzygane na podstawie wyników uzyskanych w regulaminowym czasie gry, uwzględniającym czas doliczony, lecz z wyłączeniem czasu dodatkowego (dogrywek) oraz rzutów karnych.
- 1.1.2. Wszystkie Zakłady, z wyjątkiem Zakładu na Zdarzenia Korespondencyjne, zawarte na spotkanie, które zostanie przerwane przed upłynięciem regulaminowego czasu, będą nieważne, z wyjątkiem tych, które zostały rozstrzygnięte zanim nastąpiło przerwanie danego Zdarzenia.
- 1.1.3. W sytuacji, gdy mecz zostanie zakończony w krótszym aniżeli regulaminowy czasie gry, nawet gdy spotkanie zostanie uznane za oficjalne, Zakłady będą nieważne, z wyjątkiem Zakładów, które zostały rozstrzygnięte jeszcze przed przerwaniem spotkania. W sytuacji, gdy czas trwania danego meczu został ustalony na mniej niż 90 minut, Zakłady na takie spotkanie będą rozstrzygane na podstawie wyniku po przyjętym czasie gry, np. niektóre mecze piłki nożnej kobiet (włączając ewentualny doliczony).
- 1.1.4. Dla ważności danego Zakładu konieczne jest, aby minimalna liczba wymaganych typowań wyników wydarzeń w Zakładzie była taka, jaka została wskazana na Stronie Internetowej Spółki.
- 1.1.5. W przypadku, gdy w ramach danego Zakładu wymagane jest wytypowanie minimalnej liczby Zdarzeń na jeden Kupon, dopuszczalne jest typowanie różnych rodzajów oraz na różne dyscypliny sportowe.
- 1.1.6. Czasy rozpoczęcia Zdarzeń oferowanych przez Spółkę są jedynie orientacyjne i jeżeli zostaną zmienione w systemie z przyczyn innych niż oficjalne przełożenie danego spotkania, wszystkie Zakłady zachowują swoją ważność, z wyjątkiem tych zawartych już po czasie ich rozpoczęcia, które rozliczane są po Kursie 1.00.
- 1.1.7. Zakład na Ostateczny Wynik:
Zakład na ostateczny, dokładny wynik spotkania, wybrany spośród dostępnych opcji. Po lewej stronie wskazywana jest drużyna pierwsza (oznaczona numerem 1 lub nazwą tej drużyny), która zawsze uważana jest za drużynę gospodarzy. Po prawej stronie wskazywana jest drużyna druga (oznaczona numerem 2 lub nazwą tej drużyny), która zawsze uważana na drużynę gości. W przypadku typowania remisu na wynik konkretnego spotkania, przyporządkowany mu Kurs jest umieszczany w środku i oznaczony jest symbolem X.
- 1.1.8. Zakład na Ostateczny Wynik - wybór dwudrogowy:
W ramach tego Zakładu możliwe są następujące typowania:
1/drużyna gospodarzy-X –na zwycięstwo gospodarzy albo na remis
X-drużyna gości/2 –na zwycięstwo gości albo na remis
1/drużyna gospodarzy-2/drużyna gości– typ na zwycięstwo gospodarzy lub gości
- 1.1.9. Handicap 1 X 2
Zakład ten umożliwia wytypowanie kto wygra mecz po uwzględnieniu wyników handicap (odjęcia lub dodania punktów lub goli do konta jednej z drużyn biorących udział w spotkaniu). W rezultacie jednej z drużyn biorących udział w spotkaniu będzie dodany handicap, a wartość ta zostanie dodana do całkowitej liczby zdobytych bramek.
- 1.1.10. Poprawny Wynik
Zakłady na Poprawny Wynik są rozstrzygane po rozegraniu regulaminowego czasu spotkania, w który wliczony jest również ewentualny czas doliczony. Oficjalna dogrywka i rzuty karne nie są brane pod uwagę. Zakłady zostaną rozliczone na podstawie oficjalnego wyniku meczu.
- 1.1.11. Go and Score

W ramach tego Zakładu możliwe jest wytypowanie jednej z dwóch następujących możliwości: „Obie drużyny zdobędą bramkę” lub „Jedna albo żadna z drużyn nie zdobędzie bramki”.

1.1.12. Zdobywca Pierwszej Bramki

Zakład ten umożliwia postawienie na zawodnika, który zdobędzie pierwszego gola w meczu. W przypadku gdy zawodnik nie bierze udziału w meczu lub wchodzi na boisko w momencie, gdy pierwsza bramka została wcześniej zdobyta, kwota Zakładu podlega zwrotowi.

1.1.13. Zdobywca Ostatniej Bramki

Zakład ten umożliwia postawienie na zawodnika, który zdobędzie ostatniego gola w meczu. W przypadku gdy zawodnik nie bierze udziału w żadnej części meczu kwota Zakładu podlega zwrotowi.

1.1.14. Łączna Liczba Bramek Poniżej/Powyżej (granicy) 1.5, 2.5 lub 3.5 bramek

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych przez obie drużyny na końcu regulaminowego czasu gry bez jakiegokolwiek dodatkowego czasu.

W przypadku spotkania zakończy się przed upływem regulaminowego czasu gry, Zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych które zostały rozstrzygnięte przed przerwaniem danego spotkania. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.1.15. Liczba Bramek, Pierwsza Połowa, 0.5 i 1.5

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych przez obie drużyny na koniec pierwszej połowy spotkania. Jeśli mecz zakończy się przed upływem regulaminowego czasu trwania pierwszej połowy, Zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych dla które zostały rozstrzygnięte przed przerwaniem spotkania. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

1.1.16. Liczba Bramek Powyżej/Poniżej (Granicy) Zdobytych Przez Jedną Drużynę

Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby bramek zdobytych przez wybraną drużynę na końcu regulaminowego czasu gry. Jeśli mecz zakończy się przed upływem regulaminowego czasu spotkania, Zakłady zostaną anulowane, z wyjątkiem tych, które zostały rozstrzygnięte przed przerwaniem spotkania. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu). Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.1.17. Dwójka

Zakład polega na wytypowaniu w poprawnej kolejności zwycięzcy (zdobywcy pierwszego miejsca) oraz zdobywcy drugiego miejsca w danej grupie lub lidze.

1.1.18. Liczba Rzutów Różnych w Meczu

Zakład umożliwia postawienie na drużynę, która zdobędzie najwięcej rzutów różnych w danym spotkaniu. Rzuty różne przyznane, lecz niewykonane oraz rzuty różne, które miały miejsce w dogrywce, nie są brane pod uwagę.

Dla Zakładów, o których mowa w pkt 1.1.19 (Punkty za Kartki), 1.1.20 (Łączna Ilość Żółtych Kartek), 1.1.21 (Łączna Ilość Czerwonych Kartek), 1.1.22 (Pierwsza Kartka w Meczu) oraz 1.1.23 (Czerwona Kartka), stosuje się następujące zasady ogólne:

- (1) Brane pod uwagę są wyłącznie kartki pokazane zawodnikom będącym na boisku w trakcie danego spotkania (od momentu wejścia na boisko do momentu zejścia z niego). Kartki otrzymane przez osoby nieuczestniczące w grze (np. menedżerów, zawodników rezerwowych niebiorących czynnego udziału w grze) nie są brane pod uwagę;

- (2) Brane pod uwagę są wyłącznie kartki przyznane w trakcie regulaminowego czasu gry, kartki przyznane w dogrywce nie są uwzględniane;
- (3) Kartki, które zostały anulowane po zakończeniu danego spotkania, nie są uwzględniane;
- (4) Dwie żółte kartki powodujące automatyczne otrzymanie czerwonej kartki liczą się jako dwie żółte kartki i jedna czerwona. Bezpośrednio przyznana czerwona kartka nie jest liczona jako otrzymanie dwóch żółtych kartek.

1.1.19. Punkty Za Kartki

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej liczby punktów za kartki przyznane podczas danego spotkania. Punkty za kartki to: 10 punktów za żółtą kartkę, 25 punktów za czerwoną kartkę. Jeden zawodnik może otrzymać maksymalnie 35 punktów. Liczba kartek przyznana zawodnikom obu drużyn zostanie przeliczona na całkowitą liczbę punktów przyznaną danemu zawodnikowi.

1.1.20. Łączna Ilość Żółtych Kartek

Zakład polega na wytypowaniu łącznej liczby otrzymanych żółtych kartek na boisku w regulaminowym czasie gry.

1.1.21. Łączna Ilość Czerwonych Kartek

Zakład polega na wytypowaniu łącznej liczby otrzymanych czerwonych kartek na boisku w regulaminowym czasie gry.

1.1.22. Pierwsza Kartka w Meczu

Zakład polega na wytypowaniu, który zawodnik otrzyma pierwszą kartkę w czasie spotkania. Jeżeli podczas tego samego zajścia więcej zawodników otrzyma kartki, zawodnik, któremu pierwszemu sędzia pokazał kartkę, traktowany jest jako zwycięzca.

1.1.23. Czerwona Kartka

Zakład polega na wytypowaniu, czy w czasie meczu zostanie przyznana czerwona kartka.

1.1.24. Rzut Karny

Zakład polega na wytypowaniu czy w meczu zostanie przyznany rzut karny. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.1.25. Relegacja Zespołu

Zakład polega na wytypowaniu zespołu, który zakończy rozgrywki na pozycji spadkowej na podstawie zasad ustalonych przez daną ligę przed rozpoczęciem sezonu. Wszystkie mecze ligowe muszą zostać zakończone. Drużyny, które zostały relegowane z ligi z innych powodów niż standardowe zasady np.: po odjęciu punktów już po rozpoczęciu sezonu, nie będą brane pod uwagę, a Zakłady będą nieważne.

1.1.26. Liczba Zdobytych przez Zwycięzców Bramek

Zakład polega na wytypowaniu zwycięskiej drużyny oraz liczby bramek przewagi nad przeciwnikami w regulaminowym czasie spotkania. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.1.27. Ostatnia Bramka

Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie ostatnią bramkę w regulaminowym czasie gry. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.1.28. Liczba Goli Drużyny

Zakład polega na wytypowaniu liczby goli zdobytych przez daną drużynę w regulaminowym czasie gry. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.1.29. Remis - nie ma Zakładu (Draw No Bet)

Jeśli dane spotkanie w regulaminowym czasie gry zakończy się remisem, wszystkie Zakłady są rozstrzygane z kursem 1.00. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.1.30. Liczba Bramek na 15 Minut

Zakład polega na wytypowaniu, czy w danym fragmencie (obejmującym 15 minut) meczu zostanie zdobyta bramka, poprzez wskazanie "TAK" lub "NIE" w odniesieniu do danego fragmentu. Na potrzeby tego Zakładu cały mecz dzielony jest na 15-minutowe fragmenty (od początku do 14:59, od 15:00 do 29:59, od 30:00 do końca pierwszej połowy, od końca pierwszej połowy do 59:59, od 60:00 do 74:59, od 75:00 do końca meczu).

