

Regulamin Internetowych Zakładów Bukmacherskich

Spis treści

ROZDZIAŁ 1 – WPROWADZENIE 3

1. Postanowienia wstępne 3

ROZDZIAŁ 2 – ZASADY OGÓLNE 4

2. Postanowienia Ogólne 4
3. Warunki i Zasady Zawierania Zakładów 7
4. Minimalna i Maksymalna Stawka 10
5. Maksymalne Kwoty Wygranych 10
6. Odpowiedzialność za Konto 11
7. Proces Zawierania Zakładu 15
8. Wypłata Wygranych 18
9. Zwroty stawek 19
10. Reklamacje 20
11. Ocena Wydarzeń 20

ROZDZIAŁ 3 – ZASADY SZCZEGÓŁOWE 24

12. Postanowienia Wstępne 24
13. Szczegóły Dotyczące Dyscyplin (za wyjątkiem piłki nożnej) 24
14. Szczegóły Dotyczące Piłki Nożnej – postanowienia ogólne 36
15. Szczegóły Dotyczące Piłki Nożnej – rodzaje zakładów 37
16. Zasady Zakładów „Na Żywo” 44
17. Zakład typu „STS Bezpieczny” 59
18. Usługa typu „Cash-out” 60
19. Zasady Sportów Wirtualnych 61
20. Odpowiedzialne Zawieranie Zakładów 62
21. Postanowienia Końcowe 62

Rozdział 1 - Wprowadzenie

1. Postanowienia wstępne

1.1. STS S.A. (zwana dalej "**STS**" lub "**Bukmacherem**"), ma swoją siedzibę w Katowicach (40-246) przy ulicy Porcelanowej 8. STS posiada zgodę ministra właściwego do spraw finansów publicznych na prowadzenie działalności w zakresie przyjmowania zakładów w sieci Internet regulowanym przepisami ustawy o grach hazardowych (Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r.), dalej zwana także „Ustawą".

1.2. Niniejszy Regulamin (zwany dalej także „**Regulaminem**") wchodzi w życie po jego zatwierdzeniu przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych i są mu podporządkowane wszystkie zakłady przyjęte przez STS wyłącznie w sieci Internet. Regulamin ten został sporządzony zgodnie z przepisami prawa dotyczącymi zakładów wzajemnych i podlega w szczególności Ustawie.

1.3. Zasady zawierania zakładów są dostępne na stronie internetowej STS pod adresem www.sts.pl

1.4. Klienci STS powinni zapoznać się, zrozumieć i zaakceptować poniższy Regulamin oraz zapoznać się z treścią komunikatów publikowanych przez STS w momencie otwierania konta (profilu informacyjnego gracza, zwanego dalej również „**Konto STS**").

1.5. Każdy klient STS może skonsultować się na temat niniejszych zasad oraz interesującej go oferty bukmacherskiej przed zawarciem zakładu. Posiadanie dowodu zawarcia zakładu, wydanego przez STS oznacza, iż uczestnik gry przyjął do wiadomości i zaakceptował zasady Regulaminu, treść komunikatów publikowanych przez STS oraz przedmiot zawieranego zakładu, bez względu na fakt, czy je zrozumiał i jest ich świadomy, czy też nie. Przez posiadanie dowodu zawarcia zakładu, wydanego przez STS należy rozumieć wyświetlanie potwierdzenia zawarcia zakładu w profilu informacyjnym uczestnika gry.

Rozdział 2 – Zasady Ogólne

2. Postanowienia ogólne

2.1. Niniejszy Regulamin Zakładów Wzajemnych Bukmacherskich organizowanych w sieci Internet jest podstawą prawną do zawarcia zakładu w rozumieniu niniejszego Regulaminu.

2.2. Klient STS jest zobowiązany do weryfikacji czy uczestnictwo w zakładach wzajemnych jest zgodne z prawem obowiązującym na terytorium kraju, w którym przebywa. STS nie ponosi odpowiedzialności za korzystanie przez klienta z usług oferowanych przez STS wbrew przepisom prawa obowiązującego na danym terytorium.

2.3. Zawieranie zakładów przez osoby, które nie ukończyły 18 lat jest zabronione. W tym celu przed dopuszczeniem potencjalnego uczestnika do gry Bukmacher dokona weryfikacji wieku i tożsamości potencjalnego uczestnika gry. Szczegóły weryfikacji zostały opisane w pkt 6.

2.4. Udział w zakładach zabroniony jest również dla osób, wobec których sąd orzekł zakaz uczestnictwa w grach hazardowych (Art. 99 Ustawy).

2.5. Niniejsze zasady są obowiązujące wyłącznie dla uczestników zakładów wzajemnych, którzy są uprawnieni do zawierania zakładów zgodnie z postanowieniami Regulaminu.

2.6. Wszystkie zakłady przyjęte przez Bukmachera będą ważne tylko wtedy, jeśli był przestrzegany niniejszy Regulamin.

2.7. W przypadku naruszenia przez klienta jakiegokolwiek postanowienia niniejszego Regulaminu lub zaistnienia okoliczności wskazanych w pkt 2.9. Bukmacher będzie miał prawo zamknąć Konto STS klienta.

2.8. Klient ma prawo w każdym momencie zamknąć swoje Konto STS bez podania powodu.

2.9. W przypadku zamknięcia stałego Konta STS przez klienta lub Bukmachera, przypisane do niego środki pieniężne STS ma obowiązek przelać na wskazany przez klienta i należący do niego rachunek bankowy w terminie do 7 dni roboczych, liczonym od następnego dnia, w którym nastąpiło zamknięcie Konta STS.

2.9.1 Bukmacher ma prawo wstrzymać się z wypłatą środków pieniężnych i/lub zablokować Konto STS klienta w przypadku:

a) uzasadnionego podejrzenia korzystania z Konta STS przez osobę do niego nieuprawnioną lub wskazaną na listach sankcyjnych, bądź korzystania przez Klienta w inny sposób niezgodny z Regulaminem;

b) uzasadnionego podejrzenia popełnienia przez klienta przestępstwa lub wykroczenia karnego, w szczególności podejrzenia popełnienia przestępstw przeciwko wiarygodności dokumentów lub przeciwko mieniu, o których mowa w przepisach ustawy z dnia 6 czerwca 1997 r. Kodeks Karny.

c) przypadku stwierdzenia okoliczności, które mogą wskazywać na podejrzenie popełnienia przestępstwa prania pieniędzy lub finansowania terroryzmu;

d) otrzymania przez Bukmachera informacji o możliwości popełnienia przestępstwa bądź wykroczenia przez klienta lub w związku należącym do klienta Kontem STS od instytucji płatniczych, banków, organów ścigania bądź innych uprawnionych instytucji;

e) konieczności dokonania dodatkowej weryfikacji posiadanych przez Bukmachera danych na temat klienta, wynikającej z przepisów ustawy z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu.

W przypadkach wskazanych w pkt 2.9.1 b) i c) Bukmacher niezwłocznie zawiadamia organa ścigania bądź inne uprawnione instytucje, w szczególności Generalnego Inspektora Informacji Finansowego, o przypadku powzięcia uzasadnionego podejrzenia, że określona aktywność klienta może mieć związek z przestępstwem lub wykroczeniem. Powyższe dotyczy także sytuacji, gdy Klient nie przedstawi w terminie 14 dni dodatkowych danych umożliwiających weryfikację, że Konto STS nie było wykorzystywane przez osobę nieuprawnioną lub wskazaną na listach sankcyjnych.

Bukmacher niezwłocznie wykonuje wypłatę środków pieniężnych i/lub zwalnia blokadę Konta STS:

a) jeżeli Klient spełni warunki zleconej dodatkowej weryfikacji lub przedstawi w ciągu 14 dni dodatkowe dane umożliwiające weryfikację, że Konto STS nie było wykorzystywane przez osobę nieuprawnioną lub wskazaną na listach sankcyjnych;

b) po otrzymaniu od organów ścigania ostatecznego postanowienia o odmowie wszczęcia lub umorzenia postępowania w związku ze złożonym przez Bukmachera lub inny podmiot zawiadomieniem;

c) jeżeli Bukmacher w ciągu 24 godzin od otrzymania od GIIF potwierdzenia przyjęcia zawiadomienia nie otrzyma od GIIF zawiadomienia żądania wstrzymania transakcji (na okres nie dłuższy niż 96 godzin od daty i godziny wskazanej w potwierdzeniu przez GIIF przyjęcia zawiadomienia Bukmachera) lub zwolnienia z obowiązku wstrzymania transakcji;

d) w razie uchylenia lub wygaśnięcia postanowienia prokuratora o wstrzymaniu środków pieniężnych lub blokadzie Konta STS;

e) jeżeli przed upływem 6 miesięcy od wydania postanowienia o blokadzie nie zostanie wydane postanowienie o zabezpieczeniu majątkowym lub w przedmiocie dowodów rzeczowych;

f) w razie otrzymania prawomocnego orzeczenia Sądu, iż zgromadzone na Koncie STS środki pieniężne lub samo Konto STS nie było wykorzystywane do działalności niezgodnej z prawem.

Do liczenia terminów, o którym mowa w niniejszym artykule, nie wlicza się dni wolnych od pracy oraz sobót.

Zablokowane na Koncie STS środki pieniężne zgromadzone na Koncie STS pozostają własnością Klienta do czasu prawomocnego orzeczenia ich przepadku lub obowiązku naprawienia szkody.

Informacja o wstrzymaniu wypłaty środków pieniężnych i/lub blokadzie Konta STS zostanie przekazana Klientowi elektronicznie, telefonicznie lub pisemnie. Bukmacher może tego nie zrobić, jeśli wynika to ze względów bezpieczeństwa lub wymagają tego od Bukmachera przepisy prawa.

2.9.2. Bukmacher nie wypłaca środków pieniężnych z Konta STS, jeżeli zostaną ostatecznie stwierdzone następujące okoliczności:

a) z Konta STS korzysta osoba do tego nieuprawniona, lub

b) klient popełnił przestępstwo lub wykroczenie karne, lub

c) klient naruszył postanowienia Regulaminu lub Ustawy.

2.10. Zakłady zawarte przez osoby nieuprawnione, w przypadku ich wykrycia zostaną przez STS anulowane (unieważnione).

2.11. Klient oświadcza, iż wyraża zgodę na świadczenie usług drogą elektroniczną oraz wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez STS.

2.12. Na podstawie niniejszego Regulaminu, STS jest uprawniony i zobowiązany do podejmowania wszelkich działań mających na celu uczynienia zadość wymaganiom stawianym w Ustawie o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu z dnia 1 marca 2018 r. mających na celu m.in. identyfikowanie i weryfikowanie tożsamości klienta.

W szczególności:
2.12.1. W związku z pkt 2.12 STS może odmówić lub zawiesić wypłatę środków znajdujących się na koncie klienta, a pochodzących z wygranej.

2.12.2. STS zastrzega sobie prawo do żądania od Klienta złożenia oświadczenia co do zajmowania przez niego znaczących stanowisk lub pełnienia znaczących funkcji publicznych. Niezłożenie oświadczenia we wskazanym terminie, skutkować będzie zawieszeniem wypłaty środków pieniężnych.

2.13. Za miejsce zawarcia zakładu uznaje się terytorium Polski. Wszelkie zasady dotyczące m.in. urządzania zakładów, rozstrzygania sporów, zgłaszania i rozpatrywania reklamacji reguluje prawo polskie. Wszelkie spory między STS a klientem podlegają jurysdykcji sądów w Polsce.

2.14. W przypadku gdy klient dokona wpłaty środków na Konto STS, a następnie złoży dyspozycję wypłaty środków z Konta STS bez dokonania obrotu kwotą odpowiadającą co najmniej 50% wartości wpłaconych środków, STS przy zwrocie środków ma prawo pobrać od klienta opłatę manipulacyjną w wysokości ponoszonych przez STS kosztów prowizji operatora finansowego związanych z dokonaniem wpłaty środków. Opłata manipulacyjna jest kwotą ryczałtową i pokrywa koszty ponoszone przez STS, związane z realizacją płatności.

2.15. STS zastrzega sobie prawo do żądania od klienta informacji o źródle pochodzenia wartości majątkowych

pozostających w dyspozycji klienta w ramach stosunków gospodarczych lub transakcji.

2.16. Klient zobowiązany jest poinformować STS o każdorazowej zmianie źródła pochodzenia wartości majątkowych pozostających w jego dyspozycji w ramach stosunków gospodarczych lub transakcji.

2.17. Klient zobowiązany jest każdorazowo poinformować STS o fakcie dokonywania transakcji powiązanych, których łączna wartość (niezależnie od ilości operacji) przekracza równowartość 2.000 euro.

2.18. Jeżeli klient zajmuje eksponowane stanowisko polityczne, jest członkiem rodziny osoby zajmującej eksponowane stanowisko polityczne lub osobą znaną jako bliski współpracownik osoby zajmującej eksponowane stanowisko polityczne w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu, zobowiązany jest do poinformowania o tym fakcie pracownika STS każdorazowo przed dokonaniem transakcji.

2.19. Transakcji (operacji) finansowych należy dokonywać za pośrednictwem kanałów płatności, co do których klient jest właścicielem lub osobą uprawnioną.

2.20. Cel i charakter aktywności Klienta na stronie www.sts.pl służy wyłącznie rozrywce.

3. Warunki i zasady zawierania zakładów

3.1. Zakładem bukmacherskim, zwanym dalej zakładem jest zakład wzajemny polegający na odgadnięciu przez uczestnika gry zaistnienia różnych zdarzeń, w którym uczestnik wpłaca stawkę, a wysokość wygranej zależy od umówionego, pomiędzy przyjmującym zakład a wpłacającym stawkę, stosunku wpłaty do wygranej. Uczestnik gry typuje wyniki wydarzeń prezentowanych wyłącznie w ofercie Bukmachera.

Wyróżnia się następujące główne rodzaje zakładów:

3.1.1. Zakład pojedynczy, zwany także „SOLO”. Jest zakładem na wynik jednego zdarzenia znajdującego się w ofercie Bukmachera.

3.1.2. Zakład akumulowany, zwany także „AKO”. Jest zakładem, na którym można typować rozstrzygnięcia więcej niż jednego zdarzenia, z zastrzeżeniem pkt 7.6.

3.1.3. Zakład systemowy, zwany także „MAXIKOMBI”. Jest zakładem stanowiącym zbiorcze zestawienie zakładów cząstkowych typu AKO i/lub SOLO, ujętych na jednym kuponie. Każdy z takich zakładów cząstkowych lub ich kombinacji, mimo że znajduje się na jednym wspólnym kuponie, traktowany jest jak oddzielny dowód zawarcia zakładu.

3.2. Pomiędzy Bukmacherem a uczestnikiem gry zostanie zawarta Umowa w oparciu o akceptację oferty wybranej przez uczestnika gry zgodnie z niniejszymi Zasadami oferty a także opłacenie stawki za zakład.

3.3. Uczestnik gry jest osobą fizyczną, która zawiera Umowę cywilno-prawną z Bukmacherem. Umowa jest potwierdzona nadaniem zawieranemu zakładowi unikatowego numeru zakładu wyświetlanego w profilu informacyjnym uczestnika gry.