1.1.31. Kolor Przyznanej Kartki na 15 Minut

Zakład polega na wytypowaniu, czy w danym fragmencie (obejmującym 15 minut) meczu zostanie przyznana żółta lub czerwona kartka, poprzez wskazanie "TAK" lub "NIE" w odniesieniu do danego fragmentu. Na potrzeby tego Zakładu cały mecz dzielony jest na 15-minutowe fragmenty (od początku do 14:59, od 15:00 do 29:59, od 30:00 do końca pierwszej połowy, od końca pierwszej połowy do 59:59, od 60:00 do 74:59, od 75:00 do końca meczu).

1.1.32. Azjatycki Handicap

W przypadku, gdy rozgrywane dane spotkanie drużyny mają równe szanse, wtedy handicap wynosi 0 i może się zmienić na dowolną liczbę bramek, kiedy szanse drużyn nie są równe. W sytuacji, gdy handicap wynosi 0, zwycięzcą jest drużyna, która zdobędzie największą ilość bramek. Jeśli mecz kończy się remisem, stawki są zwracane.

1.1.33. Handicap - Cała Bramka

W przypadku, gdy wynik spotkania po uwzględnieniu handicapu będzie remisowy, stawki będą zwracane.

1.1.34. Handicap o pół bramki

Zakład polega na zastosowaniu handicapu o wartości np.: 0.5, 1.5, 2.5 itp. W takim wypadku nie istnieje możliwość remisu, a Zakład jest albo wygrany, albo przegrany.

1.1.35. Handicap Dzielony

W ramach tego Zakładu stawka dzielona jest równo pomiędzy dwa Zakłady: na Handicap połowy bramki oraz handicap całej bramki. Jeśli handicap wynosi - 1.25 wtedy pół Zakładu zostanie zawarte dla wartości -1.00, a drugie pół dla wartości - 1.5.

1.1.36. Admiral Gol

Zakład polega na wytypowaniu zdobywcy pierwszej lub ostatniej bramki oraz prawidłowego ostatecznego wyniku danego spotkania, w regulaminowym czasie gry.

Zakłady na Admiral Gol przyjmowane będą z ustalonym ogólnym Kursem.

W podwójnych Zakładach Ostatni Zawodnik Zdobywający Bramkę / Prawidłowy Wynik, jeśli zawodnik wchodzi na boisko już po tym, gdy pierwsza bramka została zdobyta lub nie bierze udziału w grze, takie zakłady będą rozstrzygane jako zakłady pojedyncze dla wskazanego Prawidłowego Wyniku z odpowiednim Kursem.

W podwójnych zakładach Ostatni Zawodnik Zdobywający Bramkę /Prawidłowy Wynik, jeśli zawodnik w ogóle nie bierze udziału w meczu, zakład jest przekształcany w pojedynczy zakład na Prawidłowy Wynik po odpowiednim Kursie.

Jeśli jedyną bramką w spotkaniu jest bramka samobójcza, wówczas wszystkie zakłady zostaną rozstrzygnięte jako zakłady pojedyncze na Prawidłowy Wynik po odpowiednim kursie. Jeśli mecz zostanie przerwany po zdobyciu bramki, wszystkie zakłady na Zdobywcę pierwszej bramki, Strzelca oraz Podwójnego Strzelca będą rozstrzygane jako zakłady pojedyncze na typowanego zdobywcę bramki (bramek) po odpowiednim kursie. Wszystkie zakłady na Strzelca oraz Podwójnego Strzelca zostaną anulowane. Wszystkie zakłady na Zdobywcę Ostatniej Bramki zostaną anulowane.

Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone

Bramki samobójcze nie liczą się dla celów zakładów na zdobywcę Pierwszej /Ostatniej Bramki, Admiral Gol lub Strzelca i są ignorowane.

1.1.37. Najlepszy Strzelec Meczu

Zakład polega na wytypowaniu, który zawodnik ze wskazanej pary zdobędzie najwięcej bramek w danym spotkaniu. W ramach tego Zakładu oferowane mogą być także Kursy na remis. Obydwaj wskazani zawodnicy muszą grać na boisku w danym spotkaniu, w przeciwnym razie Zakład będzie nieważny. Bramki zdobyte w dodatkowym czasie albo podczas rzutów karnych nie są brane pod uwagę.

1.1.38. Łączne gole parzyste/nieparzyste

Zakład polega na postawieniu na to, czy łączna liczba goli w danym meczu będzie nieparzysta czy parzysta. W przypadku gdy mecz zakończy się wynikiem 0-0 wszystkie Zakłady na Przebieg Spotkania oraz Drużynę, która zdobędzie pierwszą bramkę uznane będą za nieważne. Dla Zakładów na Łączne gole parzyste/nieparzyste, wynik 0-0 będzie traktowany jako numer parzysty.

W przypadku przełożonych lub odwołanych spotkań, Zakłady na to Zdarzenie będą rozstrzygane z Kursem 1.00 chyba, że dane spotkanie zostanie rozegrane w dniu następnym. Jeśli wszystkie typy Zakładu dotyczą takiego Zdarzenia, stawki są zwracane.

Jeśli tylko część typów Zakładu dotyczy takiego meczu, wtedy te typy rozstrzygane są z kursem 1.00 i Zakład jest ważny, nawet jeśli w tej sytuacji nie spełnia wymogu minimalnej liczby typów w Zakładzie.

1.1.39. Zdarzenia Korespondencyjne

„Zdarzenia Korespondencyjne” są fikcyjnymi meczami pomiędzy prawdziwymi drużynami, które w rzeczywistości nie grają przeciwko sobie. Wynik zakładu jest rozstrzygany w zależności od tego czy pierwsza drużyna z „korespondencyjnego spotkania” zdobędzie więcej bramek w meczu przeciwko swoim rzeczywistym rywalom, niż druga drużyna z „korespondencyjnego spotkania” w meczu przeciwko swoim rzeczywistym przeciwnikom.

Zakłady Na Żywo:

Oprócz standardowych zasad zakładów na wyniki meczów Piłki Nożnej, Spółka może oferować Zakłady dotyczące Piłki Nożnej Na Żywo, do których zastosowanie będą miały poniższe zasady szczegółowe.

1.1.40. Zakłady rozstrzygane będą na podstawie końcowego wyniku regulaminowego czasu gry, który obejmuje również ewentualne przerwy spowodowane kontuzjami zawodników, z wyłączeniem dogrywek oraz rzutów karnych. Wyjątkami od powyższej zasady są Zakłady „Pierwsza Połowa”, „Pierwsza bramka”, „15 minut gry” oraz „Zakład na żywo 0:0”, które rozstrzygane będą na zasadach wskazanych odrębnie w odniesieniu do każdego typu ww. Zakładu.

1.1.41. W przypadku rozbieżności dotyczących wyniku lub rezultatu danego Zdarzenia, w przypadkach, gdy jest to możliwe, do rozstrzygania Zakładów będą brane pod uwagę informacje dostarczane Spółce przez dostawcę usługi „Zakładów na Żywo”, chyba że pojawi się niezbity dowód, że statystyki dostawcy usług są nieprawidłowe. Kiedy statystyki dostawcy usługi nie są dostępne, Spółka posłuży się do rozstrzygnięcia Zakładu dowodem w postaci nagrania video danego Zdarzenia. W przypadku, gdy z jakiegokolwiek powodu, dowód w postaci nagrania video jest niedostępny, Spółka rozstrzygnie Zakład na podstawie wyniku, który opublikuje większość niezależnych agencji i portali informacyjnych lub na podstawie oficjalnej strony internetowej wydarzenia/ligi sportowej.

1.1.42. Na potrzeby rozstrzygania Zakładów, bramka samobójcza jest przyznawana drużynie przeciwnej, a nie drużynie, która strzeliła tę bramkę.

- 1.1.43. Spółka nie ma obowiązku podawania dodatkowych informacji dotyczących Zdarzeń, na które przyjmuje zakłady (np. zmieniony czas gry 2x25 minut, 3x30 minut, itp.). W przypadku opublikowania takich informacji przez Spółkę, Uczestnik powinien zweryfikować ich poprawność we własnym zakresie. Spółka nie ponosi odpowiedzialności za niezamierzone, opublikowanie takich informacji w sposób niezgodny ze stanem faktycznym.
- 1.1.44. Ostateczny Wynik 1X2:
Zakład na ostateczny, dokładny wynik spotkania, wybrany spośród dostępnych opcji. Po lewej stronie wskazywana jest drużyna pierwsza (oznaczona numerem 1 lub nazwą tej drużyny), która zawsze uważana jest za drużynę gospodarzy. Po prawej stronie wskazywana jest drużyna druga (oznaczona numerem 2 lub nazwą tej drużyny), która zawsze uważana na drużynę gości. W przypadku typowania remisu na wynik konkretnego spotkania, przyporządkowany mu Kurs jest umieszczany w środku i oznaczony jest symbolem X. Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry, który obejmuje również ewentualny czas doliczony, z wyłączeniem dogrywek oraz rzutów karnych.
- 1.1.45. Poprawny Wynik:
Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry, który obejmuje również ewentualny czas doliczony, z wyłączeniem dogrywek oraz rzutów karnych.
- 1.1.46. Zakład Na Żywo – X:X:
W momencie zawierania Zakładu wynik jest uważany za remis. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu Zakładu.
- 1.1.47. Łączna Liczba Bramek:
Zakład rozstrzygany jest na podstawie łącznej liczby bramek w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej. Wartość graniczna (liczba bramek w danym Zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.
- 1.1.48. Multi Bramki:
Zakład rozstrzygany jest na podstawie całkowitej liczby bramek zdobytych podczas spotkania. Liczba bramek objętych zakładem ulega zmianie podczas każdego meczu i może składać się z pojedynczego zakresu wartości. Zakład będzie rozstrzygnięty zgodnie z zakresem obowiązującym w chwili zawarcia Zakładu.
- 1.1.49. Następna Bramka (Drużyna):
Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie następną zaliczoną bramkę.
- 1.1.50. Liczba Rzutów Różnych:
Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby rzutów różnych w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej. Wartość graniczna (liczba rzutów różnych w danym Zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia danego Zakładu. Rzuty różne przyznane, lecz niewykonane po tej decyzji nie będą brane pod uwagę.
- 1.1.51. Multi Rzuty Różne:
Zakład jest rozstrzygany na podstawie całkowitej liczby rzutów różnych, które miały miejsce w czasie danego spotkania. Zakres rzutów różnych będzie ulegać zmianie podczas każdego meczu i może składać się z pojedynczego zakresu wartości np. 8 rzutów różnych. Zakład będzie rozstrzygnięty zgodnie z zakresem obowiązującym w chwili zawarcia Zakładu.
- 1.1.52. Następny Rzut Różny (Drużyna):

Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która wykona następny rzut różny. Rzuty różne przyznane, ale niewykonane nie są brane pod uwagę.

1.1.53. Liczba Rzutów Różnych:

Zakład jest rozstrzygany ze wskazaniem zespołu, który wykona więcej rzutów różnych w danym meczu lub jako remis przypadku równej liczby rzutów różnych. Rzuty różne przyznane, lecz niewykonane po tej decyzji nie będą brane pod uwagę. Za czas rzutu różnego uważany jest moment jego wykonania przez danego zawodnika.

1.1.54. Następna Kartka (Drużyna):

Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która otrzyma kolejną kartkę w spotkaniu. Czerwone kartki otrzymane przez zawodnika po zakończeniu danego spotkania nie są brane pod uwagę. Kartki, które zostały anulowane, nie będą uwzględniane. Brane pod uwagę są wyłącznie kartki pokazane zawodnikom będącym na boisku w trakcie danego spotkania (od momentu wejścia na boisko do momentu zejścia z niego). Kartki otrzymane przez osoby nieuczestniczące w grze (np. menedżerom, zawodnikom rezerwowym niebiorącym czynnego udziału w grze) nie są brane pod uwagę. W sytuacji, gdy podczas tego samego zajścia zawodnicy z różnych drużyn otrzymają kartki, zawodnik, któremu pierwszemu sędzia pokazał kartkę, dla celów rozstrzygnięcia Zakładu traktowany będzie jako zwycięzca. W przypadku gdy zawodnik otrzyma żółtą kartkę, a bezpośrednio po niej czerwoną, będą się one liczyły jako jedna kartka dla tego rodzaju Zakładu.

1.1.55. Punkty za Kartki:

Zakład jest rozstrzygany ze wskazaniem zespołu, który zgromadzi więcej punktów za kartki w danym meczu lub jako remis w przypadku równej liczby punktów za kartki. System przyznawania punktów za kartki i zasady są takie same, jak dla Zakładów Liczba Punktów Za Kartki Poniżej /Powyżej (granicy).

1.1.56. Pierwsza Połowa, Ostateczny wynik, 1X2:

Wszystkie Zakłady są rozstrzygnięte w oparciu o wyniki pierwszej połowy meczu. Możliwe jest zawarcie Zakładu na wygraną gospodarzy (1), wygraną gości (2) lub na remis. Drużyna gości jest wskazywana po prawej stronie, a drużyna gospodarzy po lewej stronie listy.

1.1.57. Pierwsza Połowa X:X:

W momencie zawarcia Zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu Zakładu.

1.1.58. Pierwsza Połowa, Liczba Bramek Poniżej/Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych w pierwszej połowie przez drużynę gospodarzy, w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej.

1.1.59. Pierwsza Połowa, Liczba Bramek Drużyny Gospodarzy Poniżej/Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych w pierwszej połowie przez drużynę gospodarzy, w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej.

1.1.60. Pierwsza Połowa, Kolejna Bramka:

Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie następną uznaną bramkę w pierwszej połowie spotkania.

1.1.61. Pierwsza Połowa, Liczba Bramek Drużyny Gości Poniżej/Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych w pierwszej połowie przez drużynę gości, w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej.

1.1.62. Pierwsza Połowa, Drużyna Wygrywa do Zera:

Zakład jest rozstrzygany, jeśli wskazana drużyna obejmie prowadzenie i jednocześnie nie traci ani jednego gola do końca pierwszej połowy spotkania.

1.1.63. Liczba Bramek Drużyny Gospodarzy Poniżej/Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych w meczu przez drużynę gospodarzy w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej. Wartość graniczna liczby bramek będzie się zmieniała w trakcie trwania meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawierania Zakładu.

1.1.64. Liczba Bramek Drużyny Gości Poniżej/Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych w meczu przez drużynę gości w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej.

1.1.65. Drużyna Wygrywa do Zera:

Zakład jest rozstrzygany, jeśli wskazana drużyna wygrywa mecz i jednocześnie nie traci ani jednego gola w danym spotkaniu.

1.1.66. Obydwie Drużyny Zdobywają Bramki:

Zakład polega na obstawieniu, że obie drużyny zdobędą bramki w czasie trwania danego meczu.

1.1.67. Pierwsza Bramka, 15 Minut Gry:

Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie pierwszą bramkę w danym fragmencie meczu. Na potrzeby tego Zakładu cały mecz dzielony jest na 15-minutowe fragmenty (od początku do 14:59, od 15:00 do 29:59, od 30:00 do końca pierwszej połowy, od końca pierwszej połowy do 59:59, od 60:00 do 74:59, 75:00 do końca meczu). Drużyna, która zdobędzie bramkę w danym fragmencie meczu, uznawana jest za zwycięzcę. W przypadku, gdy w ciągu 15-minutowego fragmentu nikt nie strzelił bramki, zakład jest rozstrzygany jako remis (X).

1.1.68. 15 Minut Gry Poniżej/Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych w ciągu każdego 15-minutowego fragmentu, w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej. Na potrzeby tego Zakładu cały mecz dzielony jest na 15-minutowe fragmenty (od początku do 14:59, od 15:00 do 29:59, od 30:00 do końca pierwszej połowy, od końca pierwszej połowy do 59:59, od 60:00 do 74:59, 75:00 do końca meczu). Wartość graniczna liczby bramek będzie się zmieniała w ciągu każdego 15-minutowego fragmentu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.1.69. Sposób Zdobycia Następnej Bramki:

Zakłady są rozstrzygane są dla pierwszej zdobytej bramki od momentu zawarcia Zakładu. Wyróżnia się pięć opcji tych Zakładów:

1) Z rzutu wolnego:

Bramka musi być zdobyta bezpośrednio z uderzenia z rzutu wolnego, strzały odbite są zaliczane pod warunkiem, że wykonawca rzutu wolnego jest uznany za strzelca bramki.

2) Z rzutu karnego:

Bramka musi być zdobyta bezpośrednio z uderzenia z rzutu karnego, a wykonawca rzutu karnego uznany za strzelca bramki.

3) Bramka samobójcza:

Bramka musi być uznana za samobójczą (zdobycie gola dla drużyny przeciwnej).

4) Bramka strzelona głową:

Bramka musi być zdobyta bezpośrednio z uderzenia głową zawodnika (ostatnie dotknięcie piłki przez strzelca bramki musi być uderzeniem głową).

5) Strzał:

Wszelkie inne niż powyższe sposoby zdobycia bramki.

Jeżeli po zawarciu Zakładu nie zostanie zdobyta żadna bramka, wszystkie typowania będą nieważne i zweryfikowane Kursem 1,00.

1.1.70. Zdobycwca Następnej Bramki:

Zakład polega na wskazaniu zawodnika, który zdobędzie pierwszą bramkę od momentu zawarcia Zakładu. Jeżeli po zawarciu Zakładu nie zostanie zdobyta żadna bramka lub najbliższa zdobyta bramka będzie bramką samobójczą, wszystkie typowania będą nieważne i zweryfikowane Kursem 1,00.

1.1.71. Drużyna rozpoczynająca spotkanie:

Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która rozpocznie pierwszą połowę danego meczu.

1.1.72. Handicap:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec meczu, zmodyfikowaną o handicap. Wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.1.73. Gdy Remis to Nie ma Zakładu (Draw No Bet):

W przypadku gdy dana drużyna wygra spotkanie, Zakład na tą drużynę będzie wygrany. Jeśli spotkanie kończy się remisem wszystkie Zakłady będą nieważne, a stawki zwracane.

1.1.74. Liczba Bramek Drużyny:

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej liczby bramek zdobytych przez wskazaną drużynę.

1.1.75. Zakład Dwudrogowy:

W ramach tego Zakładu możliwe są następujące typy:

1/drużyna gospodarzy-X – jeśli wynik spotkania to zwycięstwo gospodarzy lub remis, to typowanie jest zwycięskie.

X-drużyna gości/2 - jeśli wynik spotkania to zwycięstwo gości lub remis, to typowanie jest zwycięskie.

1/drużyna gospodarzy-2/drużyna gości - jeśli wynik spotkania to zwycięstwo gospodarzy lub gości wtedy to typowanie jest zwycięskie.

Gdy gra jest rozgrywana na neutralnym terenie, wówczas drużyna po lewej stronie jest uważana za stronę gospodarzy, a drużyna po prawej jest uważana za stronę gości.

1.1.76. Zakłady na Nieparzyste /Parzyste

Zakład polega na wytypowaniu, czy łączna liczba bramek będzie nieparzystą, czy parzystą. Jeśli gra kończy się wynikiem 0:0, to liczba zdobytych bramek jest uważana za liczbę parzystą.

1.1.77. Zakłady z Azjatyckim Handicapem (Asian Handicap):

Zakłady są rozstrzygane w oparciu o wynik pozostałej części spotkania od czasu zawarcia Zakładu. Bramki zdobyte przed zawarciem zakładu nie są brane pod uwagę przy rozstrzyganiu Zakładu.

1.1.78. Pierwsza Połowa, Zakłady z Azjatyckim Handicapem:

Zakłady są rozstrzygane w oparciu o wynik pozostałej części pierwszej połowy od czasu zawarcia Zakładu. Bramki zdobyte przed zawarciem Zakładu nie są brane pod uwagę przy rozstrzyganiu Zakładu.

1.1.79. Zakłady na dogrywkę

W ramach Zakładów na dogrywkę, możliwe jest zawarcie następujących typów Zakładów:

1) Dogrywka 1X2:

Brane pod uwagę są jedynie bramki, które padły w dogrywce. Bramki zdobyte w regulaminowym czasie spotkania lub w czasie rzutów karnych nie są brane pod uwagę.

2) Dogrywka, Poniżej/Powyżej:

Brane pod uwagę są jedynie bramki, które padły w dogrywce. Bramki zdobyte w regulaminowym czasie spotkania lub w czasie rzutów karnych nie są brane pod uwagę.

Wartość graniczna liczby bramek będzie się zmieniała w ciągu dogrywki, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

3) Dogrywka, Zakłady na żywo 0:0:

W momencie zawierania Zakładu wynik jest uważany za remis i traktowany jest jako 0-0. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu Zakładu.

4) Dogrywka, Następna Bramka (Drużyna):

Liczy się następna zaliczona bramka.

1.1.80. Zakłady na Rzuty Karne

W ramach Zakładów na dogrywkę, możliwe jest zawarcie następujących typów Zakładów:

1) Zwycięstwo w Rzutach Karnych:

Brane pod uwagę są jedynie bramki, które padły podczas oficjalnych rzutów karnych, mających miejsce na koniec dogrywki.