3.4. Jakakolwiek błędna interpretacja niniejszych Zasad nie upoważnia uczestnika gry do powoływania się na prawo do pomyłki. Bukmacher nie będzie również odpowiadał za pomyłki lub nieporozumienia spowodowane nieznajomością lub niezastosowaniem się do oficjalnych zasad gry, określonych dla danego Wydarzenia, na wynik którego został przyjęty zakład.

3.5. Wysokość wygranej albo przegranej w grze hazardowej stanowi tajemnicę jej uczestnika, której jest obowiązany przestrzegać STS. Informacje o wysokości wygranej albo przegranej są ujawniane wyłącznie na żądanie Generalnego Inspektora Informacji Finansowej, funkcjonariusza Służby Celno- Skarbowej, organów Krajowej Administracji Skarbowej, funkcjonariusza Służby Celno-Skarbowej i Policji, a także sądu i prokuratora w związku z toczącym się postępowaniem. Informacje o wysokości wygranej albo przegranej są ujawniane także na żądanie Szefa Agencji Bezpieczeństwa Wewnętrznego w ramach prowadzonego postępowania sprawdzającego, o którym mowa w ustawie z dnia 5 sierpnia 2010 r. o ochronie informacji niejawnych.

3.6. Bukmacher uzna za nieważne wszelkie zakłady zawarte po rzeczywistym rozpoczęciu wydarzenia, którego dotyczą te zakłady, za wyjątkiem „Zakładów na Żywo" (zob. zasady opisane w pkt 16). Przy ocenie zakładów bierze się pod uwagę datę i godzinę faktycznego rozpoczęcia się wydarzenia, a nie datę i czas zakończenia przyjmowania zakładów wprowadzonych do bazy danych systemu informatycznego STS. Tak więc, jeśli data i godzina zakończenia przyjmowania zakładów wprowadzonych do bazy danych systemu wypada po rzeczywistej dacie oraz godzinie rozpoczęcia wydarzenia (np. na skutek pierwotnie błędnie podanej godziny rozpoczęcia wydarzenia przez organizatora lub pomyłki przy wprowadzaniu danych przez STS) i w wyznaczonym rzeczywistym czasie wydarzenie już trwa lub zostało zakończone, wówczas wszystkie zakłady i wydarzenia będą podlegały anulowaniu a stawka zwrócona (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

3.7. Zabrania się zawierania u Bukmachera zakładów przez akcjonariuszy STS S.A., przez jej pracowników, bezpośrednich uczestników Wydarzeń objętych ofertą bukmacherską oraz osoby bezpośrednio zaangażowane w organizację wydarzeń sportowych, w tym członków zarządu i pracowników klubów sportowych.

3.8. Klient ma obowiązek sprawdzenia poprawności szczegółów zakładu. Kiedy zakład już zostanie zawarty, a jego przyjęcie potwierdzone poprzez zapisane w bazie danych, zakład nie może być zmieniony przez klienta.

3.9. Warunkiem przyjęcia zakładu od klienta przez STS jest sytuacja w której:

3.9.1. Klientowi nie zostało zabronione zawieranie zakładów, przez warunki umowy o pracę a także fakt bycia akcjonariuszem STS.

3.9.2. Klient nie zna wcześniej wyniku zdarzenia będącego przedmiotem zakładu.

3.10. Jeśli Klient podejmuje próbę zawarcia zakładu z STS, oznacza to że poświadcza spełnienie 2 powyższych warunków.

3.11. W sytuacji gdy potwierdzenie powyższych warunków przez Klienta okaże się niezgodne z prawdą, stawka Klienta

ulegnie zwrotowi, a Bukmacher nie będzie zobligowany do wypłacenia wygranej, która w innym wypadku byłaby należna.

3.12. Zabronione jest wykorzystanie typu “pewniak” albo innego typu pozwalającego obejść limity. STS zastrzega sobie prawo do anulowania zakładów kiedy 1 pojedynczy typ (”pewniak”) jest kombinowany z innymi zdarzeniami w celu obejścia limitów zakładów online ustanowionych przez STS. W takiej sytuacji wszystkie takie zakłady zostaną anulowane za wyjątkiem pierwszego zawartego zakładu. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone.

3.13. STS dokona anulowania dowolnego zawartego zakładu w tym również rozstrzygniętego w przypadku, jeżeli dojdzie do uzasadnionego podejrzenia zmowy pomiędzy Kontami STS graczy i/lub klientami, przejawiającej się dokonaniem zawarcia w krótkim czasie przez różnych klientów, zakładów z identycznymi lub bardzo podobnymi typami lub też wystąpieniem serii zakładów zawartych przez klienta lub grupę klientów, które z powodu bonusu lub oferty promocyjnej zagwarantują im zysk niezależnie od wyniku wydarzenia lub wydarzeń objętych zakładem.

Zmowa o której mowa powyżej musi być stwierdzona przez STS w terminie nie przekraczającym 30 dni od dnia rozstrzygnięcia zakładu. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone.

3.14. STS zastrzega sobie prawo do ograniczenia przyjmowania zakładów na dane wydarzenie. STS zastrzega sobie prawo do odmowy przyjęcia zakładu albo części zakładu bez podawania przyczyny. Dodatkowo STS zastrzega sobie prawo do zamknięcia Konta STS klienta i zwrotu kwoty z tego konta bez podania przyczyny, w takim jednak przypadku zawarte wcześniej zakłady będą ważne i zostaną przed zamknięciem konta rozliczone o ile nie jest to sprzeczne z postanowieniami niniejszego Regulaminu. Zwrot kwoty następuję w sposób określony w pkt 2.9.

3.15. STS zastrzega sobie prawo do odmówienia przyjęcia dowolnego zakładu w przypadku, jeżeli dojdzie do uzasadnionego podejrzenia zmowy pomiędzy Kontami STS graczy i/lub klientami. Nadto, STS może odmówić przyjęcia zakładu/zakładów zawartych przez tego samego klienta na te same zdarzenia, zakładów zawieranych na wysoką stawkę, zakładów zawierających powtarzający się schemat bądź innych zakładów uznanych przez STS za podejrzane lub ryzykowne, w tym z punktu widzenia przepisów ustawy z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu.

3.16. Minimalna oraz maksymalna liczba typów w zakładzie, maksymalna stawka dozwolona na kombinację i wszystkie pozostałe limity są opublikowane Klientowi na stronie Internetowej STS. Obowiązkiem Klienta jest zapewnienie, że warunki te zostały spełnione.

3.17. Stawka i kurs obowiązujące w chwili zawierania zakładu są wiążące. Powyższe nie dotyczy jednak opisanych w Regulaminie sytuacji anulowania zakładu, jego stawki lub korekty kursu, o czym mowa np. w pkt 3.6.,5.5., 5.6.

3.18. STS jest uprawniony do publikowania wiążących dla klienta i STS komunikatów, zamieszczanych na stronie internetowej www.sts.pl.

3.19. STS jest uprawniony 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.

3.20. W przypadku anulowania zakładu zgodnie z niniejszym Regulaminem, STS jest uprawniony do żądania od uczestnika zwrotu bezpodstawnie uzyskanej wygranej, z zastrzeżeniem punktu 7.5.3. Regulaminu

4. Minimalna i maksymalna stawka

Bukmacher zastrzega sobie możliwość określenia minimalnej bądź maksymalnej stawki indywidualnie dla każdego zakładu lub grupy oraz rodzaju zakładów. Maksymalna stawka jest ograniczona dopuszczalną maksymalną kwotą wygranej, o czym mowa w pkt 5 poniżej.

5. Maksymalne kwoty wygranych

5.1. Wygraną jest przypisana do konta depozytowego klienta kwota, stanowiąca iloczyn ustalonego indywidualnie procentowego współczynnika wpłaconej stawki i kursu. Spółka zastrzega sobie jednocześnie uprawnienie do zwiększenia wygranej poprzez dodanie, opublikowanego przed zawarciem zakładu, wskaźnika. Wartość wskaźnika będzie każdorazowo publikowana przez Spółkę w ofercie lub w formie odrębnego komunikatu zamieszczonego na stronie www.sts.pl. W takiej sytuacji, wygraną stanowić będzie iloczyn ustalonego indywidualnie procentowego współczynnika wpłaconej stawki, kursu oraz wskaźnika.
5.2. Każdy zakład podlega ograniczeniu maksymalnej wysokości wygranej do kwoty 500.000 zł. Potencjalne wygrane będą przeliczane do dokładnych rzeczywistych wartości przy użyciu systemu informatycznego Bukmachera i przedstawione odpowiednio na potwierdzeniu wyświetlonym klientowi. Maksymalna wysokość kursu nie jest niczym ograniczona. Klient w swoim własnym interesie powinien dbać o to, aby wysokością włożonej sumy nie przekroczyć limitu wygranej na jeden zakład.

5.3. Bukmacher ma prawo dowolnie ustalać limit wygranej określony w pkt 5.2., o czym poinformuje klientów w stosownych komunikatach na stronie www.sts.pl

5.4. W przypadku oczywistych błędów przy wprowadzaniu danych do systemu Bukmachera skutkujących w szczególności błędami w publikacji informacji na stronach Internetowych Bukmachera w tym błędami na Koncie STS, Bukmacher dokona anulowania takich kuponów, nawet jeśli błąd zostanie zauważony już po zawarciu zakładu na dane Wydarzenie lub/i rozstrzygnięciu zdarzenia. Stawka anulowanego z takiego powodu zakładu zostanie uczestnikowi gry zwrócona z zastrzeżeniem pkt 7.5., pkt 7.9. i za wyjątkiem „Zakładów na Żywo” (zob. zasady opisane w pkt 16).

Przykłady oczywistych błędów:

- brak meczu wskazanego na kuponie,
- odwrócenie kolejności nazw drużyn tj. gość-gospodarz, zamiast gospodarz-gość,
- wskazanie przez Bukmachera w sposób niezamierzony nierzeczywistego czasu rozpoczęcia jednego z wydarzeń objętych zakładem, skutkującego przyjęciem zakładu po jego rozpoczęciu.

Za oczywisty błąd nie jest uznawana publikacja błędnego wyniku, o czym mowa w pkt 7.7. Regulaminu.

5.5. W sytuacji, gdy pojawią się dowody na wystąpienie nieprawidłowości w meczach, wyścigach oraz innych zdarzeniach, STS zastrzega sobie prawo do anulowania typowań zdarzeń co do których istnieją podejrzenia, lub wstrzymania wypłaty wygranej na okres nieprzekraczający 30 dni, po upływie tego okresu, klient traci prawo do wygranej. W przypadku jeśli anulowane typowanie (typowania) stanowi(ą) część zakładu, to ta część zakładu będzie traktowana jako część z kursem 1,00, a cały zakład jest ważny pod warunkiem, że zawiera minimalną liczbę typowań. Jeżeli jednak typowane zdarzenie jest jedynym typowaniem w kuponie, wówczas uczestnik gry otrzymuje zwrot stawki (patrz przykład w pkt 7.5.).

W przypadku, gdy na Koncie STS kwota pieniężna zostanie przypisana w sposób nieprawidłowy np. na skutek oczywistej pomyłki banku czy też Bukmachera, wówczas STS ma prawo do skorygowania nieprawidłowo przypisanej kwoty i odliczenia jej z Konta STS klienta, bez konieczności uzyskania jego zgody. Jeżeli klient przed dokonaniem skorygowania przez STS nieprawidłowo przypisanej kwoty, dokona jej wypłaty klient będzie zobowiązany do uiszczenia na rachunek STS brakującej kwoty lub uzupełnienia o nią swojego Konta STS, w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia doręczenia wezwania. STS zastrzega sobie prawo do zablokowania Konta STS klienta, do momentu uregulowania przez niego zadłużenia, o którym mowa powyżej. STS w takiej sytuacji, może też wystąpić na drogę sądową z roszczeniem odszkodowawczym.
Jeżeli klient przed skorygowaniem przez STS nieprawidłowo przypisanej kwoty, dokona zawarcia zakładu za tę kwotę lub część tej kwoty, STS anuluje takie zakłady. Jednak w przypadku, gdy zakład zawarty za nienależną kwotę zostanie rozliczony jako wygrany, STS dokona potrącenia nieprawidłowo przypisanej kwoty z wygranej uzyskanej przez Klienta.

5.6. STS po zatwierdzeniu przez ministra właściwego do spraw finansów publicznych, zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu poprzez zamieszczenie jego aktualnej wersji na stronie internetowej STS. Wówczas uczestnik gry zobowiązany jest do zapoznania się, zrozumienia i zaakceptowania postanowień zaktualizowanego Regulaminu, przed przystąpieniem do zawarcia zakładu.

6. Odpowiedzialność za konto STS

6.1. W celu rozpoczęcia korzystania z usług STS konieczna jest rejestracja gracza i otwarcie na stronie www.sts.pl Konta STS.

6.2. Rozróżnia się dwa rodzaje Kont STS:

6.2.1. **Konto tymczasowe** to konto zakładane przez klienta w uproszczonej procedurze rejestracji. Ze względu na swój

charakter jest ono limitowane maksymalną wysokością stawek, za które można zawierać zakłady przy jego użyciu. Kwota ta nie może przekroczyć łącznie 8000 zł. Klient zobowiązany jest do dokonania pełnej rejestracji, tj. otwarcia konta stałego, w terminie nie dłuższym niż 30 dni od dnia założenia konta tymczasowego. Po upływie tego terminu dostęp do konta ulega zawieszeniu do czasu dokonania pełnej rejestracji, tj. założenia konta stałego. Przez zawieszenie rozumie się wyłączenie możliwości uczestnictwa w grach, w tym możliwości dokonywania wpłat i wypłat. Z konta tymczasowego gracze nie mogą wypłacać depozytów ani wygranych. Wypłata depozytów i wygranych możliwa jest wyłącznie po zmianie statusu konta tymczasowego na konto stałe. Z uwagi na brak możliwości wypłaty depozytów i wygranych z konta tymczasowego, Klient nie może dokonać zamknięcia takiego konta, bez dokonania pełnej rejestracji.

6.2.2. **Konto stałe** to docelowe konto gracza, które klient uzyskuje po przeprowadzeniu rozszerzonego procesu rejestracji. Do jego utworzenia niezbędne jest podanie przez gracza dodatkowych informacji pozwalających na zweryfikowanie jego tożsamości (patrz pkt 6.7.) Konto stałe umożliwia korzystanie z usług STS w pełnym zakresie zgodnie z niniejszym regulaminem.

6.3. W decyzji klienta pozostaje, czy rozpocznie on korzystanie z usług STS przy użyciu konta tymczasowego czy stałego. W przypadku korzystania z konta tymczasowego, klient musi się liczyć z jego ograniczeniami (patrz pkt 6.2.1.) i koniecznością szczegółowej weryfikacji swoich danych w celu zmiany statusu konta tymczasowego na konto stałe.

6.4. Rejestracja konta tymczasowego możliwa jest wyłącznie za pośrednictwem formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej w domenie sts.pl.