2) Bramka w Rzutach Karnych:

Zakłady będą rozstrzygane w oparciu o to czy typowana drużyna zdobędzie bramkę w następnym rzucie karnym. W przypadku, gdy rzut karny jest powtarzany, Zakłady są rozstrzygane na podstawie oficjalnych wyników.

1.2. Tenis

1.2.1. Zwycięstwo w Turnieju

Dla oceny wyników w tym Zakładzie nie ma znaczenia czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach.

1.2.2. Zakłady na Mecz/Set/Gem

Zakłady te zostaną rozliczone, w przypadku, gdy ich wynik jest już rozstrzygnięty. Dotyczy to również Zakładów w meczu przerwany i niedokończonym, z tym, że w przypadku, gdy mecz zostanie przerwany w drugim secie – wszystkie Zakłady dotyczące pierwszego seta zostaną rozliczone, zgodnie z wynikami tego seta. Natomiast jeżeli w przerwany meczu rozegrano określoną liczbę setów/gemów, to wszystkie rozstrzygnięte Zakłady dotyczące ilości setów/gemów zostaną rozliczone.

1.2.3. W przypadku, gdy mecz jest opóźniony z jakichkolwiek powodów, Zakład będzie rozstrzygnięty na podstawie oficjalnego wyniku meczu i zakłady będą utrzymywane aż do podania oficjalnego wyniku. Stawki z anulowanych zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.2.4. Super Tie-Break (dodatkowa rozgrywka do 10 wygranych punktów) traktowana jest przez jako jeden gem. Dotyczy wyłącznie Zakładów na „ilość gemów”.

Zakłady Na żywo

Oprócz standardowych zasad Zakładów na wyniki rozgrywek Tenisa, Spółka może oferować Zakłady dotyczące Tenisa Na Żywo, do których zastosowanie będą miały poniższe zasady szczegółowe.

1.2.5. W przypadku, gdy mecz tenisowy zakończy się kreczem bądź dyskwalifikacją któregoś z zawodników, wszystkie typy Zakładów zostaną anulowane, z wyjątkiem tych Zakładów, które zostały już rozstrzygnięte w czasie trwania meczu do momentu przerwania Zdarzenia.

1.2.6. Zwycięzca Następnego Gema:

Zakład polega na wytypowaniu zwycięzcy następnego gema. Jeśli gem nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na zakład jest zweryfikowany Kursiem 1,00. Zawodnik, który serwuje w danej grze jest oznaczony jako serwujący, w sposób wskazany

przez organizatora danych rozgrywek. Jeśli drugi gracz zostanie oznaczony jako serwujący, wtedy Zakłady zostaną rozstrzygnięte z Kursem 1,00, niezależnie od wyniku danego meczu.

1.2.7. Zwycięzca Bieżącego Seta:

Zakład polega na wytypowaniu zwycięzcy bieżącego seta. Jeśli set nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na Zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00.

1.2.8. Wynik Bieżącego Seta:

Zakład polega na wytypowaniu prawidłowego wyniku punktowego dla bieżącego seta. Jeśli set nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na Zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00.

1.2.9. Wynik w Setach (2 wygrane z 3) / (3 wygrane z 5):

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o dokładny wynik w setach w danym meczu. W przypadku gdy regulaminowa liczba setów nie zostanie rozegrana lub zostanie zmieniona, Zakłady będą anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.2.10. Liczba Setów (2 wygrane z 3) / (3 wygrane z 5):

Zakład jest rozstrzygnięty w oparciu o liczbę setów w meczu. W przypadku gdy regulaminowa liczba setów nie zostanie rozegrana lub zostanie zmieniona, Zakłady będą anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.2.11. Liczba Gemów w Meczu, Poniżej/Powyżej:

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej liczby gemów rozegranych w całym meczu. Dane spotkanie musi zostać rozegrane do końca, w przeciwnym razie Zakłady będą nieważne. Wartość graniczna liczby gemów będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.2.12. Liczba Gemów w Secie, Poniżej/Powyżej:

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej liczby gemów rozegranych we wskazanym secie. Wskazany set musi zostać rozegrany do końca, w przeciwnym razie wszystkie Zakłady zostaną anulowane z wyjątkiem Zakładów, które zostaną rozstrzygnięte jeszcze przed czasem przerwania meczu. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu). Wartość graniczna liczby gemów będzie się zmieniała w ciągu seta, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.2.13. Wynik Następnego Gema:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o wynik następnego gema. Jeśli jako serwujący wskazany zostanie niewłaściwy tenisista, wszystkie Zakłady będą rozstrzygnięte z Kursem 1,00, niezależnie od rezultatu.

1.2.14. Liczba Gemów w Meczu: Parzysta/Nieparzysta:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę gemów w danym meczu.

1.2.15. Liczba Gemów w Secie: Parzysta/Nieparzysta:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę gemów w danym secie.

1.3. Koszykówka

- 1.3.1. W przypadku Zakładów na mecze Koszykówki dla kursów 1 X 2 oraz zakładów „poniżej/powyżej”, wynik jest rozumiany jako liczba zdobytych punktów na końcu regulaminowego czasu gry, bez jakiegokolwiek doliczonego czasu. Wynik dla zakładów

handicapowych oraz zakładów z określeniem marginesu wygranej jest rozumiany jako ostateczny rezultat na koniec gry włącznie z ewentualnym doliczonym czasem.

1.3.2. Wyścig do określonej liczby punktów:

Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

Zakłady Na Żywo:

Oprócz standardowych zasad zakładów na wyniki meczów Koszykówki, Spółka może oferować Zakłady dotyczące Koszykówki Na Żywo, do których zastosowanie będą miały poniższe zasady szczegółowe.

1.3.3. Przyjmowane są Zakłady na wskazanie wyniku punktowego tylko dla danej połowy / kwarty. Wartość graniczna przewagi (wartość różnicy punktowej pomiędzy drużynami objętymi Zakładem) będzie się zmieniała w ciągu każdej połowy / kwarty, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu. W przypadku Zakładów na 4 kwartę brany jest pod uwagę wynik punktowy na koniec regulaminowego czasu bez brania pod uwagę czasu doliczonego.

1.3.4. Przewaga w Połowie spotkania / w Danej Kwarcie (Handicap):

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o wynik jedynie wskazanej połowy/kwarty.

1.3.5. Wynik Połowy / Kwarty Poniżej / Powyżej:

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej liczby punktów zdobytych w danej połowie / kwarcie. Wartość graniczna (liczba punktów objęta zakładem) będzie się zmieniała w ciągu każdej połowy / kwarty. Rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu. W przypadku Zakładów na 4 kwartę, brany jest pod uwagę wynik punktowy na koniec regulaminowego czasu bez brania pod uwagę czasu doliczonego.

1.3.6. Połowa / Kwarta, Gdy Remis to Nie ma Zakładu:

Zakłady są rozstrzygane na podstawie wyniku dla danej połowy / kwarty bez czasu dodatkowego. Jeśli którakolwiek z drużyn wygra daną połowę / kwartę, Zakłady na tą drużynę rozstrzygane są jako wygrane. Jeśli spotkanie kończy się remisem wszystkie Zakłady będą nieważne, a stawki zwrócone.

1.3.7. Liczba Punktów Na Mecz: Parzysta/Nieparzysta

Zakłady są rozstrzygane na podstawie liczby punktów na koniec meczu, włącznie z dogrywką.

1.3.8. Liczba Punktów Na Połowę/Kwartę Parzysta/Nieparzysta:

Zakłady są rozstrzygane na podstawie liczby punktów na koniec danej kwarty / połowy. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.3.9. Wyścig do określonej liczby punktów:

Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

1.4. Siatkówka

1.4.1. Zakłady na Mecz:

Spotkanie musi zostać rozegrane do końca, w przeciwnym razie Zakłady będą nieważne.

1.4.2. Zakłady na Set:

Spotkanie musi zostać rozegrane do końca, w przeciwnym razie Zakłady będą nieważne, z wyjątkiem tych które zostaną rozstrzygnięte przed momentem przerwania meczu.

1.4.3. Handicap:

Jednej z drużyn dodawany jest handicap, którego wartość dodawane jest do całkowitej liczby wygranych setów. W przypadku, gdy mecz nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.4.4. Zwycięzca 1 Seta:

Zakład polega na wytypowaniu, która z drużyn będzie prowadzić na koniec pierwszego seta. W przypadku, gdy set nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.4.5. Ostateczny Wynik po 2 Secie:

Zakład polega na wytypowaniu wyniku na koniec drugiego seta. W przypadku, gdy dwa pierwsze sety nie zostaną rozegrane do końca, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.4.6. Zakład na 5 set

Wynik po czwartym secie musi być równy, aby zakłady na „Tak” były wygrane. W przypadku, gdy mecz jest przerwany przed zakończeniem 4 seta wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.4.7. Całkowita Liczba Punktów w Meczu/Secie:

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej liczby punktów zdobytych w danym meczu/secie przez obie drużyny łącznie. W przypadku, gdy mecz/set nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

Zakłady Na Żywo:

Oprócz standardowych zasad zakładów na wyniki meczów Siatkówki, Spółka może oferować Zakłady dotyczące Siatkówki Na Żywo, do których zastosowanie będą miały poniższe zasady szczegółowe.

1.4.8. Spotkanie musi zostać rozegrane w całości, w przeciwnym razie Zakłady będą rozstrzygnięte z kursem 1,00, z wyjątkiem tych Zakładów, które zostały rozstrzygnięte zanim mecz został przerwany.

1.4.9. Zakład na Seta (3 wygrane z 5):

Zakłady są rozstrzygane w oparciu o dokładny wynik meczu w setach. Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00, jeśli nie zostanie rozegrana lub zostanie zmieniona regulaminowa liczba setów.

1.4.10. Liczba Setów (3 wygrane z 5):

Zakład jest rozstrzygnięty w oparciu o liczbę setów w meczu. Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00, jeśli nie zostanie rozegrana lub zostanie zmieniona regulaminowa liczba setów.

1.4.11. Zwycięzca Bieżącego Setu:

Zakład polega na wytypowaniu wskazanie zwycięzcy bieżącego seta. Jeśli set nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na Zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00.

1.4.12. Sety z Przekroczonym Limitem:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę setów, w których przekroczono limit 25 lub 15 punktów straty do zwycięzcy.

1.4.13. Punkty Poniżej/Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby punktów zdobytych w danym meczu. Należy zauważyć, że wartość graniczna (liczba punktów w danym Zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.4.14. Handicap:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec meczu, zmodyfikowaną o handicap. Wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.4.15. Liczba Punktów w Secie: Parzysta/Nieparzysta:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę punktów zdobytych w danym secie.