6.5. Warunkiem otwarcia konta tymczasowego jest wpisanie do formularza rejestracyjnego zgodnych ze stanem faktycznym danych gracza tj. imię i nazwisko, obywatelstwo, źródło pochodzenia środków, nr PESEL lub datę urodzenia w odniesieniu do osób, które nie posiadają numeru PESEL, adres poczty elektronicznej oraz numer telefonu komórkowego oraz adres zamieszkania w przypadku osób o obywatelstwie innym niż polskie. Adres poczty elektronicznej oraz numer telefonu są niezbędne do komunikowania się z graczem. Otwarcie konta tymczasowego możliwe jest dopiero po uzyskaniu przez Bukmachera pozytywnej weryfikacji adresu poczty elektronicznej lub numeru telefonu komórkowego.

6.6. Rejestracja konta stałego może zostać przeprowadzona na stronie internetowej w domenie sts.pl.

6.7. W procesie rejestracji konta stałego Bukmacher każdorazowa żąda:

6.7.1. dokonania weryfikacji tożsamości:

6.7.1.1. poprzez okazanie ważnego dokumentu potwierdzającego tożsamość, na podstawie którego można zweryfikować tożsamość oraz wiek gracza. STS akceptuje następujące dokumenty: dowód osobisty, karta pobytu, paszport. Na stronie internetowej w domenie sts.pl okazanie następuje poprzez przesłanie przez potencjalnego uczestnika gry fotokopii dokumentu potwierdzającego tożsamość za pośrednictwem formularza weryfikacyjnego

albo

6.7.1.2. za pomocą metod elektronicznej weryfikacji tożsamości udostępnionych w serwisie STS. Niezależnie od wybranej metody weryfikacji elektronicznej, STS zastrzega sobie prawo do żądania okazania przez gracza ważnego

dokumentu potwierdzającego tożsamość oraz wiek gracza na dowolnym etapie używania konta gracza.

6.7.2. Wypełnienia formularza rejestracyjnego zawierającego dane osobowe tj. pierwsze imię i nazwisko, adres zamieszkania, itp.

6.8. STS dokona zawieszenia procesu rejestracji w przypadku stwierdzenia, że podane w procesie rejestracyjnym dane lub okazane dane okażą się nieprawdziwe lub nie będzie można dokonać na ich podstawie weryfikacji tożsamości lub wieku potencjalnego uczestnika gry.

6.9. W przypadku powzięcia przez STS wątpliwości w zakresie prawidłowości danych wpisanych do formularza rejestracyjnego podczas otwierania konta tymczasowego, Bukmacher może zablokować konto tymczasowe i jednocześnie uwarunkować korzystanie z usług STS od otwarcia konta stałego, w celu szczegółowego zweryfikowania danych klienta.

6.10. Zakończenie procesu rejestracyjnego.

6.10.1. Po zakończeniu procesu rejestracji, STS dokonuje weryfikacji podanych danych, w tym szczególności wieku oraz tożsamości potencjalnego uczestnika gry.

6.10.2. W przypadku pozytywnej weryfikacji następuję utworzenie konta tymczasowego lub stałego uczestnika gry, o czym uczestnik zostaje poinformowany za pośrednictwem poczty elektronicznej.

6.10.3. W przypadku negatywnej weryfikacji, potencjalny uczestnik gry otrzymuje wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej lub numeru telefonu komórkowego potwierdzającą brak możliwości utworzenia Konta STS.

6.11. Klient ma obowiązek podania właściwej nazwy użytkownika oraz hasła.

6.12. Klient odpowiada za prawdziwość i poprawność wszystkich danych, które przekaże Bukmacherowi w czasie rejestracji i zobowiązany jest do dokonania aktualizacji podanych danych w przypadku, gdy ulegną one zmianie.

6.13. Klient ma obowiązek ochrony swojej nazwy użytkownika i hasła przed osobami trzecimi i ponosi odpowiedzialność za ewentualnie dokonywane przy ich użyciu nieautoryzowane czynności i powstałe z tego tytułu szkody, nawet jeśli wynikały z winy nieumyślnej klienta.

6.14. STS pozwala na założenie tylko jednego Konta STS na osobę. Wszystkie rejestracje są monitorowane w celu uniknięcia rejestrowania podwójnych kont STS.

6.15. Dane wprowadzone podczas rejestracji i w trakcie korzystania z Konta STS są magazynowane i monitorowane w naszej bazie danych. Jakiekolwiek inne Konta STS wskazujące na korzystanie przez tę samą osobę, tj. wykorzystywane lub założone na te same lub bardzo podobne dane według np. kodu pocztowego, danych osobistych, adresu IP, numeru konta bankowego, oraz innych cech zapisanych w systemie bukmachera będą wykrywane i mogą być zamykane natychmiast. Wygrane zakłady wniesione na takich Kontach STS zostaną anulowane a stawki zwrócone. Przypisane do takich kont środki pieniężne zostają zwrócone w sposób określony w pkt 2.9. Bukmacher dokona anulowania wygranych zaksięgowanych na zdublowanych kontach STS.

6.16. Po stwierdzeniu przez STS, że klient użyje Nazwy Użytkownika, jako słowa powszechnie uznawanego za wulgarne, obraźliwe lub o podłożu rasistowskim STS dokona natychmiastowego zamknięcia konta STS bez dodatkowego uzasadnienia swojej decyzji.

6.17. W celu zmniejszenia ryzyka związanego z praniem pieniędzy, STS będzie monitorować na bieżąco następujące obszary:

6.17.1. Tożsamość Klienta; dane identyfikacyjne klienta (np. poprzez dostarczenie dokumentów potwierdzających dane osobowe).

6.17.2. Finansowe zwyczaje i zachowania klienta, by zapewnić, że transakcje są spójne z naszą wiedzą dotyczącą profilu ryzyka klienta.

6.17.3. Hazardowe zwyczaje i zachowania klienta, by zapewnić, że transakcje są spójne z naszą wiedzą dotyczącą profilu ryzyka klienta.

6.18. STS przechowuje wszystkie środki finansowe klientów na osobnym, oddzielnie zabezpieczonym koncie bankowym. Klient przyjmuje do wiadomości, że do środków deponowanych na koncie zakładów nie są doliczane odsetki, tym samym nie można traktować portalu STS jako instytucji finansowej.

6.19. Bukmacher zastrzega sobie prawo do odmowy otwarcia Konta STS tymczasowego lub stałego.

6.20. Bukmacher zastrzega sobie prawo do usunięcia kont tymczasowych, na które nie dokonano żadnej wpłaty w terminie 90 dni od jego utworzenia.

6.21. STS na podstawie przepisów ustawy o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu z dnia 1 marca 2018 r. ma obowiązek zgłosić odpowiednim organom administracji wszystkie podejrzane i ponadprogowe transakcje.

6.22. Klient ma prawo do zmiany pierwotnie podanych danych dla swojego konta STS tj. adres zamieszkania, nazwiska - w przypadku jego urzędowej zmiany, adresu email, numeru konta bankowego, aktualizacji dokumentu potwierdzającego tożsamość, itp. Bukmacher zastrzega sobie możliwość ograniczenia dopuszczalności ilości i rodzaju zmian danych dokonywanych przez Klienta, o czym poinformuje klientów w stosownych komunikatach na stronie www.sts.pl. STS jest również uprawniony do żądania przesłania przez klienta ważnego dokumentu potwierdzającego tożsamość, w przypadku stwierdzenia, że obecny dokument utracił ważność.

6.23. Bukmacher zastrzega sobie prawo przeprowadzenia w każdym czasie dodatkowej weryfikacji, w tym w szczególności do zażądania od klienta przesłania drogą elektroniczną lub okazania w Punkcie STS dodatkowego dokumentu (np. prawo jazdy, akt urodzenia, wyciąg bankowy, rachunek za prąd, zdjęcie typu selfie, itp.), w tym dokumentu potwierdzającego tożsamość oraz żądania od klienta dodatkowej weryfikacji rachunku bankowego lub portfela elektronicznego, w przypadku powzięcia przez STS podejrzenia, iż konto STS może nie być użytkowane przez osobę, której dane zostały podane podczas procesu rejestracji konta bądź w przypadku konieczności spełnienia przez

STS wymogów dotyczących przeciwdziałania praniu pieniędzy. W takiej sytuacji Bukmacher ma prawo do natychmiastowego zablokowania konta i wszelkich zgromadzonych na nim środków do momentu uzyskania przez STS wiarygodnego potwierdzenia, iż Konto STS jest użytkowane przez osobę, której dane zostały podane w procesie rejestracji.

6.24. Bukmacher zastrzega sobie prawo do weryfikacji tożsamości klienta oraz autentyczności podanego przez niego numeru rachunku bankowego poprzez żądanie wykonania przez klienta przelewu weryfikacyjnego na kwotę 0,01 zł na rachunek bankowy STS. Po pozytywnej weryfikacji tożsamości klienta wpłacona kwota zostaje zwrócona na jego konto.

7. Proces zawierania zakładu

7.1. Szczegóły obowiązujące w momencie zawarcia zakładu są szczegółami, na podstawie których obliczana jest wygrana (z zastrzeżeniem pkt. 18 regulaminu odnoszącego się do usługi typu Cash-out).

7.2. STS będzie przyjmował zakłady na następujące główne Wydarzenia: piłkę nożną, futbol amerykański, lekkoatletykę, baseball, koszykówkę, kolarstwo, golf, piłkę ręczną, hokej na lodzie, sporty motorowe (np. Formuła 1, motocyklowe Grand Prix, żużel), rugby, tenis, siatkówkę, sporty zimowe (np. narciarstwo alpejskie, biatlon, narciarstwo biegowe, skoki narciarskie) oraz sporty walki (np. boks), sporty wirtualne, esport oraz symulowane gry karciane.

7.3. STS będzie również oferował zakłady na różne zdarzenia, które nie są wymienione w pkt. 7.2. powyżej ani też opisane w Zasadach Szczegółowych, a które są również podporządkowane Zasadom Ogólnym. W przypadku takich zakładów Bukmacher zastrzega możliwość doprecyzowania warunków zawarcia zakładu bezpośrednio w ofercie takiego zakładu np. poprzez podanie minimalnej liczby typowań w zakładzie, ograniczeń stawki czy też limitu łącznego kursu na wszystkie typowane zakłady.

7.4. Każdy typ na Wydarzenie z oferty bukmacherskiej będzie miał przyporządkowany przelicznik (nazywany dalej „**Kursem**"). Kurs dla każdego typu Wydarzenia będzie ustalany przez Bukmachera według jego własnego uznania.

7.5. **Anulowanie typowań.**

7.5.1. Zakład zostanie anulowany (unieważniony) jeżeli wydarzenie, którego dotyczy, nie odbyło się, zostało odwołane, przełożone lub przerwane, chyba że wydarzenie to zostanie rozpoczęte w ciągu najbliższych 24 godzin liczonych od terminu (data, godzina), na który było pierwotnie zaplanowane, z zastrzeżeniem regulacji zawartej w pkt 7.5.3. Powyższa zasada ma zastosowanie z zastrzeżeniem szczególnych regulacji w tym zakresie określonych w Rozdziale 3 – Zasady Szczegółowe, np. w pkt 13.5.1 lub 13.13.8.

7.5.2. W dyscyplinach, w których spotkania danych zespołów następują seriami jak np. baseball amerykański, w celu uniknięcia jakichkolwiek wątpliwości, spotkanie będzie rozliczane po kursie 1.00 w momencie podania informacji o jego przerwaniu lub nie odbyciu się, z zastrzeżeniem regulacji zawartej w pkt 7.5.3.

7.5.3. W przypadku jeśli anulowane typowanie (typowania) stanowi(ą) część zakładu, to ta część zakładu będzie traktowana jako część z kursem 1,00, a cały zakład jest ważny pod warunkiem, że zawiera minimalną liczbę typowań. Jeżeli jednak zakład zawiera wyłącznie anulowane typowanie(a), wówczas uczestnik gry otrzymuje zwrot stawki.

Przykład 1

Stawka 100 PLN - Zakład na 5 Wydarzeń

	Typ	Kurs	
Anderlecht – FC Brugge	1	1,80	
PSV Eindhoven – Twente1		2,00	Iloczyn = 11,70
Hoffenheim – Bayern	X	3,25	
Man Utd – Liverpool	1	~~1,90~~	1,00
Ajax – Feyenoord	1	~~1,75~~	1,00

Jeśli mecze Man Utd - Liverpool oraz Ajax - Feyenoord trwały już w momencie przyjęcia zakładu przez Bukmachera, wówczas Kursy dla typów na te mecze zostaną zweryfikowane do wartości 1,00.

W takiej sytuacji wygrana jest obliczana w następujący sposób:
100 PLN x 0,88 x 11,70 x 1,00 = 1029,60 PLN

0,88 – to przykładowy współczynnik, wartość współczynnika jest ustalana przez spółkę przed przyjęciem zakładu.

Przykład 2

Stawka 100 PLN - Zakład na 2 Wydarzenia

	Typ	Kurs	
Man Utd – Liverpool	1	~~1,90~~	1,00
Ajax – Feyenoord	1	~~1,75~~	1,00

Jeśli mecze Man Utd - Liverpool oraz Ajax - Feyenoord trwały już w momencie przyjęcia zakładu przez Bukmachera, wówczas Kursy dla typów na te mecze zostaną zweryfikowane do wartości 1,00, a uczestnik gry otrzymuje zwrot stawki.

7.6. Powiązanie zdarzeń wynikających z siebie (typowania posiadające logiczne powiązania), takie jak na przykład:

7.6.1. „zwycięstwo Włochów 2:0” oraz „zwycięstwo w pierwszej połowie” lub/oraz „wygrana całego meczu”,

7.6.2. zwycięstwo Realu M. w Lidze Mistrzów i zwycięstwo Realu M. z Barceloną w meczu półfinałowym Ligi Mistrzów,

7.6.3. zwycięstwo Bayernu M. w lidze niemieckiej oraz Bayern M. lepszy od Dortmundu w lidze niemieckiej,

7.6.4. typowanie kilkukrotnie na jednym kuponie takiego samego zakładu, znajdującego się w ofercie Bukmachera pod różnymi pozycjami (liczba porządkowa), będą przyjmowane tylko jako typowania pojedyncze, a jeśli przez pomyłkę zostaną przyjęte takie zakumulowane zakłady, wówczas przy rozliczeniu tych zakładów, Bukmacher weźmie pod uwagę wyłącznie jedno zdarzenie z najwyższym kursem, a pozostałe trafione zakłady zostaną zwrócone (rozliczone z kursem 1.00)

7.7. Po przetworzeniu danych, Bukmacher opublikuje wyniki zakończonych Wydarzeń na swojej stronie Internetowej. Wyniki będą wstawiane po uzyskaniu potwierdzenia z oficjalnych źródeł tj. UEFA, FIFA, IHF, ATP, FIA, agencji i portali informacyjnych itp. W przypadku wstawienia złego wyniku np. z powodu błędu w publikacji wyniku przez oficjalne źródło lub też błędu w umieszczeniu wyniku przez STS, Bukmacher ma prawo do zmiany wyników i wszystkich ustalonych zakładów zgodnie ze stanem aktualnym w danej chwili. Wszystkie zatwierdzone / zmienione wyniki będą archiwizowane w głównej siedzibie Bukmachera.

7.8. Drobne błędy w nazwisku zawodnika lub nazwy zespołu nie będą brane pod uwagę, jeżeli nie dotyczy to istoty zakładu i jeżeli można ponad wszelką wątpliwość stwierdzić o jakiego zawodnika lub zespół chodzi mimo popełnionej omyłki.

Przykłady:

a) W ofercie wyścigu Formuły 1 zamiast S.Vettela z zespołu Red Bull, przez pomyłkę wpisano zawodnika S.Vettela z zespołu Mercedes. W związku z tym, że powszechnie wiadomo iż w tych wyścigach jest tylko jeden tak nazywający się zawodnik, który występuje w zespole Red Bull, w związku z czym pomyłka nie ma wpływu na ważność zakładu.
b) W ofercie zawodów narciarstwa alpejskiego zawodniczka Maria Hoefl-Riesch została przez pomyłkę wpisana jako M.Hefl-Reish. Również wiadomo, że istnieje tylko jedna podobnie nazywającą się zawodniczka, w związku z tym zakład jest ważny.
c) W ofercie piłkarskiej mecz FC Barcelona - Real Madryt omyłkowo wpisano jako FC Baarcelona - Rael Madryt. Ponad wszelką wątpliwość wiadomo o jakie drużyny chodzi. Podobnie gdy polskie tłumaczenie miasta omyłkowo zastąpiono angielskim np. Real Madrid - Chelsea London. Nie wprowadza to klienta w błąd, w związku z czym zakłady zachowują ważność.

7.9. Bukmacher nie ma obowiązku podawania klientom informacji uzupełniających dotyczących zdarzeń, na które przyjmuje zakłady (np. informacji o rodzaju nawierzchni w tenisie ziemnym, czy terenie neutralnym rozgrywania spotkania piłkarskiego, wcześniejszych wyników meczów rewanżowych, itp.).

Jednakże w przypadku publikacji informacji uzupełniających przez Bukmachera, klient ma prawo zweryfikować ich

poprawność we własnym zakresie. Bukmacher nie ponosi odpowiedzialności za niezamierzone opublikowanie takich informacji w sposób niezgodny ze stanem faktycznym. Powyższe oznacza, iż w takiej sytuacji Bukmacher jest zwolniony z odpowiedzialności wyłącznie wówczas jeśli ewentualne błędy powstały na skutek działania czynnika niezależnego od Bukmachera, tj. jeśli np. Bukmacher działając w dobrej wierze opublikował błędną informację uzupełniającą, dostarczoną mu przez osobę trzecią lub kiedy została ona zaczerpniętą ze źródła należącego do osoby trzeciej tj. internetowego portalu sportowego lub organizatora turnieju.

Jednocześnie STS zapewnia, że dołoży starań, aby informacje publikowane na stronie internetowej tj. statystyki, tabele, czy historia spotkań były poprawne i jak najbardziej aktualne, mając na celu dostarczenie jak najobszerniejszych i wiarygodnych danych pomocnych przy zawieraniu zakładów bukmacherskich.

8. Wypłata wygranych.

8.1. Po ogłoszeniu oficjalnych wyników wszystkich zdarzeń zawartych na wygrywającym kuponie i ich opublikowaniu na stronie internetowej www.sts.pl, do Konta STS zostanie automatycznie przypisana kwota pieniężna odpowiadająca wygranej z wygrywającego kuponu uczestnika gry.

8.2. Wypłata wygranych dokonywana jest za pośrednictwem dostawców usług płatniczych, o których mowa w art.4 ust. 2 pkt 1-4, 9 i 9 ustawy z dnia 19 sierpnia 2011 r. o usługach płatniczych, po zgłoszeniu przez klienta za pomocą formularza znajdującego się na Koncie STS polecenia dokonania wypłaty.
8.3. W celu dokonania wypłaty konieczne jest podanie numeru należącego do Klienta konta bankowego, najpóźniej przed pierwszą wypłatą.

8.4. Uczestnik gry ma prawo zgłoszenia polecenia dokonania wypłaty wygranej w ciągu 3 miesięcy liczonych od daty ogłoszenia oficjalnych wyników ostatniego typowania, objętego danym zakładem. Po upływie tego terminu uczestnik gry traci prawo do wygranej z wyjątkiem postanowień opisanych w pkt 8.4.

8.5. Za każdym razem gdy uczestnik gry przeznaczy na zawarcie nowego zakładu środki (w całości lub w części) uzyskane z wygranej, które nie zostały wypłacone, od tej chwili termin do zgłoszenia polecenia wypłaty wygranej, o którym mowa w pkt 8.3, odnośnie tej części wygranej rozpoczyna bieg od nowa.

8.6. Na życzenie uczestnika gry Bukmacher jest zobowiązany do wystawienia zaświadczenia o uzyskanej przez niego wygranej. Zaświadczenie jest drukiem ścisłego zarachowania. Zaświadczenie może być wystawione najpóźniej w dniu następującym po dniu, w którym uzyskano wygraną lub po dniu, w którym nastąpiła wypłata (wydanie) wygranej. Z uwagi na konieczność złożenia na zaświadczeniu podpisu żądającego zaświadczenia odbiór będzie możliwy wyłącznie w miejscu lub miejscach zlokalizowanych na terenie Polski, których adresy są prezentowane na Koncie STS.

8.7. Uczestnik gry może zgłosić chęć otrzymania imiennego zaświadczenia o wygranej jedynie do 12 godzin od chwili uzyskania wygranej lub złożenia przez niego polecenia wypłaty wygranej.

8.8. Zgłoszenie żądania zaświadczenia polega na wybraniu na Koncie STS odpowiedniego przycisku (Zaświadczenia) i wskazaniu numeru/ów wygranego/ych kuponu/ów oraz czynnego punktu przyjmowania zakładów STS w którym uczestnik gry odbierze przedmiotowe zaświadczenie.

8.9. Bukmacher jest zobowiązany prowadzić ewidencję wydanych (wystawionych) imiennych zaświadczeń o uzyskanej wygranej.

8.10. Kapitał przeznaczony do natychmiastowej wypłaty wynosi 50.000 PLN, liczony na dzień kalendarzowy. Bukmacher wydaje polecenie wypłaty w danym dniu kalendarzowym, według kolejności otrzymania od klientów zgłoszeń wypłat.

8.11. W przypadku gdy kapitał przeznaczony do natychmiastowej wypłaty nie wystarczy na pokrycie wszystkich otrzymanych w danym dniu dyspozycji wypłat wówczas Bukmacher jest zobowiązany do wypłaty wygranej przewyższającej kwotę określoną w punkcie 8.9. w ciągu 7 dni liczonych od daty dokonania polecenia wypłaty wygranej przez klienta. Nadawanie statusów wygranego lub przegranego zakładu następuje niezwłocznie po powzięciu przez STS informacji o ogłoszeniu oficjalnych wyników.

8.12. Bukmacher jest zobowiązany prowadzić ewidencję wypłaconych (wydawanych) wygranych, których wartość wynosi co najmniej 2.280 zł.

8.13. W przypadku anulowania zakładu, na podstawie którego wcześniej doszło do wydania zaświadczenia, uczestnik zakładu zobowiązany jest niezwłocznie zwrócić uzyskane zaświadczenie do najbliższego punktu przyjmowania zakładów wzajemnych za potwierdzeniem odbioru.

9. Zwroty stawek

9.1. Zwrot stawki, który uczestnikowi gry przysługuje w każdym przypadku anulowania zakładu zgodnie z postanowieniami Regulaminu, Bukmacher ma obowiązek dokonać niezwłocznie nie później jednak niż w terminie 7 dni od dnia zajścia przesłanek na podstawie których jest on wymagany.

9.2. W przypadku zwrotu stawki do Konta STS uczestnika gry zostanie automatycznie przypisana kwota pieniężna odpowiadająca zwróconej stawce z anulowanego zakładu uczestnika gry, stosownie do postanowień niniejszego Regulaminu.

10. Reklamacje

10.1. W przypadku ewentualnego sporu, STS dołoży starań aby rozwiązać wszelkie reklamacje klientów bezpośrednio z klientami.

10.2. Reklamacje zgłasza się na piśmie lub za pomocą środków komunikacji elektronicznej z podaniem imienia i nazwiska oraz adresu uczestnika gry hazardowej, daty i miejsca zdarzenia, którego dotyczy reklamacja, rodzaju gry, unikatowego numeru lub numerów zakładów, którego lub których dotyczy reklamacja oraz treści żądania. W przypadku zgłoszenia roszczenia za pomocą środków komunikacji elektronicznej uczestnik gry podaje również adres elektroniczny do komunikacji.

10.3. Reklamacje mogą być składane wyłącznie w ciągu 30 dni od daty ogłoszenia oficjalnych wyników (z zastrzeżeniem pkt 16.1.4.) na adres:

STS S.A.
ul. Porcelanowa 8
40-246 Katowice

10.4. O zachowaniu terminu zgłaszania reklamacji decyduje data stempla pocztowego z zastrzeżeniem, że reklamacje, które wpłynęły do Bukmachera po upływie 1 miesiąca od daty nadania nie będą uwzględniane pomimo ich prawidłowego wniesienia zgodnie z datą stempla pocztowego.

10.5. Bukmacher jest zobowiązany wysłać decyzję o rozpatrzeniu reklamacji na adres uczestnika gry podany w piśmie reklamacyjnym w ciągu 28 dni od daty jego wpłynięcia do STS.

10.6. Do momentu rozstrzygnięcia reklamacji dotyczącej wygranej zostaje wstrzymane prawo do wypłaty wygranej na okres nieprzekraczający 30 dni.

10.7. Niezależnie od uprawnień Klienta do wniesienia reklamacji przysługuje mu prawo do zgłoszenia roszczenia. Roszczenie składa się do właściwego miejscowo sądu powszechnego na piśmie z podaniem imienia i nazwiska oraz adresu uczestnika gry hazardowej, daty i miejsca zdarzenia, którego dotyczy roszczenie, rodzaju gry oraz treści żądania. Uprzednie wniesienie reklamacji nie jest warunkiem zgłoszenia roszczenia.

10.8. Roszczenia związane z udziałem w zakładach wzajemnych 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.

11. Ocena wydarzeń

11.1. **Zdarzenie nierozstrzygnięte**

W przypadku wydarzenia, które kończy się zwycięstwem *ex-equo* więcej, niż jednego zwycięzcy, a przewidywano zwycięstwo tylko jednego zawodnika, stosuje się zasadę Zdarzenia nierozstrzygniętego.

Zdarzenie nierozstrzygnięte to wzajemnie powiązany wynik, w którym jeden lub więcej zawodników współdzielą końcową pozycję. Typowanie na zwycięzcę *ex-equo* jest uważane za zakład w części zwycięski i w części przegrany.

W przypadku wytypowania zakładu z rozstrzygnięciem *ex-equo* pierwotny kurs danego typowania zostanie skorygowany według poniższego wzoru.

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

gdzie:
K – skorygowany kurs ex-equo,
P – pierwotnie typowany kurs, Il.ex – ilość zwycięstw ex-equo.

Przykład

Stawka 50 PLN - Zakład akumulowany

F. Torres	Najlepszy Strzelec Ligi Mistrzów	6.00
Werder Bremen - Borussia Dortmund	1	2.00

Jeżeli F. Torres uplasował się jako najlepszy strzelec ex-equo z innym zawodnikiem, w takim przypadku wygrana jest obliczana analogicznie jak w poniższym przykładzie:

50 PLN x 0,88 x K x 2.00 = 50 PLN x 0,88 x 3,5 x 2.00 = 308 PLN

K=[(6-1)/2]+1=3,5

Jeżeli jednak F. Torres uplasował się jako najlepszy strzelec ex-equo z DWOMA innymi zawodnikami, w takim przypadku wygrana jest obliczana analogicznie jak w poniższym przykładzie:

50 PLN x 0,88 x K x 2.00 = 50 PLN x 0,88 x 2,67 x 2.00 = 234,96 PLN

K=[(6-1)/3]+1=2,67

0,88 – to przykładowy współczynnik, wartość współczynnika jest ustalana przez spółkę przed przyjęciem zakładu.

11.2. **Wyniki**

11.2.1. Wyniki zawodów mają z założenia oznaczać te wyniki, które osiągnięto na gruncie uczciwej rywalizacji. Późniejsze protesty składane przez odpowiednie organizacje sportowe będą uwzględniane dla rozstrzygania o wyniku zakładów, lecz protesty złożone następnego dnia lub później nie będą uwzględniane (zobacz Wyścigi Samochodowe jako wyjątek).

Na przykład, podczas Etapu 6 kolarskiego Tour de France w 1999 roku Steels finiszował pierwszy, a sekundę za nim Cipollini. Złożony został natychmiastowy protest i Steels stracił pierwsze miejsce za przepychanie się, tak więc pierwsze miejsce przyznano Cipolliniemu i do celów rozstrzygania zakładów Cipollini został zwycięzcą. Jeśli protest byłby zgłoszony następnego dnia, Steels mógłby być uważany za zwycięzcę dla celów rozstrzygania zakładów. Tak więc, żeby protesty miały jakikolwiek znaczenie dla rozstrzygania zakładów, muszą one być zgłoszone w dniu zakończenia

wydarzenia.

11.3. **Zmiana miejsca zdarzenia**

W przypadku zmiany miejsca rozgrywania zawodów, gdy informacja o takiej zmianie nie była opublikowana lub podana do wiadomości Bukmachera w czasie, gdy publikowano informacje o Kursach dla poszczególnych typów Wydarzeń, a zakłady zostały przyjęte zgodnie z opublikowanymi Kursami, zakłady są utrzymane w mocy, pod warunkiem, że miejsce rozgrywania zawodów nie zostało przeniesione na boisko przeciwnika. W przypadku przeniesienia zawodów na boisko przeciwnika, typowania dla takiego meczu będą anulowane, a Klienci otrzymają zwrot postawionych stawek (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

11.4. **Wycofanie zawodników –Zakład Grupowy**

W przypadku grupowych zakładów dla zawodów, w których uczestnik zawodów wycofuje się po przyjęciu zakładu, lecz przed rozpoczęciem się Wydarzenia, kursy przyporządkowane pozostałym uczestnikom zawodów zgłoszonym w ramach danej grupy będą podlegały potrąceniom dla wszystkich takich zakładów zgodnie z następującą skalą:

kurs	**Potrącenie kursu**
1.11 lub mniej	90%
1.12 do 1.18	85%
1.19 do 1.25	80%
1.26 do 1.30	75%
1.31 do 1.40	70%
1.41 do 1.55	65%
1.56 do 1.60	60%
1.61 do 1.80	55%
1.81 do 1.95	50%
1.96 do 2.20	45%
2.21 do 2.50	40%
2.51 do 2.75	35%
2.76 do 3.30	30%
3.31 do 4.00	25%
4.01 do 5.00	20%
5.01 do 6.50	15%
6.51 do 10.00	10%
10.01 do 15.00	5%
powyżej 15.00	bez potrąceń

11.4.1. W przypadku, gdy dwóch lub więcej zawodników zostanie wycofanych, łączne potrącenie nie będzie przewyższało 90%.

11.5. Spory

W przypadku rozbieżności odnośnie wyniku lub rezultatu wydarzenia, tam gdzie jest to możliwe, do rozstrzygania zakładów będą brane pod uwagę informacje dostarczane STS 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, STS posłuży się do rozstrzygnięcia zakładu dowodem w postaci nagrania video danego wydarzenia. Jeśli z jakiegokolwiek powodu dowód w postaci nagrania video jest niedostępny, STS rozstrzygnie zakład na podstawie wyniku, który opublikuje większość niezależnych agencji i portali informacyjnych lub na podstawie oficjalnej strony internetowej wydarzenia/ligi sportowej.