1.4.16. Liczba Punktów w Secie Poniżej /Powyżej (granicy):

Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby punktów zdobytych w danym secie. Wartość graniczna (liczba punktów w Zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu seta, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.4.17. Handicap Setowy:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec danego seta, zmodyfikowaną o handicap. Wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu seta, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.4.18. Liczbę Punktów (Drużyna):

Zakład polega na wytypowaniu, która drużyna zdobędzie określoną liczbę punktów. W przypadku, gdy dana liczba punktów nie została zdobyta, ze względu na koniec meczu lub seta, wszystkie Zakłady na tą liczbę punktów zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.4.19. Wyścig do określonej liczby punktów:

Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

1.5. Hokej na lodzie

1.5.1. Wyniki Zakładu określane są na podstawie punktowego wyniku na zakończenie regulaminowego czasu gry, bez uwzględniania czasu ewentualnej dogrywki.

Zakłady Na Żywo:

Oprócz standardowych zasad zakładów na wyniki meczów Hokeja na lodzie, Spółka może oferować Zakłady dotyczące Hokeja na lodzie Na Żywo, do których zastosowanie będą miały poniższe zasady szczegółowe.

1.5.2. Wynik Zakładu jest określany na podstawie punktowego stanu meczu na zakończenie regulaminowego czasu gry bez uwzględniania czasu dogrywki lub rzutów karnych, z wyjątkiem zakładów na "Tercje", "Dogrywkę", "Rzuty Karne" oraz "Zwycięzca Pozostałej części Spotkania/Zakłady Na Żywo 0:0". Zakłady na "Tercje" będą rozstrzygane jedynie na podstawie wyniku wskazanej tercji.

1.5.3. Remis - Nie Ma Zakładu (Draw No Bet):

Jeśli, któraś drużyn zakończy mecz przewagą, Zakład na tą drużynę będzie wygrany. Jeśli spotkanie kończy się remisem wszystkie Zakłady są nieważne, a stawki zwracane.

1.5.4. Zakład na Żywo w Meczu, 0:0:

W momencie zawarcia Zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy 0:0. Brane pod uwagę są wyłącznie bramki zdobyte po zawarciu Zakładu.

1.5.5. Tercja 1X2:

Zakłady są rozstrzygane w oparciu o wynik danej tercji. Jeśli dana tercja nie zostanie rozegrana do końca, wszystkie zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00.

W Zakładach na 3 tercje dogrywka nie jest brana pod uwagę.

1.5.6. Następna Bramka (Drużyna):

Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie kolejną uznaną bramkę w regulaminowym czasie gry, bez uwzględniania czasu dodanego.

1.5.7. Dogrywka, Zakład na Żywo 0:0:

W momencie zawarcia Zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy 0:0. Brane pod uwagę są wyłącznie bramki zdobyte po zawarciu Zakładu.

1.5.8. Zwycięstwo w Rzutach Karnych:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o statystyki jedynie z oficjalnych rzutów karnych, które mają miejsce na koniec danego spotkania.

1.6. Piłka Ręczna

1.6.1. Wynik Zakładu jest określany na podstawie punktowego wyniku meczu na zakończenie regulaminowego czasu gry, bez uwzględniania czasu ewentualnej dogrywki.

1.6.2. Handicap:

Jednej z drużyn dodawany jest handicap, którego wartość zostanie dodana do całkowitej liczby zdobytych punktów. W przypadku, gdy mecz nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.6.3. Pierwsza Połowa, Handicap:

Jednej z drużyn dodawany jest handicap, którego wartość zostanie dodana do całkowitej liczby punktów zdobytych w pierwszej połowie. W przypadku, gdy pierwsza połowa nie zostanie rozegrana do końca, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.6.4. Wyścig do określonej liczby punktów:

Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

Zakłady Na Żywo:

Oprócz standardowych zasad zakładów na wyniki meczów Piłki Ręcznej, Spółka może oferować Zakłady dotyczące Piłki Ręcznej Na Żywo, do których zastosowanie będą miały poniższe zasady szczegółowe.

1.6.5. Zakłady będą rozstrzygane na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry, który obejmuje również przerwy spowodowane kontuzjami zawodników, z wyłączeniem czasów dogrywek oraz rzutów karnych. Wyjątkiem są zakłady „Pierwsza Połowa” oraz „Zakład na żywo 0:0”. Zakłady „Pierwsza Połowa” będą rozstrzygane na podstawie wyniku po pierwszej połowie danego spotkania.

1.6.6. Zakład na Żywo 0:0:

W momencie zawarcia Zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy 0:0. Pod uwagę brane są tylko bramki zdobyte po zawarciu Zakładu.

1.6.7. Pierwsza Połowa, Zakład na Żywo 0:0:

W momencie zawarcia Zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy 0:0. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu Zakładu. Zakład jest rozstrzygany na podstawie wyniku pierwszej połowy spotkania.

1.6.8. Handicap:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczny wynik na koniec meczu, zmodyfikowany o handicap. Wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.6.9. Pierwsza Połowa, Handicap:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczny wynik na koniec pierwszej połowy meczu, zmodyfikowany o handicap. Wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu trwania pierwszej połowy meczu, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.6.10. Liczba Bramek Poniżej/Powyżej:

Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby zdobytych bramek na koniec meczu, w stosunku do ustalonej granicy. Wartość granicy bramek będzie się zmieniała w ciągu trwania meczu, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.

1.6.11. Tylko Pierwsza Połowa, Liczba Bramek Poniżej/Powyżej:

Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczny wynik na koniec pierwszej połowy meczu w stosunku do ustalonej granicy.

1.6.12. Wyścig do określonej liczby bramek:

Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę bramek.

1.6.13. Margines Wygranej:

Zakłady są rozstrzygane w oparciu o wynik na koniec regulaminowego czasu gry.

1.7. Żużel

1.7.1. Zawody Drużynowe:

Zakłady z handicapem oraz na wynik klasyfikacji są rozstrzygane zgodnie z oficjalnymi zasadami zawodów. Co najmniej 12 wyścigów musi zostać zakończonych, aby zakłady Handicap oraz Poniżej/Powyżej (granicy) były ważne. Jeśli zawody zostaną przerwane zanim 12 wyścigów zostanie ukończonych, wszystkie Zakłady z handicapem oraz Zakłady Poniżej/Powyżej są nieważne.

1.7.2. Grand Prix / Zawody Indywidualne:

W przypadku zawodów indywidualnych, decydująca dla rozstrzygnięcia Zakładów będzie klasyfikacja końcowa.

1.7.3. Zawodnik, poniżej/powyżej:

Dla rozstrzygnięcia Zakładu pod uwagę brane są punkty zdobyte przez zawodników w ich pięciu pierwszych startach w meczu. Nie uwzględnia się tzw. Jokerów oraz punktów bonusowych.

1.7.4. W przypadku, gdy zawodnik wystąpi w mniej niż 5 biegach, jak również w przypadku, gdy zawodnik wystartuje w zawodach, lecz ulegnie wypadkowi na torze, Zakłady zachowują ważność.

1.7.5. W przypadku, gdy zawodnik nie wystartuje w żadnym biegu, zakład jest anulowany, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.7. Futbol amerykański

- 1.7.1. Wynik jest rozumiany jako liczba zdobytych punktów na koniec gry, włącznie z dodatkowym czasem, z wyjątkiem Zakładów na wynik po pierwszej połowie /obydwóch połowach, w których brany pod uwagę jest tylko wynik na koniec regulaminowego czasu gry.
- 1.7.2. W przypadku odwołanych lub przełożonych meczów Zakłady są uznawane za nieważne, chyba, że odbędą się następnego dnia. Wyjątkami od tej reguły są Zakłady, których wynik został już wcześniej określony przed momentem przerwania meczu.

1.8. Baseball

- 1.8.1. Wynik jest rozumiany jako liczba zdobytych punktów na koniec gry, włącznie z dodatkowym czasem. W przypadku, gdy dwie drużyny mają grać dwa razy tego samego dnia, wówczas podany Kurs będzie się odnosił tylko do pierwszej gry i Wyniku tej pierwszej gry oraz na jego podstawie ustalone będzie rozstrzygnięcie Zakładów. Wynik drugiej gry nie będzie brany pod uwagę.
- 1.8.2. Wynik gry jest oficjalny po 5 wprowadzeniach do gry, chyba, że drużyna gospodarzy prowadzi po 4,5 wprowadzeniach. Jeśli gra jest przerwana lub zawieszona, zwycięzca jest określany na podstawie wyniku po ostatnim pełnym wprowadzeniu (chyba, że drużyna gospodarzy zdobywa zwycięski punkt lub wychodzi na prowadzenie w dolnej połowie wprowadzenia - w takim wypadku zwycięzca jest określany na podstawie wyniku w momencie, gdy gra jest wywołana).
- 1.8.3. W przypadku odwołanych lub przełożonych meczów zakłady są uznawane za nieważne, chyba, że odbędą się następnego dnia.
- 1.8.4. W przypadku, gdy wszystkie typy w danym Zakładzie dotyczą tego samego Zdarzenia, Zakład zostanie anulowany a wpłacona stawka zwrócona (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.9. Golf

- 1.9.1. Brak uczestnika zawodów powoduje anulowanie Zakładu z jego udziałem, a stawki anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).
- 1.9.2. W razie zaistnienia takiej konieczności, zwycięzca zostanie wyłoniony w trakcie dogrywki (play – off). Uważa się, że gracz przystąpił do gry, jeśli wykonał pierwsze wybiecie (tee-off).
- 1.9.3. W przypadku, gdy na przebieg turnieju ma wpływ niekorzystna pogoda, co skutkuje zmniejszeniem liczby dołków, do których prowadzona jest gra, wówczas wszystkie odnoszące się do tego turnieju typy Zakładów określone po ostatniej ukończonej rundzie będą anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).
- 1.9.4. W przypadku, gdy gracz jest zdyskwalifikowany lub wycofuje się po starcie, albo przed zakończeniem dwóch rund lub po tym, gdy obydwaj gracze wykorzystają limit uderzeń, za zwycięzcę uznaje się drugiego gracza. W przypadku, gdy gracz jest zdyskwalifikowany w czasie trzeciej lub czwartej rundy i gdy drugi gracz w meczu już wykorzystał limit uderzeń, zdyskwalifikowany gracz jest uznawany za zwycięzcę.
- 1.9.5. W przypadku, gdy obu graczom nie uda się zakończyć dwóch rund, dla celów rozstrzygnięcia Zakładów, gracz z najniższym wynikiem punktowym po pierwszej rundzie będzie uznany za zwycięzcę. Jeśli żaden z graczy nie ukończy pierwszej rundy, typy na takie wydarzenie będą anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach

Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu). Brane pod uwagę będą tylko ukończone rundy.