Rozdział 3 – Zasady Szczegółowe

12. Postanowienia wstępne

12.1. W przypadku nieprawidłowo sporządzonej listy meczów lub imprez, gdzie mecz jest nieumyślnie oferowany przez Bukmachera i jego rozegranie nie jest przewidziane w kalendarzu rozgrywek wówczas wszystkie typowania na wynik takiego meczu zostaną uznane za nieważne a przyporządkowany im Kurs zostanie zweryfikowany do wartości 1,00.

Na przykład mecz tenisowy jest nieprawidłowo oferowany przez Bukmachera jako spotkanie Hewitt kontra Federer, podczas, gdy powinien on być wprowadzony jako mecz Roddick kontra Federer. Takie gry są uważane za nieważne, bez względu czy są zwycięskie, czy przegrane przez zawodnika prawidłowo umieszczonego na liście.

12.2. W przypadku jakiegokolwiek meczu oprócz meczu piłki nożnej, np. meczu koszykówki lub hokeja na lodzie, pełny regulaminowy czas gry musi być uzupełniony o dodatkowy czas naliczany w związku z kontuzjami zawodników, który zostanie przez oficjalnych sędziów dodany, aby wynik spotkania był ważny. Jeżeli faktyczny czas gry był krótszy niż regulaminowy czas gry, a wynik jest nieważny wówczas przyporządkowany im Kurs zostanie zweryfikowany do wartości 1,00.

12.3. W przypadku zakładów na wyniki zdarzeń obejmujących wszystkie dyscypliny sportowe, za wyjątkiem golfa i kolarstwa, jeśli uczestnik wycofuje się lub jest wykluczony przed rozpoczęciem turnieju wówczas zakłady na wygraną przez tego uczestnika całego turnieju będą podlegały anulowaniu a stawka zostanie zwrócona (z zastrzeżeniem pkt 7.5.). Z takiej oceny wyłączone są oczywiste błędy.

12.4. W niektórych dyscyplinach sportowych i tam gdzie jest to konieczne, ustanowiono minimalną liczbę typowań w zakładzie.

Na przykład gdy wymagane są 3 typowania, można obstawić 2 mecze hokeja i 1 mecz piłki nożnej (minimum 3 zdarzenia).

13. Szczegóły dotyczące dyscyplin (za wyjątkiem piłki nożnej)

13.1. **Futbol Amerykański**

13.1.1. Wynik jest rozumiany jako liczba zdobytych punktów na koniec gry, WŁĄCZNIE z jakimkolwiek dodatkowym czasem, za wyjątkiem zakładów na wynik po pierwszej połowie /obydwóch połowach, gdzie liczy się tylko wynik na koniec regulaminowego czasu gry.

13.1.2. W przypadku odwołanych lub przełożonych meczów zakłady są uznawane za nieważne, chyba, że mecze odbędą się następnego dnia. Wyjątkami od tej reguły są zakłady, wynik których został już wcześniej określony przed momentem przerwania meczu np. zakłady „Kto pierwszy zdobędzie Touchdown (przyłożenie)" zostaną rozstrzygnięte, jeżeli

touchdown został już zdobyty w momencie przerwania meczu.

13.2. **Lekkoatletyka**

13.2.1. Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie. Dla celów 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.

13.2.2. Próby spalone w konkurencjach rzutowych, skoku w dal i trójskoku traktowane będą przez Bukmachera jako zwrot.

13.3. **Baseball**

13.3.1. Wynik jest rozumiany jako liczba zdobytych punktów na koniec gry, WŁĄCZNIE z jakimkolwiek dodatkowym czasem. Jeśli dwie drużyny mają grać dwa razy tego samego dnia, raz za razem, to podany Kurs będzie się odnosił tylko do pierwszej gry i wynik tej pierwszej będzie użyty do ustalenia rozstrzygnięć zakładów. Wynik drugiej gry nie będzie brany pod uwagę.

13.3.2. 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 połówce wprowadzenia, w takim wypadku zwycięzca jest określany na podstawie wyniku w momencie, gdy gra jest wywołana).

13.3.3. W przypadku odwołanych lub przełożonych meczów zakłady są uznawane za nieważne, chyba, że mecze odbędą się następnego dnia.

13.3.4. Jeśli wszystkie typy w zakładzie dotyczą tego samego zdarzenia, zakład zostanie anulowany a wpłacona stawka zwrócona (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.4. **Koszykówka**

13.4.1. W przypadku 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.

13.4.2. **Wyścig do określonej liczby punktów:** Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

13.5. **Sporty Walki (Boks oraz Mieszane Sztuki Walki)**

13.5.1. Walki odłożone – zakłady oczekują na rozstrzygnięcie do 24 godzin. Jeśli bokser jest zastępowany przez

zmiennika, to wszystkie zakłady odnoszące się do tej walki będą nieważne.

13.5.2. Zakłady na wyniki poszczególnych rund – jeśli którykolwiek z bokserów nie stanie do walki po dźwięku gongu na rozpoczęcie następnej rundy, to jego przeciwnik jest uważany za zwycięzcę walki w poprzedniej rundzie. Jeśli z jakichkolwiek powodów walka jest rozstrzygnięta na punkty przed upływem pełnej liczby rund wówczas zakłady będą rozstrzygnięte dla rundy, w której walka została wstrzymana. Zakłady ze wskazaniem „zwycięstwo na punkty" będą uważane za zwycięskie tylko wtedy, jeśli odbędzie się całkowita liczba przewidzianych rund.

13.5.3. Zakłady na ilość rund rozliczane są w ten sposób, że zakład na powyżej 9,5 rundy rozstrzygnięty zostanie jako wygrany jeżeli walka przekroczy połowę czasu 10 rundy.

13.5.4. Zwycięzca walki - jeżeli walka zakończy się wynikiem remisowym wszelkie zakłady na wynik końcowy zostaną rozliczone jako zwrot po kursie 1,0.

13.6. **Krykiet**

13.6.1. **Zakłady ostateczny wynik meczu:** Zakład będzie rozstrzygnięty w oparciu o oficjalny wynik meczu. Jeśli mecz jest oficjalnie "nierozstrzygnięty" wszystkie zakłady na mecz będą anulowane, a wpłacone stawki zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.). Jeśli na mecz mają wpływ czynniki zewnętrzne (takie jak pogoda), 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)).

13.6.2. Jeśli Mecz Testowy (Test Match) kończy się remisem (czyli każda z drużyn zdobyła dokładnie tą samą liczbę runów) stosuje się zasady zdarzenia nierozstrzygniętego, a wszystkie zakłady na Brak Zwycięzcy Zdarzenia (draw) są 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.

13.6.3. 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 pkt 7.5.).

13.6.4. **Najlepszy Zdobywca Runów:** Zakład ten dotyczy jedynie pierwszego inningu w konkretnym meczu. Jeśli pałkarz dozna kontuzji, zejdzie z boiska i nie powróci do gry w inningu, jego wynik będzie ważny. Zakłady zawarte na zawodnika który nie znalazł się w grającej 11 będą anulowane a wpłacone stawki zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.). 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.

13.6.5. Wszystkie zakłady odnoszące się do pierwszego inningu zostaną anulowane, jeśli z przyczyn zewnętrznych (np. pogoda) 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 pkt 7.5.).

13.6.6. **Zakłady na wynik Serii:** Jeśli seria jest z jakiegokolwiek powodu przełożona jeszcze przed rozegraniem wszystkich gier rozpisanych w harmonogramie, drużyna która wygrywa w tym czasie, będzie traktowana jako zwycięzca do celów rozstrzygnięcia zakładów. Zasadę tą też się stosuje 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 będą anulowane a wpłacone stawki zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.6.7. Zakłady na Najlepszego Pałkarza (batsman) w Serii lub Najlepszego Rzucającego (bowler) w Serii będą oferowane lub nie podczas trwania spotkania lub nie.

13.7. **Kolarstwo**

13.7.1. **Zakłady na zwycięstwo w całym wyścigu** – Brak uczestnika zawodów powoduje anulowanie typowania z jego udziałem. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.7.2. Kolarze muszą przejechać linię startu wyścigu/etapu, aby byli uznani za zawodników biorących udział w Wydarzeniu, inaczej zakłady będą uznane za nieważne.

13.7.3. Zakłady na Cały Wyścig lub na poszczególne etapy będą rozstrzygane zgodnie z oficjalnymi wynikami klasyfikacji końcowej (zob. również pkt 11 Regulaminu – Ocena wydarzeń).

13.8. **Rzutki (Darts)**

13.8.1. **Wynik Rozgrywki:** Zawodnik, który przejdzie do następnej rundy zostanie uznany za zwycięzcę. W sytuacji gdy rozgrywka zostanie poddana walkowerem, wszystkie zakłady na tą rozgrywkę będą nieważne.

13.8.2. **Set / Poprawny Wynik:** Jeśli nie zostanie rozegrana wymagana do zwycięstwa liczba setów lub legów, wszystkie zakłady na Seta / Poprawny Wynik będą nieważne.

13.9. **Futsal**

Wszystkie zakłady będą rozstrzygane na koniec regulaminowego czasu zdarzenia. Czas doliczony nie będzie brany pod uwagę.

13.10. **Golf**

13.10.1. Brak uczestnika zawodów powoduje anulowanie typowania z jego udziałem. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.10.2. Jeśli będzie taka potrzeba zwycięzca zostanie wyłoniony w trakcie dogrywki (play – off). Uważa się, że gracz przystąpił do gry, jeśli wykonał pierwsze wybicie (tee-off).

13.10.3. Jeśli 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. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.10.4. **Zakład grupowy / Najlepszy zawodnik, itp.** – Brak uczestnika zawodów powoduje anulowanie zakładu. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.10.5. W przypadku wycofania się zawodnika/ów, mogą mieć zastosowanie potrącenia opisane w rozdziale Zasady Specjalne. Mają również zastosowanie zasady nierozstrzygniętej rozgrywki za wyjątkiem przypadków, gdy zwycięzca zostanie wyłoniony w dogrywce (play-off).

13.10.6. **Zakład na pojedynek w turnieju –** Zwycięzcą pojedynku zostaje zawodnik, który uplasuje się na wyższej pozycji w rankingu końcowym tego turnieju. Jeśli jeden z graczy wypada z gry po wykonaniu dopuszczalnej liczby uderzeń, to za zwycięzcę uznaje się drugiego gracza. Jeśli obydwaj gracze wypadają z gry, rozstrzygnięcie jest określane na podstawie najniższego wyniku punktowego po dwóch rundach.

13.10.7. Jeśli 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. Jeśli 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

13.10.8. Jeśli obu graczom nie uda się zakończyć dwóch rund, to 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. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.). Liczą się tylko ukończone rundy.

13.10.9. **Zakłady na dwie, trzy i cztery piłki** – zakłady są ważne pod warunkiem, że każdy z graczy wbił piłkę do pierwszego dołka. Jeśli runda zostanie przerwana, zakłady na tą rundę zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.11. **Piłka Ręczna**

13.11.1. Wynik zakładu jest określany na podstawie punktowego stanu meczu na zakończenie regulaminowego czasu gry bez uwzględniania czasu dogrywki, jeśli jest rozgrywana.

13.11.2. **Handicap**: Jednej z drużyn będzie dodany handicap i wartość ta zostanie dodana do całkowitej liczby zdobytych punktów. W sytuacji kiedy mecz nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.11.3. **Tylko Pierwsza Połowa, Handicap:** Jednej z drużyn będzie dodany handicap i wartość ta zostanie dodana do całkowitej liczby punktów zdobytych w pierwszej połowie. W sytuacji kiedy pierwsza połowa nie zostanie rozegrana do końca, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.11.4. **Wyścig do określonej liczby punktów:** Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

13.12. **Hokej na Lodzie**

Wynik zakładu jest określany na podstawie punktowego stanu meczu na zakończenie regulaminowego czasu gry bez uwzględniania czasu dogrywki, jeśli jest rozgrywana.

13.13. **Wyścigi Motocyklowe**

13.13.1. **Wynik wyścigu –** Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie. Rozpoczęcie początkowej parady (rozgrzewka) będzie sygnałem do rozpoczęcia wyścigu. Dla celów zakładów do określenia 1-go, 2-go i 3-go miejsca pod uwagę zostanie wzięta klasyfikacja końcowa.

13.13.2. **Pierwsze miejsce startowe (Pole Position) –** Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie. Zwycięzcą będzie motocyklista, który odnotuje najszybsze okrążenie w ciągu oficjalnego okresu kwalifikacji. Późniejsza dyskwalifikacja lub strata tej pozycji nie będzie się liczyła dla celów oceny zakładów.

13.13.3. **Najszybsze okrążenie –** zakład na motocyklistę, który odnotuje najszybsze okrążenie w danym dniu. Późniejsza dyskwalifikacja lub strata tej pozycji nie będzie się liczyła.

13.13.4. **Pojedynek par (Head to Head)** – wyniki zakładów będą rozstrzygnięte na podstawie oficjalnej klasyfikacji. W przypadku, gdy żaden kierowca nie ukończy całej trasy wyścigu, klasyfikacja jest ustalana na podstawie liczby przejechanych okrążeń. Jeśli obydwaj kierowcy przejadą tę samą liczbę okrążeń bez ukończenia wyścigu wówczas wszystkie zakłady na pojedynek par będą nieważne.

13.13.5. **Zakład grupowy** – Brak uczestnika zawodów powoduje anulowanie zakładu. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.13.6. W przypadku wycofania uczestnika z zawodów, mogą zostać zastosowane potrącenia jak przedstawiono w pkt 11.4. Regulaminu.

13.13.7. **Wydarzenia powiązane** – W ramach jednego zakładu, nie można typować różnych Wydarzeń z udziałem tego samego kierowcy.

Przykład: V. Rossi wygrywa, jest sklasyfikowany, wygrywa swój pojedynek oraz uzyskuje start z pierwszego miejsca

startowego (pole position).

W przypadku pomyłkowo przyjętego zakładu z uwzględnieniem wydarzeń powiązanych, stawka zostanie równomiernie podzielona na pojedyncze zakłady dla każdego typowania,

13.13.8. Jeśli 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. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.14. **Wyścigi Samochodowe**

13.14.1. **Wynik wyścigu:** Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie. Okrążenie rozgrzewkowe będzie sygnałem do rozpoczęcia wyścigu. Dla celów zakładów do określenia 1-go, 2-go i 3-go miejsca pod uwagę zostanie wzięta klasyfikacja końcowa, niezależnie od późniejszych odwołań i reklamacji.

13.14.2. **Pierwsze miejsce startowe (Pole Position) –** Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie. Zwycięzcą będzie kierowca, który odnotuje najszybsze okrążenie w dniu kwalifikacji. Późniejsza dyskwalifikacja lub strata tej pozycji nie będzie się liczyła.

13.14.3. **Najszybsze okrążenie –** zakład na kierowcę, który odnotuje najszybsze okrążenie w dniu wyścigu. Późniejsza dyskwalifikacja lub strata tej pozycji nie będzie się liczyła.