1.9.10. Zakład grupowy / Najlepszy zawodnik, itp.

Brak uczestnika takich Zawodów powoduje, że Zakład jest anulowany, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.9.11. Zakład na pojedynek w turnieju

Zwycięzcą pojedynku zostaje zawodnik, który w końcowym rankingu zajmuje wyższą pozycję w tym turnieju. W przypadku, gdy jeden z graczy wypada z gry po wykonaniu dopuszczalnej liczby uderzeń, za zwycięzcę uznawany jest drugi gracz. Jeśli obydwaj gracze wypadają z gry, rozstrzygnięcie jest określone na podstawie najniższego wyniku punktowego po dwóch rundach.

1.9.12. Zakłady na dwie, trzy i cztery piłki

Zakłady są ważne pod warunkiem, że każdy z graczy wbił piłkę do pierwszego dołka. W przypadku, gdy runda zostanie przerwana, Zakłady na tą rundę zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.10. Wyścigi Motocyklowe

1.10.10. Wynik wyścigu

Rozpoczęcie początkowej parady (rozgrzewka) jest sygnałem do rozpoczęcia wyścigu. Dla celów Zakładu do określenia 1-go, 2-go i 3-go miejsca pod uwagę brana jest klasyfikacja końcowa. Przy ocenie wyników nie ma znaczenia czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach.

1.10.11. Pierwsze miejsce startowe (Pole Position)

Zwycięzcą jest zawodnik, który odnotuje najszybsze okrążenie w ciągu oficjalnego okresu kwalifikacji. Późniejsza dyskwalifikacja lub strata tej pozycji nie ma znaczenia dla oceny Zakładów. Przy ocenie wyników nie ma znaczenia czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach.

1.10.12. Najszybsze okrążenie

Zakład polega na wytypowaniu zawodnika, który odnotuje najszybsze okrążenie w danym dniu. Późniejsza dyskwalifikacja lub strata tej pozycji nie ma znaczenia dla oceny Zakładów.

1.10.13. Pojedynek par (Head to Head)

Wyniki Zakładów będą rozstrzygnięte na podstawie oficjalnej klasyfikacji.

W przypadku, gdy żaden zawodnik nie ukończy całej trasy wyścigu, klasyfikacja jest ustalana na podstawie liczby przejechanych okrążeń. W przypadku, gdy dwóch kierowcy przejadą tę samą liczbę okrążeń bez ukończenia wyścigu, wszystkie Zakłady na Pojedynki par będą nieważne.

1.10.14. Zakład grupowy

Brak uczestnika zawodów powoduje anulowanie Zakładu, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.10.15. Wydarzenia powiązane

W ramach jednego Zakładu, możliwe jest typowanie różnych Zdarzeń z udziałem tego samego zawodnika.

1.10.16. W przypadku, gdy wyścig Motocyklowego Grand Prix jest zawieszony i nie zostanie wznowiony lub zakończony w ciągu 72 godzin od początkowej godziny startu, wszystkie typowania odnoszące się do tego wydarzenia zostaną anulowane, a stawki z anulowanych

w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.11. Rugby

1.11.10. Wynik Zakładu ustalany jest na podstawie punktowego stanu meczu po zakończeniu gry, bez uwzględnienia doliczonego czasu.

1.11.11. W przypadku, gdy mecz zostanie przerwany lub odłożony, wszystkie typowania dotyczące takich Zdarzeń będą anulowane, chyba, że mecz zostanie dokończony następnego dnia. Wyjątkiem są Zakłady, których wynik został już wcześniej rozstrzygnięty przed przerwaniem meczu, Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.12. Sporty Zimowe

1.12.1. Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyników zawodów opublikowanych przez oficjalne organizacje zarządzające odpowiednią dyscypliną sportową (np. Międzynarodowa Unia Biatlonowa – IBU). W przypadku dyskwalifikacji danej drużyny lub zawodnika, reprezentacja zwycięzców na podium będzie decydująca dla rozstrzygnięcia Zakładu.

1.12.2. Zakłady na zwycięstwo w zawodach

Przy ocenie wyników Zawodów nie ma znaczenia czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie. Przy ocenie wyników mogą być również stosowane zasady zakładu nierozstrzygniętego.

1.12.3. Pojedynek par

Wyniki Zakładów będą rozstrzygnięte na podstawie oficjalnej klasyfikacji.

1.12.4. Zjazd i Super Gigant:

Aby Zakłady były ważne, wszyscy zawodnicy muszą opuścić bramkę startową i przynajmniej jeden zawodnik musi ukończyć zawody. W przypadku, gdy żadnemu zawodnikowi nie uda się ukończyć zawodów, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.12.5. Ślalom i Ślalom Gigant:

Aby Zakłady były ważne, wszyscy zawodnicy muszą opuścić bramkę startową i przynajmniej jeden zawodnik musi ukończyć obydwa przejazdy.

1.12.6. Kombinacja norweska:

Aby Zakłady na Pojedynek Par (Head to Head) były ważne, obydwoj zawodnicy muszą wystartować zarówno w pierwszej, jak i w drugiej części zawodów. W przypadku, gdy żaden z wymienionych na liście zawodników nie ukończy drugiej części zawodów, Zakłady na Pojedynek Par zostaną anulowane, a stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

W przypadku, gdy seria skoków narciarskich zostanie odwołana, Zakłady uznane będą jako zawarte po rozpoczęciu zawodów i rozliczone po kursie 1,00.

1.12.7. Skoki narciarskie:

Aby Zakłady były ważne, wszyscy zawodnicy muszą wziąć udział przynajmniej w pierwszej serii skoków. W przypadku Zakładów dotyczących konkursu indywidualnego w skokach narciarskich, aby Zakłady na Pojedynek Par (Head to Head) mogły zostać uznane za ważne, obaj zawodnicy muszą się zakwalifikować do konkursu głównego. Jeżeli to nie nastąpi następuje rozliczenie zakładu po kursie 1.00.

- 1.12.8. Dyskwalifikacja zawodnika z powodu naruszenia przepisów FIS (problemy sprzętowe) – zarówno przed oddaniem skoku, jak i po jego oddaniu – nie ma wpływ na ważność Zakładu. Zgodnie z protokołem FIS uznaje się wówczas, że zawodnik wziął udział w zawodach.
- 1.12.9. Zakłady na Pojedynek Par w pozostałych dyscyplinach sportów zimowych: Aby Zakłady były ważne, wszyscy zawodnicy/drużyny/ muszą opuścić linie startu, a przynajmniej jeden zawodnik musi ukończyć konkurencję.
- 1.12.10. W przypadku, gdy zawody zostaną przełożone na inny termin, ze względów na np. niekorzystne warunki pogodowe, Zakłady są ważne, aż do rozegrania tych zawodów. W przypadku, gdy zawody zostaną przeniesione w inne miejsce, to wszystkie typowania dla tego Zdarzenia są rozstrzygane z Kursem 1,00.

1.13. E-sport

1.13.1. Zwycięstwo w turnieju

Dla oceny wyników spotkania nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy/wszystkie drużyny wezmą udział w danym spotkaniu. W przypadku wycofania się jednej z drużyn/zawodników, Kursy na zwycięzcę mogą podlegać potrąceniu (zgodnie z pkt 11.4. Regulaminu).

1.13.2. Zakłady na mecz/mapę

W przypadku spotkania, które zostało rozpoczęte, ale nie zostało ukończone z przyczyn dotyczących danej drużyny, zawodnika lub organizatora, Zakłady na to spotkanie zostaną anulowane (rozliczone po kursie 1,00). Jednak Zakłady na wynik map/rund zostaną utrzymane pod warunkiem, że dana mapa/runda zostanie ukończona.

W przypadku wystąpienia na danej mapie dogrywki, będzie ona brana pod uwagę przy rozliczaniu wyników spotkania (w tym dodatkowych zakładów, handicap itp.), chyba że Zakład oferowany jest trzydrogowo (do wyboru dostępne są wtedy typy: 1, X i 2).

1.13.3. Nierozegrane spotkania

W przypadku spotkań nierozegranych, przerwanych lub przełożonych, wszystkie Zakłady na dane Zdarzenie zostaną anulowane (rozliczone po kursie 1,00) w ciągu 24 godzin od pierwotnie planowanego czasu rozpoczęcia.

1.13.4. Zmiana daty spotkania

W przypadku, gdy dane spotkanie zostanie rozegrane przed pierwotnie zaplanowaną datą lub godziną, wszystkie Zakłady zawarte po rzeczywistym czasie jego rozpoczęcia zostaną anulowane (rozliczone po kursie 1,00).

1.13.5. Spotkania powtarzane

W przypadku, gdy w danym spotkaniu lub turnieju wystąpiły problemy techniczne, bądź organizator, do 2 godzin od zakończenia spotkania, uznał, że w czasie spotkania lub rozgrywki wystąpiły problemy techniczne, które uniemożliwiały jednej ze stron odpowiednie rozegranie spotkania i nastąpi powtórzenie mapy/rundy/spotkania, ważne będą Zakłady w ponownej rozgrywce – zostaną one rozliczone zgodnie z oficjalnymi wynikami.

1.13.6. Zmiana nazwy drużyny lub wymiana zawodnika

W przypadku, gdy jedna z drużyn wystąpi pod inną nazwą, niż zostało to podane w Zakładzie, lecz tworzą ją zawodnicy reprezentujący dotychczas tę organizację, Zakłady takie zostają uznane za ważne i zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem.

W przypadku, gdy jeden z zawodników reprezentujących daną drużynę zostanie wymieniony, Zakłady pozostają ważne.

1.13.7. Zakład bez remisu

W przypadku, gdy spotkanie zakończy się remisem Zakład zostanie anulowany (rozliczony po kursie 1,00).

1.13.8. Handicap

Do całkowitej liczby wygranych danego zawodnika lub drużyny zostanie dodany lub odejmy handicap. W sytuacji, gdy spotkanie nie zostanie rozegrane do końca (w ciągu 24 godzin od pierwotnej godziny jego rozpoczęcia), Zakład zostanie anulowany (rozliczony po kursie 1,00).

1.13.9. Handicap rundowy na mapę (X Mapa Handicap)

Do całkowitej liczby wygranych rund na danej mapie jednej z drużyn bądź danemu zawodnikowi zostanie dodana lub odejmy określona ilość rund. W sytuacji, gdy mapa nie zostanie rozegrana do końca (w ciągu 24 godzin od pierwotnej godziny jego rozpoczęcia), Zakład zostanie anulowany (rozliczony po kursie 1,00). Pod uwagę brany jest końcowy wynik, z uwzględnieniem dogrywki.

1.13.10. Ilość map

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej ilości map granych w danym spotkaniu. Mecz rozgrywany jest do 2 lub 3 map. W przypadku, gdy spotkanie nie zostanie ukończone (np. w razie walkowera), lub nastąpi zmiana formatu rozgrywki (patrz pkt 11.3. Regulaminu), Zakłady zostaną anulowane (rozliczone po kursie 1,00).