13.14.4. **Wynik Wyścigu (Pojedynek Par):** Zakłady zostaną rozstrzygnięte na podstawie oficjalnej klasyfikacji. W sytuacji gdy żaden z zawodników nie ukończy wyścigu, o zwycięstwie decydować będzie liczba ukończonych okrążeń. Jeśli obydwaj kierowcy ukończyli taką samą liczbę okrążeń i nie skończyli wyścigu, zakłady będą nieważne.

13.14.5. **Sklasyfikowany /Niesklasyfikowany** – dla celów zakładu typu Sklasyfikowany/Niesklasyfikowany okrążenie rozgrzewki nie będzie się liczyło.

13.14.6. Jakikolwiek samochód, który nie wystartuje prawidłowo w wyścigu po ukończeniu okrążenia rozgrzewki będzie uważany za samochód, który w ogóle nie wystartował w wyścigu i zakłady zostaną zweryfikowane Kursem 1.00.

13.14.7. Wyniki będą zgodne z oficjalnymi danymi publikowanymi przez FIA za wyjątkiem powyższych okoliczności, dla których mają zastosowanie reguły ustanowione przez Bukmachera.

13.14.8. Maksymalnie 5 typów Sklasyfikowany/Niesklasyfikowany może pojawić się w jednym zakładzie.

13.14.9. **Pierwszy kierowca odpadający z wyścigu –** wyniki zakładów będą rozstrzygane na podstawie oficjalnej klasyfikacji. Jeśli w tym samym czasie zostają wyeliminowani dwaj kierowcy, stosuje się zasady zakładu nierozstrzygniętego.

13.14.10. **Zakład Grupowy:** Brak uczestnika zawodów powoduje anulowanie zakładu. Stawki z anulowanych

w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.14.11. W przypadku wycofania uczestnika z zawodów, mogą zostać zastosowane potrącenia jak przedstawiono w pkt 11.4. Regulaminu.

13.14.12. **Wydarzenia powiązane** – W ramach jednego zakładu, nie można typować różnych Wydarzeń z udziałem tego samego kierowcy.

13.14.13. Ten sam kierowca nie może zostać typowany w żadnym innym zakładzie Formuły 1.

Przykład: L.Hamilton wygrywa, jest sklasyfikowany, wygrywa swój pojedynek oraz uzyskuje najszybsze okrążenie.

13.14.14. W przypadku pomyłkowo przyjętego zakładu z uwzględnieniem wydarzenia powiązanego, stawka zostanie równomiernie podzielona na pojedyncze zakłady dla każdego typowania.

13.14.15. Jeśli wyścig jest zawieszony i nie zostanie wznowiony lub zakończony w ciągu 72 godzin, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.15. **Rugby**

13.15.1. Wynik zakładu jest określany na podstawie punktowego stanu meczu na zakończenie gry bez uwzględnienia jakichkolwiek doliczeń czasu.

13.15.2. W przypadku przerwania lub odłożenia meczów, wszystkie typowania odnoszące się do takich wydarzeń zostaną anulowane chyba, że mecz zostanie dokończony następnego dnia. Wyjątkiem są zakłady, których wynik został już wcześniej rozstrzygnięty przed momentem przerwania meczu, np. pierwszy zdobywca punktów z przyłożenia. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.16. **Snooker**

13.16.1. **Zakłady na zwycięstwo w turnieju –** Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie.

13.16.2. **Zakłady na Mecz /Frejm** – w przypadku rozpoczęcia meczu/frejma, który/e jednak nie zostanie zakończony/e, wszystkie typy odnoszące się do tego meczu/frejma będą anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.17. **Żużel**

13.17.1. **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 są przerwane zanim 12 wyścigów zostanie ukończonych, wtedy wszystkie zakłady z handicapem oraz zakłady Poniżej/Powyżej są nieważne.

13.17.2. **Grand Prix / Zawody Indywidualne:** W przypadku zawodów indywidualnych, decydująca dla celu rozstrzygnięcia zakładów będzie klasyfikacja końcowa.

13.17.3. **Zawodnik, poniżej/powyżej:** Pod uwagę bierze się punkty zdobyte przez zawodników w ich pięciu pierwszych startach w meczu. Nie uwzględnia się tzw. Jokerów oraz punktów bonusowych.

Jeśli zawodnik wystąpi w mniej niż 5 biegach, zakład jest ważny.

Jeśli zawodnik nie wystartuje w żadnym biegu, zakład jest anulowany. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

Jeśli zawodnik wystartuje w zawodach, lecz ulegnie wypadkowi na torze, zawarte zakłady zachowują ważność.

13.18. **Tenis**

13.18.1. **Zakłady na zwycięstwo w turnieju –** Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach czy też nie.

13.18.2. **Zakłady na Mecz/Set/Gem** – wszystkie zakłady tenisowe zostaną rozliczone, o ile wynik tych zakładów jest już rozstrzygnięty. Dotyczy to również zakładów w meczu przerwanym, niedokończonym:
13.18.2.1. Jeżeli mecz został przerwany w drugim secie – wszystkie zakłady dotyczące pierwszego seta zostaną rozliczone, zgodnie z wynikami tego seta.
13.18.2.2. Jeżeli w przerwanym meczu rozegrano określoną liczbę setów/gemów, to wszystkie rozstrzygnięte zakłady dotyczące Ilości setów/gemów zostaną rozliczone np. dla przerwanego meczu, przy stanie 6-2, 2-6, 1-1, rozliczone zostaną zakłady na to, że:

a. będzie trzeci set w meczu (w momencie przerwania gry trwał już trzeci set)

b. będzie więcej niż 22 gemy w meczu, ponieważ w dwóch zakończonych setach rozegrano 16 gemów (8+8), a w trzecim po rozegraniu dwóch gemów, w celu wyłonienia zwycięzcy trzeba by rozegrać jeszcze przynajmniej 5 gemów (1-6, 6-1)

c. jeżeli linia handicapowa (gemy) dla tego meczu wyniosła np. 6.5 dla któregoś z zawodników, to zakłady zostaną rozliczone, ponieważ zwycięzca tego meczu nie miał już możliwości wygrania z przewagą gemów większą niż 5.5 (14-9, 9-14).

13.18.3. Jeżeli mecz tenisowy jest opóźniony z jakichkolwiek powodów, na przykład z powodu zmiany harmonogramu lub złej pogody, 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 pkt 7.5.).

13.18.4. Jeśli mecz jest przewidziany na 3 sety, a omyłkowo w ofercie oferowany jako 5 setowy, lub na odwrót, wszystkie błędnie wystawione zakłady (handicap, ilości gem, dokładny wynik) zostaną anulowane.

13.18.5. Super Tie-Break (dodatkowa rozgrywka do 10 wygranych punktów) traktowana jest przez Bukmachera jako jeden gem. Dotyczy wyłącznie zakładów na „ilość gemów".

13.19. **Siatkówka**

13.19.1. **Zakłady na Mecz:** Spotkanie musi zostać rozegrane do końca, w przeciwnym razie zakłady będą nieważne.

13.19.2. **Zakłady na Seta:** Spotkanie musi zostać rozegrane do końca, w przeciwnym razie zakłady będą nieważne, za wyjątkiem tych które zostaną już rozstrzygnięte przed czasem przerwania meczu. Np.: wciąż ważne będą zakłady na zwycięzcę pierwszego seta. Jeśli zakłady na Seta są oferowane na złą liczbę setów, w takiej sytuacji wszystkie zakłady będą nieważne.

13.19.3. **Handicap:** Jednej z drużyn będzie dodany handicap i wartość ta zostanie dodana do całkowitej liczby wygranych setów. W sytuacji kiedy mecz nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.19.4. **Zwycięzca 1 Seta:** Zakład polega na wytypowaniu, która z drużyn będzie prowadzić na koniec pierwszego seta. W sytuacji kiedy set nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.19.5. **Ostateczny Wynik po 2 Secie:** Zakład polega na wytypowaniu jaki będzie wynik na koniec drugiego seta. W sytuacji kiedy dwa pierwsze sety nie zostaną rozegrane do końca, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.19.6. **Czy zostanie rozegrany 5 set?** Wynik po czwartym secie musi być równy aby zakłady na „Tak" były zakładami zwycięskimi. Jeśli mecz jest przerwany przed zakończeniem 4 seta wszystkie zakłady zostaną anulowane. Jeśli zakład ten będzie omyłkowo oferowany na mecz 3 setowy, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.19.7. **Całkowita Liczba Punktów w Meczu/Secie:** Zakład polega na wytypowaniu ile punktów zostanie zdobytych w meczu/secie przez obie drużyny łącznie. W sytuacji kiedy mecz/set nie zostanie rozegrany do końca, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.19.8. W sytuacji gdy sędzia odejmie punkty, do celów rozstrzygnięcia zostaną wykorzystane oficjalne wyniki, za wyjątkiem tych które zostaną już rozstrzygnięte przed czasem odjęcia punktów.

13.20. **Sporty Zimowe**

13.20.1. **Zakłady na zwycięstwo w zawodach –** Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy

wezmą udział w zawodach czy też nie. Przy ocenie wyników mogą być również stosowane zasady zakładu nierozstrzygniętego.

13.20.2. Zakłady są rozstrzygane na podstawie wyników zawodów publikowanych przez oficjalne organizacje zarządzające odpowiednia dyscypliną sportową (np. Międzynarodowa Unia Biatlonowa – IBU). Jednakże w przypadku dyskwalifikacji, prezentacja zwycięzców na podium będzie decydująca dla rozstrzygnięcia zakładów.

13.20.3. **Pojedynek par** – wyniki zakładów będą rozstrzygnięte na podstawie oficjalnej klasyfikacji.

13.20.4. **Zjazd i Super Gigant**: Wszyscy narciarze muszą opuścić bramkę startową i przynajmniej jeden zawodnik musi ukończyć zawody, aby zakłady mogły być ważne. Jeśli żadnemu narciarzowi nie uda się ukończyć zawodów, wszystkie zakłady zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

13.20.5. **Slalom i Slalom Gigant**: Wszyscy narciarze muszą opuścić bramkę startową i przynajmniej jeden zawodnik musi ukończyć obydwa przejazdy, aby zakłady mogły być ważne.

13.20.6. **Kombinacja norweska**: Obydwaj zawodnicy /biegacze muszą wystartować zarówno w pierwszej, jak i w drugiej części zawodów, aby zakłady na Pojedynek Par (Head to Head) mogły być ważne. Jeśli żaden z wyszczególnionych na liście skoczków /biegaczy nie ukończy drugiej części zawodów, to zakłady na pojedynki par zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.). W przypadku odwołania serii skoków narciarskich do zawodów kombinacji norweskiej i zaliczenia wyników serii prowizorycznej, wszystkie zakłady uznane będą jako zawarte po rozpoczęciu zawodów i rozliczone po kursie 1,00.

13.20.7. **Skoki narciarskie**: wszyscy skoczkowie muszą wziąć udział przynajmniej w pierwszej serii skoków, aby zakłady były ważne. W przypadku zakładów dotyczących konkursu indywidualnego w skokach narciarskich, aby zakłady na Pojedynek Par (Head to Head) mogły być ważne obaj zawodnicy muszą się zakwalifikować do konkursu głównego. Jeżeli to nie nastąpi następuje rozliczenie zakładu po kursie 1.00.

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.

13.20.8. **Zakłady na pojedynki par we wszystkich innych dyscyplinach sportów zimowych:** Wszyscy narciarze, drużyny, skoczkowie muszą opuścić linie startu, a przynajmniej jeden zawodnik musi zakończyć konkurencję, aby zakład mógł być ważny.

13.20.9. Po przełożeniu zawodów na późniejszy czas (np. z powodu złej pogody) wszystkie zakłady są ważne aż do rozegrania zawodów. Jeśli zawody zostaną przeniesione w inne miejsce to wszystkie typowania dla tego wydarzenia są rozstrzygane z Kursem 1,00.

13.21. **Esport**

13.21.1. **Zakłady na zwycięstwo w turnieju** - przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszystkie drużyny (lub

wszyscy zawodnicy) wezmą udział w zawodach czy też nie. W przypadku wycofania się jednej z drużyn/zawodników, kursy na zwycięzcę mogą podlegać potrąceniu (zgodnie z pkt 11.4. Regulaminu).

13.21.2. **Zakłady na mecz/mapę** – w przypadku rozpoczęcia spotkań, które jednak nie zostaną ukończone z powodu braku możliwości wynikających z winy danej drużyny / zawodnika / organizatora (np. zbyt wysoki ping online, brak możliwości skompletowania drużyny, błąd klienta gry itp.), zakłady odnoszące się do tego spotkania zostaną anulowane (rozliczone po kursie 1,00). Jednakże zakłady na wynik map/rund będą utrzymane pod warunkiem, że dana mapa/runda zostanie zakończona.

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).

13.21.3. **Spotkania przełożone** – w przypadku spotkań nierozegranych, przerwanych lub przełożonych, wszystkie zakłady na dane wydarzenie zostaną anulowane (rozliczone po kursie 1,00) w ciągu 24 godzin od pierwotnie planowanego czasu rozpoczęcia.

13.21.4. **Zmiana daty spotkania** – jeśli mecz zostanie rozegrany przed pierwotnie zaplanowaną datą lub godziną spotkania wszystkie zakłady zawarte po rzeczywisty, czasie jego rozpoczęcia zostaną rozliczone jako zwrot, po kursie 1,00.

13.21.5. **Spotkania/rozgrywki powtarzane** – w przypadku gdy w spotkaniu wystąpiły problemy techniczne, bądź organizator (do 2 godzin od zakończenia spotkania) uznał, że w czasie rozgrywki wystąpiły problemy techniczne, które uniemożliwiały jednej ze stron odpowiednie rozegranie spotkania (np. błąd gry, utrata połączenia jednego z zawodników) i nastąpi powtórzenie mapy/rundy/spotkania, ważne będą zakłady w ponownej rozgrywce – zakłady zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnymi wynikami.

13.21.6. **Zmiana nazwy drużyny, wymiana zawodnika** – w przypadku, gdy jedna z drużyn wystąpi pod inną nazwą aniżeli zostało to podane w zakładzie (najczęściej zmiana sponsora, zerwanie umowy ze sponsorem), lecz tworzą ją zawodnicy reprezentujący dotychczas tę organizację, zakłady takie zostają uznane za ważne i zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem. W wypadku wymiany jednego z graczy reprezentujących drużynę (wymiana stała lub tymczasowa) zakłady zostają uznane za ważne.

13.21.7. **Zakład bez remisu** – w przypadku, gdy spotkanie zakończy się remisem zakład zostanie rozliczony jako zwrot, po kursie 1,00.

13.21.8. **Handicap** – do całkowitej liczby wygranych map jednej z drużyn bądź zawodnikowi zostanie dodany lub odjęty handicap. W sytuacji kiedy mecz nie zostanie rozegrany do końca (w ciągu 24 godzin od pierwotnej godziny jego rozpoczęcia), zakład zostanie rozliczony jako zwrot, po kursie 1,00.

13.21.9. **Handicap rundowy na mapę (X Mapa Handicap)** - do całkowitej liczby wygranych rund na danej mapie jednej z drużyn bądź zawodnikowi zostanie dodana lub odjęta określona ilość rund. W sytuacji kiedy mapa nie zostanie

rozegrana do końca (w ciągu 24 godzin od pierwotnej godziny jego rozpoczęcia), zakład zostanie rozliczony jako zwrot, po kursie 1,00. Handicap rundowy na mapę uwzględnia wynik wraz z dogrywką).

13.21.10. **Ilość map** – zakład polega na wytypowaniu całkowitej ilości map granych w spotkaniu. Mecz rozgrywany jest do 2 lub 3 map. W przypadku, gdy spotkanie nie zostanie ukończone (walkower itp.), lub nastąpi zmiana formatu rozgrywki (patrz pkt 11.3. Regulaminu), zakłady zostaną rozliczone jako zwrot, po kursie 1,00.

13.21.11. **Ilość rund** - zakład polega na wytypowaniu całkowitej ilości rund granych na danej mapie (pod uwagę brany jest wynik wraz z dogrywką). W przypadku, gdy mapa nie zostanie ukończona, zakłady zostaną rozliczone jako zwrot, po kursie 1,00.

13.21.12. **Zakłady na rundę** – 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.

13.21.13. **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), za 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.).

13.21.14. **Zakłady na zabicia, bomby, potwory, budynki itp.** – wszystkie zakłady oferowane na szczegółowe zdarzenia na danej mapie/rozgrywce, zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnymi wynikami, z zastrzeżeniem pkt 13.21.5. Spotkania/rozgrywki powtarzane.

14. Szczegóły dotyczące piłki nożnej – postanowienia ogólne.

14.1. Wszystkie zakłady, za wyjątkiem zakładów na Zwycięstwa Turnieju, Długoterminowe, Kwalifikacji do Następnej Rundy, Tylko Pierwsza Połowa, Tylko Druga Połowa, będą rozstrzygane na podstawie wyników uzyskanych w regulaminowym czasie gry, uwzględniającym czas doliczony ze względu na kontuzję zawodników, lecz z wyłączeniem oficjalnego czasu dodatkowego (dogrywek) oraz rzutów karnych.

14.2. Wszystkie zakłady zawarte na spotkanie, które zostanie przerwane przed upłynięciem regulaminowego czasu będą nieważne, za wyjątkiem tych, które zostały rozstrzygnięte zanim przerwano zdarzenie.

Przykład: Zakłady na Pierwszego Strzelca będą ważne pod warunkiem, że padnie bramka do czasu przerwania spotkania, chyba że będzie to gol samobójczy. Kolejnym przykładem byłaby ważność wszystkich zakładów Tylko Pierwsza Połowa, jeśli mecz zostałby przerwany podczas rozgrywania drugiej połowy. **Zobacz Zdarzenia Korespondencyjne jako wyjątek od tej reguły.**

14.3. W sytuacji gdy mecz zostanie zakończony w krótszym aniżeli regulaminowy czasie gry nawet gdy spotkanie zostanie

uznane za oficjalne, zakłady będą nieważne, za wyjątkiem zakładów, które zostały rozstrzygnięte jeszcze przed przerwaniem spotkania.

14.4. Niejednokrotnie czas trwania meczów jest ustalany na mniej niż 90 minut i w takiej sytuacji zakłady będą rozstrzygane na podstawie wyniku po przyjętym czasie gry, np. niektóre mecze piłki nożnej kobiet trwają po 80 minut gry i zakłady będą rozstrzygane na podstawie wyniku po 80 minutach (włączając czas doliczony z powodu kontuzji).

14.5. Aby zakład był ważny, minimalna liczba wymaganych typowań wyników wydarzeń w zakładzie jest taka, jaka została wskazana na stronie Internetowej STS Bukmachera do obsługi zakładów.

14.6. Kiedy wymagana jest minimalna liczba np. 3 zdarzeń na kupon, można typować różne rodzaje zakładów oraz różne dyscypliny sportowe.

Przykład: Zakład z minimalną liczba 3 typowań, na 3 spotkania ligi Duńskiej - Brondby Ostateczny Wynik, FC Copenhagen Liczba Bramek oraz Odense Handicap będzie przyjęty.

14.7. Jeśli zawodnik znajduje się na boisku w dowolnym okresie regulaminowego czasu gry, można typować zakłady na wyniki Wydarzeń z jego udziałem, bez względu na to, jak długo naprawdę uczestniczy on w grze.

14.8. Czasy rozpoczęcia zdarzeń oferowanych przez STS są jedynie orientacyjne i jeżeli zostaną zmienione w systemie z przyczyn innych niż oficjalne przełożenie spotkania wszystkie zakłady zachowują swoją ważność, za wyjątkiem tych zawartych już **po** czasie rozpoczęcia, co skutkuje przeliczeniem typu po kursie 1.00.

15. Szczegóły dotyczące piłki nożnej – rodzaje zakładów.

15.1. **Ostateczny Wynik:**

Drużyna pierwsza jest wskazywana po lewej stronie i jest zawsze uważana za drużynę gospodarzy. Drużyna druga jest wskazywana po prawej stronie i jest zawsze uważana na drużynę gości. Również, 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.

Jeśli remis jest opcją zakładu na wynik konkretnego wydarzenia, wówczas przyporządkowany jemu kurs jest umieszczany w środku i reprezentowany jest symbolem X.

15.2. **Zakład Dwudrogowy**

W tym rodzaju zakładów istnieją trzy możliwe typy: 1X – typ na zwycięstwo gospodarzy albo na remis X2 – typ na remis lub zwycięstwo gości
12 – typ na zwycięstwo gospodarzy lub gości

15.3. **Handicap 1 X 2**

Jednej z drużyn będzie dodany handicap, a wartość ta zostanie dodana do całkowitej liczby zdobytych bramek.

Przykład: W spotkaniu Inter kontra Roma, Inter jest faworytem i gra z handicapem -1. Zakład na zwycięstwo Interu oznacza, że ta drużyna musi zwyciężyć z przewagą większą niż 1 bramka. Jeśli Inter zwycięży o dokładnie 1 bramkę, wtedy wygrany będzie zakład na remis. Zakład na Romę oznacza, że drużyna ta może wygrać lub zremisować aby zakład był wygrany.

15.4. **Poprawny Wynik**

Wszystkie zakłady na poprawny wynik są rozstrzygane po rozegraniu regulaminowego czasu spotkania, w który wliczony jest również czas doliczony za kontuzje. Oficjalna dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.5. **Go and Score** - Istnieją dwa możliwe typy: „Obie drużyny zdobędą bramkę" lub „Jedna albo żadna z drużyn nie zdobędą bramki".

15.6. **Zakład na Zdobywcę Pierwszej Bramki** – gdy zawodnik nie bierze udziału w meczu lub wchodzi na boisko w momencie, gdy pierwsza bramka została wcześniej zdobyta, kwota zakładu podlega zwrotowi.

15.7. **Zakład na Zdobywcę Ostatniej Bramki** – gdy zawodnik nie bierze udziału w żadnej części gry, kwota zakładu podlega zwrotowi.

15.8. **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 stosunku do ustalonej granicy. Jeśli mecz zakończy się przed upływem regulaminowego czasu spotkania, zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem tych dla które zostały rozstrzygnięte przed przerwaniem spotkania. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

Przykład: Jeśli mecz Juventus przeciw Milanowi jest przerwany z wynikiem 2 – 1 wtedy wszystkie zakłady na Powyżej 2.5 bramek będą wygrane, wszystkie zakłady na Poniżej 2.5 bramek będą przegrane, a zakłady na Poniżej lub Powyżej 3.5 bramek będą nieważne.

15.9. **Liczba Bramek, Tylko 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, za wyjątkiem tych dla które zostały rozstrzygnięte przed przerwaniem spotkania. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

15.10. **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, za wyjątkiem tych dla które zostały rozstrzygnięte przed przerwaniem spotkania. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.). Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.11. **Dwójka**

Zakład polega na wytypowaniu w poprawnej kolejności Zwycięzcy oraz zdobywcy drugiego miejsca w grupie lub lidze.

15.12. **Zakład na Liczbę Rzutów Rożnych w Meczu**

Rzuty rożne przyznane, lecz niewykonane po tej decyzji się nie liczą. Rzuty rożne, które miał miejsce w dogrywce się nie liczą.

15.13. **Zakład na liczbę punktów za Kartki w Meczu**

Jest to zakład polegający na typowaniu całkowitej liczby punktów za kartki przyznane podczas spotkania.

Żółta kartka = 10 punktów
Czerwona kartka = 25 punktów

Maksymalna liczba punktów przyznanych jednemu zawodnikowi to 35 punktów. Całkowita liczba kartek przyznana zawodnikom obu drużyn zostanie przeliczona na całkowitą liczbę punktów. Kartki przyznane w dogrywce nie są brana pod uwagę.

15.14. **Kto dostanie Pierwszą Kartkę w Meczu?**

Zakład polega na typowaniu, który zawodnik otrzyma pierwszą kartkę w czasie spotkania. W sytuacji, gdy podczas tego samego incydentu więcej zawodników otrzyma kartki, zawodnik, któremu pierwszemu sędzia pokazał kartkę jest traktowany jako zwycięzca. Liczy się tylko regulaminowy czas spotkania, dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.15. **Czy zostanie przyznana Czerwona Kartka?**

Zakład polega na typowaniu, czy któremukolwiek z graczy zostanie przyznana czerwona kartka podczas regulaminowego czasu gry. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.16. **Czy zostanie przyznany Rzut Karny?**

Zakład polega na typowaniu czy rzut karny zostanie przyznany w regulaminowym czasie spotkania. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.17. **Relegowanie 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.

15.18. **Margines Liczby Zdobytych Bramek przez Zwycięzców**

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

15.19. **Która Drużyna Zdobędzie Ostatnią Bramkę?**

Jest to zakład polegający na typowaniu drużyny, która zdobędzie ostatnią bramkę w regulaminowym czasie spotkania. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.20. **Liczba Bramek Jednego Zespołu**

Zakład polega na typowaniu ile bramek zdobędzie konkretna drużyna w czasie regulaminowego czasu gry. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.21. **Gdy Remis to nie ma Zakładu (Draw No Bet)**

Jeśli spotkanie kończy się remisem wszystkie zakłady są rozstrzygane z kursem 1.00. Jedynie regulaminowy czas spotkania jest brany pod uwagę, dogrywka nie jest brana pod uwagę.

15.22. **Liczba Bramek, 15 Minut Spotkania**

Całe spotkanie jest dzielone na 15-minutowe fragmenty (początek do 14:59, 15:00 do 29:59, 30:00 do końca pierwszej połowy, koniec pierwszej połowy do 59:59, 60:00 do 74:59, 75:00 do końca meczu). Jest to zakład w którym typuje się

czy zostanie zdobyta bramka w danym fragmencie meczu: TAK lub NIE?

15.23. **Kolor Przyznanej Kartki, 15 Minut Spotkania**

Całe spotkanie jest dzielone na 15-minutowe fragmenty (początek do 14:59, 15:00 do 29:59, 30:00 do końca pierwszej połowy, koniec pierwszej połowy do 59:59, 60:00 do 74:59, 75:00 do końca meczu). Zakład polega na typowaniu czy w wyznaczonym fragmencie meczu zostanie przyznana żółta lub czerwona kartka: TAK lub NIE?

15.24. **Zakłady z Azjatyckim Handicapem (Asian Handicap)**

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

15.25. **Cała Bramka – Handicap (Whole-Goal Handicap) (np.: 0, 1, 2, 3 itp.)**

Jeśli liczba bramek zdobytych przez każdą drużynę jest równa po doliczeniu handicapu, stawki są zwracane.
Przykład*:* Arsenal kontra Everton, gdzie Arsenal jest faworytem, a handicap wynosi – 1. Zakład na zwycięstwo Arsenalu oznacza, że aby zakład był wygrany Arsenal musi wygrać o więcej niż 1 bramkę.

Jeśli Arsenal wygra o dokładnie jedną bramkę wtedy zakłady są nieważne. Zakład na Everton oznacza, że aby zakład był wygrany, Everton musi wygrać lub zremisować z Arsenalem. Jeśli Arsenal wygra dokładnie 1 bramkę wtedy zakład jest nieważny.

15.26. **Handicap o pół bramki (Half-Goal Handicap) (np.:. 0.5, 1.5, 2.5 itp.)**

W takim wypadku zakład jest albo wygrany albo przegrany. Nie istnieje możliwość remisu.

Przykład*:* Spotkanie Niemcy kontra Dania, gdzie Niemcy są faworytami, a handicap wynosi -1.5. Zakład na Niemcy oznacza, że aby zakład był wygrany Niemcy muszą zwyciężyć o więcej niż 1 bramkę. Zakład na Danię oznacza, że by zakład był wygrany Dania nie może przegrać o więcej niż 1 bramkę.

15.27. **Handicap Dzielony**

Jest to zakład, w którym stawka jest dzielona 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.

Przykład : Mecz Inter kontra Juventus, gdzie Inter jest faworytem, a handicap dzielony to –1.25 bramki. Zakład

na Zwycięstwo dla Inter, składa się z połowy stawki obstawionej na Inter –1.0 bramka, a pół stawki na Inter –1.5 bramki. Jeśli wynik spotkania to zwycięstwo Inter nad Juventusem 2 – 1 to pół stawki dla zakładu z handicapem –1.5 jest przegrane, a zakład z handicapem – 1.0 jest nieważny. Jeśli zakład zostałby zawarty na Juventus wtedy połowa zakładu (handicap +1.5) jest wygrana, a połowa zakładu (+1.0) nieważna.

15.28. **Supergol**

Zakład polega na wskazaniu zdobywcy Pierwszej lub Ostatniej bramki oraz Prawidłowego Ostatecznego Wyniku.

Zakłady Supergol dotyczą regulaminowego czasu gry (łącznie z przerwami w grze na żądanie sędziego) i będą przyjmowane 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 (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

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

15.29. **Najlepszy Strzelec Meczu**

Który zawodnik ze wskazanej pary zdobędzie najwięcej bramek we wskazanym spotkaniu. Będą oferowane również kursy na remis. Obydwaj zawodnicy muszą być w grającej 11, w przeciwnym razie zakład będzie nieważny. Bramki zdobyte w dodatkowym czasie albo podczas rzutów karnych nie są brane pod uwagę.

15.30. **Parzysta/Nieparzysta liczba bramek**

Jeśli mecz zakończy się wynikiem 0-0 wszystkie zakłady na Przebieg Spotkania oraz Drużynę która zdobędzie pierwszą

bramkę są nieważne. Dla zakładów na Parzystą/Nieparzystą liczbę bramek, wynik końcowy 0-0 będzie traktowany jako Parzysta liczba bramek.

W przypadku przełożonych lub odwołanych spotkań, zakłady na to zdarzenie będą rozstrzygane z kursem 1.00 chyba, że spotkanie zostanie rozegrane w dniu następnym.

Jeśli wszystkie typy zakładu dotyczą takiego zdarzenia, wtedy 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.

15.31. **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.