1.13.11. Ilość rund

Zakład polega na wytypowaniu całkowitej ilości rund granych na danej mapie. Pod uwagę brany jest końcowy wynik, z uwzględnieniem dogrywki. W przypadku, gdy mapa nie zostanie ukończona, Zakłady zostaną anulowane (rozliczone po kursie 1,00).

1.13.12. Zwycięzca rundy

Zakład polega na wytypowaniu zwycięzcy danej rundy. W przypadku gdy runda w wyniku utraty połączenia, błędu gry lub innego problemu zostaje powtórzona, uznaje się wynik rundy ponownie rozegranej, zgodnie z oficjalnym wynikiem.

1.13.13. Zmiana formatu rozgrywki

W przypadku, gdy Zakłady dodatkowe na spotkanie są oferowane w innym formacie rozgrywki niż ma to miejsce w rzeczywistości (na skutek zmiany formatu rozgrywania spotkania przez organizatora lub pomyłki w ofercie), zostaną one anulowane (rozliczone po kursie 1,00), z wyjątkiem zakładu głównego na „mecz”. Format rozgrywki rozumiany jest jako liczba map/punktów możliwych do uzyskania, aby spotkanie było zakończone, np. najlepszy z 1, najlepszy z 2, do 2 zwycięstw, do 3 zwycięstw (ang. best of one, best of two, best of three itp.).

1.13.14. Zakłady na zabicia, bomby, potwory, budynki itp.

Zakłady oferowane na szczegółowe Zdarzenia na danej mapie/rozgrywce, zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnymi wynikami.

1.14. Futsal

1.14.1. Wszystkie Zakłady będą rozstrzygane na koniec regulaminowego czasu Zdarzenia. Czas doliczony nie będzie brany pod uwagę.

1.15. Kolarstwo

1.15.1. Zwycięstwo w wyścigu

Brak zawodnika powoduje anulowanie typowania z jego udziałem. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.15.2. Zawodnicy muszą przejechać linię startu wyścigu/etapu, aby byli uznani za biorących udział w danym Zdarzeniu, inaczej Zakłady będą uznane za nieważne.

- 1.15.3. Zakłady na zwycięstwo w wyścigu lub na poszczególne jego etapy będą rozstrzygane zgodnie z oficjalnymi wynikami klasyfikacji końcowej (zob. również pkt 11 Regulaminu – Ocena wydarzeń).

1.16. Siatkówka plażowa – Na żywo

- 1.16.1. Spotkanie musi zostać rozegrane w całości, w przeciwnym razie zakłady będą rozstrzygnięte z kursem 1,00, z wyjątkiem tych Zakładów, które zostały rozstrzygnięte zanim dane spotkanie zostało przerwane.
- 1.16.2. W przypadku, gdy któryś ze wskazanych zawodników zostanie wymieniony jeszcze przed rozpoczęciem spotkania, wszystkie Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00.
- 1.16.3. Zakład na Seta (2 wygrane z 3):
Zakłady będą rozstrzygane w oparciu o dokładny wynik meczu w setach. Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00, jeśli nie zostanie rozegrana regulaminowa liczba setów.
- 1.16.4. Liczba Setów (2 wygrane z 3):
Zakłady będą rozstrzygane w oparciu o liczbę setów w danym meczu. Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00, jeśli nie zostanie rozegrana regulaminowa liczba setów.
- 1.16.5. Zwycięzca Bieżącego Seta:
Zakład polega na wskazaniu zwycięzcy bieżącego seta. W przypadku, gdy set nie zostanie ukończony z jakichkolwiek powodów, Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00.
- 1.16.6. Przekroczony Limit Punktów:
Zakłady będą rozstrzygane oparciu o liczbę setów, w których przekroczono limit 21 lub 15 punktów straty do zwycięzcy.
- 1.16.7. Punkty Poniżej/Powyżej (granicy):
Zakłady będą rozstrzygane na podstawie liczby punktów zdobytych w danym meczu. Wartość graniczna (liczba punktów w Zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.
- 1.16.8. Handicap:
Zakłady będą rozstrzygane na podstawie faktycznej liczby punktów na koniec meczu, zmodyfikowaną o handicap. Wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.
- 1.16.9. Liczba Punktów w Secie: Parzysty/Nieparzysty:
Zakłady będą rozstrzygane w oparciu o liczbę punktów zdobytych w danym secie.
- 1.16.10. Liczba Punktów w Secie Poniżej /Powyżej (granicy):
Zakłady będą rozstrzygane na podstawie liczby punktów zdobytych w danym secie. Wartość graniczna (liczba punktów w Zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu seta, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.
- 1.16.11. Handicap Setowy:
Zakłady będą rozstrzygane w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec danego seta, zmodyfikowaną o handicap. Wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu seta, a Zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia Zakładu.
- 1.16.12. Liczbę Punktów (Drużyna):
Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie określoną liczbę punktów. W przypadku, gdy dana liczba punktów nie została zdobyta, ze względu na koniec meczu lub seta, wszystkie Zakłady na tą liczbę punktów zostaną anulowane, a stawki z anulowanych

w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.16.13. Wyścig do określonej liczby punktów:

Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

1.17. Krykiet

1.17.1. Zakłady ostateczny wynik meczu:

Zakłady są rozstrzygane na podstawie oficjalnego wyniku meczu. Jeśli mecz jest oficjalnie "nierozstrzygnięty", wszystkie Zakłady na mecz będą anulowane, a wpłacone stawki zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu). W przypadku, gdy na mecz mają wpływ czynniki zewnętrzne (np. niekorzystne warunki pogodowe), Zakłady będą rozstrzygane w oparciu o oficjalne zasady rozgrywek (dotyczy to również meczów na które ma wpływ matematyczna kalkulacja np. metoda Duckwortha – Lewisa (DL) czy system Jayadevan (VJD)).

1.17.2. W przypadku, gdy Mecz Testowy (Test Match) zakończy się remisem stosuje się zasady zdarzenia nierozstrzygniętego, a wszystkie Zakłady na Brak Zwycięzcy Zdarzenia (draw) są uznane za przegrane. Dla meczy jednodniowych (krajowych i międzynarodowych), jeśli nie ma w ofercie kursu na remis (tie), a zwycięzca nie zostanie wyłoniony w oparciu o oficjalne zasady Zdarzenia, będą stosowane zasady Zdarzenia nierozstrzygniętego.

1.17.3. W meczach w turniejach knockout (gdzie kolejne drużyny są eliminowane), zespół przechodzący do następnej rundy jest zwycięzcą, również, jeśli zwycięstwo zostało osiągnięte poprzez trafienie piłką w bramkę i strącenie poprzeczki ze słupków (bowl-out). Jeśli mecz zostanie przerwany ze względu na czynniki zewnętrzne, wtedy wszystkie Zakłady będą anulowane a wpłacone stawki zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.17.4. Najlepszy Zdobywca Runów:

Zakład ten dotyczy jedynie pierwszego inningsu w konkretnym meczu. Jeśli pałkarz dozna kontuzji, zejdzie z boiska i nie powróci do gry w inningsu, jego wynik będzie ważny. Zakłady zawarte na zawodnika, który nie znalazł się w grającej 11 będą anulowane a wpłacone stawki zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu). Zakłady zawarte na zawodnika, który znalazł się w 11 będą ważne niezależnie od tego czy zawodnik w trakcie spotkania będzie odbijał piłkę pałką (bat) czy nie. Jeśli dwóch zawodników osiągnie jednakową, najwyższą liczbę runów, stosowane będą zasady zdarzenia nierozstrzygniętego.

1.17.5. Wszystkie Zakłady dotyczące pierwszego inningsu zostaną anulowane, jeśli z przyczyn zewnętrznych (np. niekorzystnych warunków pogodowych), będzie miało miejsce mniej niż 20 overów. (10 overów w przypadku meczy, gdzie każda drużyna rozgrywa 20 over). Ta zasada jest stosowana, chyba że wszyscy pałkarze z jednego zespołu zostali eliminowani (all out) lub mecz został wygrany przy rozegraniu mniej niż połowy zaplanowanych overów. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach Zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.17.6. Zakłady na wynik Serii:

W przypadku, gdy seria jest z jakiegokolwiek powodu zostanie przełożona jeszcze przed rozegraniem wszystkich gier rozpisanych w harmonogramie, drużyna, która wygrywa w tym czasie, traktowana będzie jako zwycięzca do celów rozstrzygnięcia Zakładów. Zasadę tą stosuje się również w stosunku do zakładów na Najlepszego Zdobywcę Runów w Serii oraz Najlepszego Zdobywcę Bramek (wicket) w Serii. W sytuacji, gdy seria kończy się remisem

(tie), a Kursy na remis (tie) nie były oferowane, stosowane są zasady zdarzenia nierozstrzygniętego. Jeśli wszystkie spotkania serii nie zostaną zakończone, wtedy zakłady na Poprawny Wynik Serii zostaną anulowane, a wpłacone stawki zwrócone (z zastrzeżeniem rozdziału IV § 12 Regulaminu).

1.18. Lekkoatletyka

- 1.18.1. Przy ocenie wyników danych zawodów nie ma znaczenia, czy wszyscy zawodnicy wezmą w nich udział. Na potrzeby ustalania wyników Zakładów decydująca jest klasyfikacja końcowa. Wyniki zakładów będą ustalane na podstawie oficjalnych wyników podawanych przez IAAF (lub podobnej organizacji zarządzającej) natychmiast po zakończeniu konkurencji.
- 1.18.2. Próby spalone w konkurencjach rzutowych, skoku w dal i trójskoku traktowane będą przez Bukmachera jako zwrot.

§ 4 Zakłady na wydarzenia inne niż sportowe

1. Spółka może oferować Zakłady na różne zdarzenia o charakterze politycznym, kulturalnym, okołosportowym i rozrywkowym, takie jak np. wybory prezydenckie w kraju i za granicą, Konkurs Piosenki Eurowizji, wybory Miss Polonia, wybory Miss Świata, losowanie grup największych turniejów piłkarskich tj. Mistrzostwa Świata i Europy oraz Ligi Mistrzów, Voice of Poland, Mam Talent, X-Factor, Big Brother, Taniec z Gwiazdami a także inne konkursy, teleturnieje, gry i zabawy, co do których to Zdarzeń nie zachodzą wątpliwości, że są one transmitowane w czasie rzeczywistym, a ich wynik nie był wcześniej znany lub ustalony.
2. Zakłady, o których mowa w ust. 1 powyżej, będą oferowane wyłącznie na Zdarzenia transmitowane na żywo (w czasie rzeczywistym) w środkach masowego przekazu.
3. Spółka zastrzega sobie możliwość doprecyzowania warunków zawarcia Zakładu na konkretne Zdarzenie w odrębnym komunikacie opublikowanym na Stronie Internetowej i Aplikacji, m.in. poprzez podanie minimalnej liczby typowań, ograniczeń stawki czy też limitu łącznego Kursu na wszystkie typowane Zakłady.

VI. REKLAMACJE I ZGŁASZANIE ROSZCZEŃ

1. Każdy Uczestnik, kwestionujący rozliczenie zawartego przez siebie Zakładu, ma prawo wniesienia reklamacji dotyczącej takiego Zakładu. Reklamacje należy składać na piśmie na adres Spółki wskazany na Stronie Internetowej i Aplikacji lub za pomocą środków komunikacji elektronicznej na adres e-mail udostępniony w tym celu przez Spółkę na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji w ciągu 30 dni od dnia ogłoszenia oficjalnego wyniku Zdarzenia, którego dotyczy reklamacja.
2. Uczestnik zgłasza reklamację z podaniem imienia i nazwiska oraz adresu zamieszkania Uczestnika, daty i miejsca Zdarzenia, którego dotyczy roszczenie, rodzaju gry oraz treści żądania. W przypadku zgłoszenia roszczenia za pomocą środków komunikacji elektronicznej Uczestnik podaje również adres elektroniczny do komunikacji.
3. Reklamacje złożone po upływie terminu wskazanego w ust. 1 powyżej oraz niespełniające wymagań określonych w ust. 2 powyżej nie będą rozpatrywane.

4. Podstawą złożenia reklamacji jest posiadanie potwierdzenia przyjęcia Zakładu w formie Kuponu.
5. Spółka rozpatrzy reklamację w ciągu 21 dni od daty ich otrzymania.
6. Do momentu rozstrzygnięcia reklamacji dotyczącej Wygranej zostaje wstrzymane prawo do wypłaty Wygranej na okres nieprzekraczający 30 dni.
7. W przypadku uznania reklamacji Uczestnika za uzasadnioną, Spółka powiadomi Uczestnika o uwzględnieniu reklamacji i wypłaci Uczestnikowi Wygraną w terminie określonym powyżej. W przypadku uznania reklamacji Uczestnika za nieuzasadnioną, Spółka powiadomi Uczestnika o przyczynach nieuwzględnienia reklamacji.
8. Niezależnie od uprawnień Uczestnika do wniesienia reklamacji, przysługuje mu prawo do wniesienia roszczenia do sądu powszechnego. Uprzednie wniesienie reklamacji nie jest warunkiem zgłoszenia roszczenia.
9. Roszczenia związane z udziałem w Zakładach przedawniają się z upływem 6 miesięcy od dnia wymagalności. Bieg przedawnienia roszczeń ulega zawieszeniu na okres od dnia wniesienia reklamacji do dnia udzielenia odpowiedzi na reklamację.

VII. CZAT

1. Świadczona przez Spółkę usługa Czat jest bezpłatna.
2. Z Czat mogą korzystać wyłącznie Uczestnicy zalogowani na swoje Konto na Stronie Internetowej lub w Aplikacji.
3. Podstawowymi celami Czat jest:
 - 3.1 prowadzenie rozmów dotyczących Zakładów oferowanych przez Spółkę, w tym Zakładów zawartych przez Uczestnika;
 - 3.2 prowadzenie dyskusji na temat spotkań meczowych;
 - 3.3 wymiana opinii dotyczących zawieranych Zakładów, Kursów, typów.
4. Uczestnik samodzielnie decyduje o treściach udostępnianych za pośrednictwem Czat. Spółka nie ingeruje i nie wpływa na treść przekazu publikowanego przez Uczestników na Cziale.
5. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za treści komentarzy i wiadomości zamieszczonych przez niego w ramach Czat oraz za udostępnienie treści, stanowiących przedmiot ochrony prawnej.
6. Uczestnik przyjmuje do wiadomości i akceptuje to, że jego nick (rozumiany jako nazwa Uczestnika składająca się z imienia i pierwszej litery nazwiska zgodnie z danymi podanymi przy rejestracji) jest widoczny dla innych Uczestników korzystających z Czat.
7. Czat może być wykorzystywany tylko zgodnie z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi dobrymi obyczajami.
8. Niedopuszczalne jest wykorzystywanie Czat do celów powszechnie uznanych za szkodliwe, niemoralne lub nielegalne oraz zamieszczanie w ramach Czat:
 - 8.1. materiałów, treści i symboli sprzecznych z prawem,

- 8.2. materiałów, treści i symboli naruszających chronione prawem dobra osób trzecich i Spółki, a w szczególności naruszających prawa własności intelektualnej lub dobra osobiste;
- 8.3. materiałów i treści obscenicznych lub pornograficznych;
- 8.4. materiałów i symboli propagujących przemoc, lub dyskryminację, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, etnicznej, uznanych społecznie za obraźliwe, wulgarne;
- 8.5. materiałów i treści ubliżających innym Uczestnikom Czat, tj. agresja słowna, obelgi, wyzwiska;
- 8.6. materiałów i treści mających na celu nękanie innych Uczestników;
- 8.7. materiałów i treści naruszających prywatność innych Uczestników, w szczególności informacji pozwalających zidentyfikować Uczestnika lub inną osobę, a zwłaszcza: imienia i nazwiska, adresu, numeru telefonu, adresu e-mail oraz haseł do kont pocztowych, bankowych oraz innych podobnego rodzaju informacji;
- 8.8. materiałów i treści, których zasadniczym celem jest promocja podmiotów prowadzących działalność gospodarczą lub promocja towarów i usług, w tym informacji handlowych i marketingowych;
- 8.9. materiałów i treści mających na celu promocję i reklamę podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki, w tym linków do konkurencyjnych stron internetowych;
- 8.10. informacji rozsyłanych przy pomocy środków elektronicznych do wielu użytkowników sieci, którzy korespondencji tej nie zamawiali (tzw. spam);
- 8.11. tej samej wiadomości przesyłanej wielokrotnie (tzw. floodowanie);
- 8.12. materiałów i treści dotyczących poglądów politycznych Uczestnika;
- 8.13. materiałów i treści związanych z prowadzeniem działalności komercyjnej lub jakiegokolwiek innej działalności sprzecznej z charakterem Czat np.: oferowanie przedmiotów do sprzedaży, prowadzenia naboru do pracy, oferowania usług seksualnych;
- 8.14. materiałów, z których korzystanie przez innych Uczestników lub Spółkę może utrudnić lub uniemożliwić pracę innych programów wykorzystywanych przez tych Uczestników lub Spółkę, a w szczególności materiałów zawierających wirusy komputerowe lub tzw. trojany.
9. Spółka jest uprawniona do czasowego lub trwałego uniemożliwienia korzystania z Czat Uczestnikom, którzy postępują wbrew postanowieniom niniejszego paragrafu.
10. W przypadku naruszenia zasad opisanych w ust. 8 powyżej, Spółka jest uprawniona do:
 - 10.1. zablokowania Uczestnikowi dostępu do Czat na okres 24h - w przypadku pierwszego naruszenia;
 - 10.2. zablokowania Uczestnikowi dostępu do Czat na okres do 72h - w przypadku kolejnego naruszenia.
11. W sytuacji, gdy Uczestnik w dalszym ciągu będzie naruszał zasady korzystania z Czat Spółka zablokuje Uczestnikowi dostęp do Czat na okres do 30 dni.

12. Po upływie nałożonej na Uczestnika blokady, Uczestnik, który zamierza w dalszym ciągu korzystać z Czat, zobowiązany jest do skontaktowania się w tym celu ze Spółką drogą mailową na adres podany na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji.
13. W sytuacji, gdy Uczestnik będzie, po zastosowaniu procedur określonych w ust. 10 i 11 powyżej w dalszym ciągu naruszał Regulamin lub Uczestnik w sposób rażący narusza zasady korzystania z Czat i/lub Regulaminu, Spółka może zablokować Uczestnikowi dostęp do Czat bezterminowo.
14. Odpowiedzialność Spółki jest wyłączona w przypadku:
 - 14.1. korzystania z Czat przez Uczestników w sposób niezgodny z Regulaminem, przepisami prawa lub dobrymi obyczajami;
 - 14.2. szkody spowodowanej przez Uczestnika powstałej w wyniku działania sprzecznego z postanowieniami Regulaminu;
 - 14.3. utraty treści umieszczonych, przechowywanych lub przesyłanych przez Uczestników w ramach korzystania z Czat;
 - 14.4. ewentualnych naruszeń jakichkolwiek praw osób trzecich w szczególności ich praw własności intelektualnej w stosunku do materiałów zamieszczanych i przesyłanych przez Uczestników.

VIII. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Spółka, jako administrator danych osobowych udostępnianych przez Uczestników oświadcza, że przetwarza dane osobowe Uczestników zgodnie z przepisami ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
2. Podanie przez Uczestników danych osobowych w trakcie rejestracji Konta jest dobrowolne, jednak niezbędne do celu uczestnictwa w Zakładach organizowanych przez Spółkę na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji.
3. Uczestnikowi przysługuje prawo do wglądu oraz uzupełnienia, uaktualnienia, sprostowania danych osobowych, do przenoszenia danych, czasowego lub stałego wstrzymania ich przetwarzania lub ich usunięcia, w przypadkach przewidzianych przepisami ogólnego rozporządzenia o ochronie danych.
4. W przypadku wyrażenia przez Uczestnika zgody, dane osobowe podane przez niego w formularzu rejestracyjnym będą przetwarzane przez Spółkę w celach marketingowych w zakresie i na zasadach określonych w Polityce Prywatności. Uczestnik może w każdym czasie wycofać udzieloną zgodę, co nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, dokonanego przed cofnięciem zgody.
5. Spółka stosuje adekwatne środki techniczne i organizacyjne w celu ochrony danych osobowych Uczestników przed nieuprawnionym ich pozyskaniem oraz modyfikacją, zniszczeniem lub utratą.

6. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych Uczestników przez Spółkę, w związku z korzystaniem ze Strony Internetowej lub Aplikacji, zawarte są w Polityce Prywatności, dostępnej na stronie admiralbet.pl oraz w Aplikacji.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zmiany w Regulaminie mogą nastąpić w trybie i na zasadach określonych w art. 60 ust. 2 Ustawy i wydanych na jej podstawie przepisów wykonawczych.
2. Niniejszy Regulamin udostępniony jest nieodpłatnie na Stronie Internetowej oraz w Aplikacji, w formie umożliwiającej jego pobranie, odtwarzanie oraz utrwalenie jego treści za pomocą systemu teleinformatycznego Uczestnika, w tym jego wydrukowanie. Każdy może zapoznać się z treścią Regulaminu.
3. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się odpowiednio powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
4. Regulamin wchodzi w życie po opublikowaniu na Stronie Internetowej.

Powyższy regulamin gier hazardowych został zatwierdzony na podstawie art. 60 ust. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych decyzją nr DAG9.6831.6.2023 z dnia 06.02.2024 r.