Przykład: Anglia gra przeciwko Słowenii, a Niemcy przeciwko Afryce Południowej ale kursy są oferowane na "korespondencyjne spotkanie" Anglii przeciwko Niemcom. Jeśli Anglia wygra ze Słowenią 3 – 1, a Niemcy z Afryką Południową 2 – 0, wynik "korespondencyjnego meczu" Anglia przeciwko Niemcom wyniesie Anglia 3 i Niemcy 2.

Zakłady są przyjmowane na zakłady solo oraz na zakłady akumulowane ale mogą być w kombinacji tylko z innymi "korespondencyjnymi meczami" z wyjątkiem zakładu dwudrogowego (double chance).

15.32 Liczba przyznanych kartek (poniżej/powyżej)

Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby otrzymanych kartek na boisku w regulaminowym czasie gry. Każda kartka, która jest anulowana na polu gry, nie będzie uwzględniana. Liczą się tylko kartki pokazane zawodnikom od momentu, gdy wchodzą oni po raz pierwszy na boisko i przed momentem, kiedy ostatecznie zejdą z boiska. Kartki pokazane osobom nieuczestniczącym w grze (np. menedżerom lub zawodnikom rezerwowym niebiorącym żadnego udziału w grze) nie liczą się w ogólnym bilansie.

15.32.1 ILOŚĆ ŻÓŁTYCH KARTEK (poniżej/powyżej): Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby otrzymanych kartek na boisku w regulaminowym czasie gry. Dwie żółte kartki powodujące automatyczne pokazanie czerwonej kartki liczą się jako DWIE żółte kartki i jedna czerwona, Bezpośrednio przyznana kartka nie jest liczona liczona jako otrzymanie dwóch żółtych. Jakakolwiek żółta kartka przyznana po odgwizdaniu pełnego czasu meczu się nie liczy.

15.32.2. ILOŚĆ CZERWONYCH KARTEK (poniżej/powyżej): Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby

otrzymanych kartek na boisku w regulaminowym czasie gry. Otrzymanie czerwonej kartki w konsekwencji dwóch żółtych liczone jest jako jedna czerwona kartka. Jakakolwiek czerwona kartka przyznana po odgwizdaniu pełnego czasu meczu się nie liczy

15.33 Każda kartka, która jest anulowana na polu gry, nie będzie uwzględniana. Liczą się tylko kartki pokazane zawodnikom od momentu, gdy wchodzą oni po raz pierwszy na boisko i przed momentem, kiedy ostatecznie zejdą z boiska. Kartki pokazane osobom nieuczestniczącym w grze (np. menedżerom lub zawodnikom rezerwowym niebiorącym żadnego udziału w grze) nie liczą się w ogólnym bilansie.

Przykład: mecz Romy z Juventusem, Wartość graniczna punktów za kartki wynosi 65.5, dwóch zawodników Romy otrzymuje żółte kartki, jeden zawodnik Juventusu otrzymuje żółtą kartkę, podczas gdy inny gracz jest ukarany dwoma żółtymi kartkami, co daje w efekcie czerwoną. Tak więc łączna liczba punktów za kartki wynosi 65 w całym meczu. Jeśli zawarłeś zakład na „poniżej" 65.5 punktu za kartki, to twój zakład wygrywa, w innym przypadku zakład jest przegrany.

16. Zasady zakładów „na żywo"

16.1. **Piłka Nożna – zakłady „na żywo" – postanowienia ogólne**

Oprócz standardowych zasad zakładów na wyniki meczów piłki nożnej, będą stosowane poniższe zasady szczegółowe.

16.1.1. STS przyjmuje zakłady solo oraz na większą liczbę zdarzeń na wszystkie oferowane rodzaje zakładów i na wszystkie oferowane mecze.

16.1.2. Wszystkie zakłady będą rozstrzygane na postawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry, który obejmuje również przerwy spowodowane kontuzjami zawodników, lecz z wyłączeniem oficjalnych czasów dogrywek oraz rzutów karnych. Wyjątkiem są zakłady „Tylko Pierwsza Połowa", „Pierwsza bramka", „15 minut gry" oraz „Zakład na żywo 0:0". Zakłady
„Tylko Pierwsza Połowa" będą rozstrzygane na podstawie wyniku po pierwszej połowie. Rodzaje zakładów dotyczące rzutów karnych, są rozstrzygane jedynie w oparciu o wyniki oficjalnych rzutów karnych, które mają miejsce na końcu dogrywki.

16.1.3. W przypadku rozbieżności odnośnie wyniku lub rezultatu wydarzenia, tam gdzie jest to możliwe, do rozstrzygania zakładów będą brane pod uwagę informacje dostarczane STS 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, STS posłuży się do rozstrzygnięcia zakładu dowodem w postaci nagrania video danego wydarzenia. Jeśli z jakiegokolwiek powodu dowód w postaci nagrania video jest niedostępny, STS rozstrzygnie zakład na podstawie wyniku, który opublikuje większość niezależnych agencji i portali informacyjnych lub na podstawie oficjalnej strony internetowej wydarzenia/ligi sportowej.

16.1.4. Wszelkie reklamacje, muszą zostać złożone w ciągu 30 dni od zakończenia zdarzenia, którego dotyczy reklamacja.

16.1.5. Dla celów rozstrzygania zakładów, każda bramka samobójcza jest przyznawana drużynie przeciwnej, a nie drużynie, która strzeliła tę bramkę.

16.1.6. Bukmacher nie ma obowiązku podawania klientom informacji uzupełniających dotyczących zdarzeń, na które przyjmuje zakłady (np. zmieniony czas gry 2x25 minut, 3x30 minut, itp.).

Jednakże w przypadku publikacji informacji uzupełniających przez Bukmachera, klient ma prawo zweryfikować ich poprawność we własnym zakresie. Bukmacher nie ponosi odpowiedzialności za niezamierzone opublikowanie takich informacji w sposób niezgodny ze stanem faktycznym. Powyższe oznacza, iż w takiej sytuacji Bukmacher jest zwolniony z odpowiedzialności wyłącznie wówczas jeśli ewentualne błędy powstały na skutek działania czynnika niezależnego od Bukmachera, tj. jeśli np. Bukmacher działając w dobrej wierze opublikował błędną informację uzupełniającą, dostarczoną mu przez osobę trzecią lub kiedy została ona zaczerpniętą ze źródła należącego do osoby trzeciej tj. internetowego portalu sportowego lub organizatora turnieju.

Jednocześnie STS zapewnia, że dołoży starań, aby informacje publikowane na stronie internetowej tj. statystyki, tabele, czy historia spotkań były poprawne i jak najbardziej aktualne, mając na celu dostarczenie jak najobszerniejszych i wiarygodnych danych pomocnych przy zawieraniu zakładów bukmacherskich.

16.2. **Piłka Nożna – zakłady „na żywo" – rodzaje zakładów**

16.2.1. **OSTATECZNY WYNIK 1X2:** Wszystkie zakłady będą rozstrzygane na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry, który obejmuje również przerwy spowodowane kontuzjami zawodników, lecz z wyłączeniem oficjalnych czasów dogrywek oraz rzutów karnych. Drużyna pierwsza jest wskazywana po lewej stronie i jest zawsze uważana za drużynę gospodarzy. Drużyna druga jest wskazywana po prawej stronie i jest zawsze uważana na drużynę gości. Również, 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. Jeśli remis jest opcją zakładu na wynik konkretnego wydarzenia, wówczas przyporządkowany jemu kurs jest umieszczany w środku i reprezentowany jest symbolem X.

16.2.2. **POPRAWNY WYNIK:** Wszystkie zakłady będą rozstrzygane na postawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry, który obejmuje również przerwy spowodowane kontuzjami zawodników, lecz z wyłączeniem oficjalnych czasów dogrywek oraz rzutów karnych.

16.2.3. **ZAKŁAD NA ŻYWO – X:X** – W momencie zawierania zakładu wynik jest uważany za remis. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu zakładu.

Przykład 1: W momencie zawarcia zakładu Roma prowadzi z Juventusem 1:0, ostateczny wynik jest 2:0 dla Romy, zakład jest rozstrzygany jako zwycięstwo gospodarzy (1)

Przykład 2: W momencie zawarcia zakładu Roma prowadzi z Juventusem 1:0, ostateczny wynik jest 2:1 dla Romy, zakład

jest rozstrzygany jako remis (X).

Przykład 3: W momencie zawarcia zakładu Roma prowadzi z Juventusem 1:0, ostateczny wynik jest 1:1 dla Juventusu, zakład jest rozstrzygany jako zwycięstwo gości (2).

16.2.4. **Liczba Bramek Powyżej/Poniżej:** Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej. Należy zauważyć, że wartość graniczna (liczba bramek w zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

Przykład 1: Wartość graniczna liczby bramek wynosi 2,5 – jeśli zawarłeś zakład na „powyżej", to twój zakład wygrywa jeśli padną trzy bramki lub więcej, w innym przypadku zakład jest przegrany.

Przykład 2: Wartość graniczna liczby bramek wynosi 4,5 – jeśli zawarłeś zakład na „poniżej", to twój zakład wygrywa, jeśli padną cztery bramki lub mniej, w innym przypadku zakład jest przegrany.

16.2.5. **Multigol:** Zakład jest rozstrzygany na podstawie całkowitej liczby bramek zdobytych w czasie gry.

Zakres bramek (liczba bramek objętych zakładem) będzie ulegać zmianie podczas każdego meczu i może składać się z pojedynczego zakresu wartości np. 4 bramki. Zakład będzie rozstrzygnięty zgodnie z zakresem obowiązującym w chwili zawarcia zakładu.

Przykład: Wynik spotkania Juventus kontra Roma, to 2-2. Dlatego zakład będzie wygrany jeżeli zakres goli zakładu to 4-6 bramek, 3-4 zdobytych bramek lub 4 zdobyte bramki.

16.2.6. **Która Drużyna Zdobędzie Następną Bramkę?:** Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie następną zaliczoną bramkę. Dla celów rozstrzygania zakładów, każda bramka samobójcza jest przyznawana drużynie przeciwnej, a nie drużynie, która strzeliła tę bramkę.

16.2.7. **Liczba Rzutów Rożnych Powyżej/Poniżej:** Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby rzutów rożnych w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej. Należy zauważyć, że wartość graniczna (liczba rzutów rożnych w zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu. Rzuty rożne przyznane, lecz niewykonane po tej decyzji się nie liczą.

Przykład 1: Wartość graniczna liczby rzutów rożnych wynosi 9,5 – jeśli zawarłeś zakład na „powyżej", to twój zakład wygrywa, jeśli w spotkaniu będzie 10 rzutów rożnych lub więcej, w innym przypadku zakład jest przegrany.

Przykład 2: Wartość graniczna liczby rzutów rożnych wynosi 12,5 – jeśli zawarłeś zakład na „poniżej", to twój zakład wygrywa, jeśli w spotkaniu będzie 12 rzutów rożnych lub mniej, w innym przypadku zakład jest przegrany.

16.2.8. **Multi Rzuty Rożne**: Zakład jest rozstrzygany na podstawie całkowitej liczby rzutów rożnych, które miały miejsce w czasie gry.

Zakres rzutów rożnych (liczba rożnych objętych zakładem) będzie ulegać zmianie podczas każdego meczu i może składać się z pojedynczego zakresu wartości np. 8 rzutów rożnych. Zakład będzie rozstrzygnięty zgodnie z zakresem obowiązującym w chwili zawarcia zakładu.

16.2.9. **Która Drużyna wykona następny rzut rożny?:** Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która wykona następny rzut rożny. Rzuty rożne przyznane ale niewykonane nie są brane pod uwagę.

16.2.10. **Zakład na Liczbę Rzutów Rożnych w Meczu:** Zakład jest rozstrzygany ze wskazaniem zespołu, który wykona więcej rzutów rożnych w danym meczu lub jako remis przypadku równej liczby rzutów rożnych. Rzuty rożne przyznane, lecz niewykonane po tej decyzji się nie liczą.

16.2.11. Bukmacher zastrzega, że za czas rzutu rożnego uważany jest moment jego wykonania przez zawodnika.

16.2.12. **Która Drużyna Otrzyma Następną Kartkę?:** Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która otrzyma kolejną kartkę w spotkaniu.

16.2.12.1. Jakakolwiek kartka przyznana po odgwizdaniu pełnego czasu meczu się nie liczy.

16.2.12.2. Każda kartka, która jest anulowana na polu gry, nie będzie uwzględniana. Liczą się tylko kartki pokazane zawodnikom od momentu, gdy wchodzą oni po raz pierwszy na boisko i przed momentem, kiedy ostatecznie zejdą z boiska. Kartki pokazane osobom nieuczestniczącym w grze (np. menedżerom lub zawodnikom rezerwowym niebiorącym żadnego udziału w grze) nie liczą się w ogólnym bilansie.

16.2.12.3. W sytuacji, gdy podczas tego samego incydentu więcej zawodników otrzyma kartki, zawodnik, któremu pierwszemu sędzia pokazał kartkę, do celów rozstrzygnięcia zakładu jest traktowany jako zwycięzca.

16.2.12.4. Jeśli zawodnik otrzyma żółtą kartkę, a zaraz za nią czerwoną, będą się liczyły jako 1 kartka dla tego rodzaju zakładu.

16.2.13. **Zakład na większą Liczbę Punktów za Kartki w Meczu:** 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).

16.2.14. **Tylko Pierwsza Połowa, Ostateczny wynik, 1X2:** Wszystkie zakłady są rozstrzygnięte w oparciu o rezultat pierwszej połowy. Można zawrzeć zakłady na wygraną gospodarzy (1), gości (2) lub na remis. Drużyna gości jest wskazywana po prawej stronie, a drużyna gospodarzy po lewej stronie listy.

16.2.15. **Tylko Pierwsza Połowa X:X:** W tym przypadku w momencie zawarcia zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu zakładu.

Przykład: W chwili zawarcia zakładu Roma prowadzi z Juventusem 1-0, wynik po pierwszej połowie wynosi 2:0, więc zakład jest rozstrzygany jako zwycięstwo gospodarzy (1).

16.2.16. **Tylko 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.

16.2.17. **Tylko 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 graniczne.

16.2.18. **Tylko Pierwsza Połowa, Następna Bramka :** Zakład polega na wytypowaniu drużyny, która zdobędzie następną zaliczoną bramkę w pierwszej połowie.

16.2.19. **Tylko 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.

16.2.20. **Tylko Pierwsza Połowa, Drużyna Wygrywa do Zera:** Zakład jest rozstrzygany, jeśli wskazana drużyna obejmie prowadzenie i utrzymuje czyste konto bramkowe do końca pierwszej połowy.

16.2.21. **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.

Należy zauważyć, że wartość graniczna liczby bramek będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawierania zakładu.

Przykład 1: Mecz Romy z Juventusem. Wartość graniczna liczby bramek dla drużyny Romy wynosi 1,5 - jeśli zawarłeś zakład na „powyżej", to twój zakład wygrywa, jeśli Roma zdobędzie dwie bramki lub więcej, w innym przypadku zakład jest przegrany.

Przykład 2: Mecz Romy z Juventusem. Wartość graniczna liczby bramek dla drużyny Romy wynosi 3,5 - jeśli zawarłeś zakład na „poniżej", to twój zakład wygrywa, jeśli Roma zdobędzie trzy bramki lub mniej, w innym przypadku zakład jest przegrany.

16.2.22. **Liczba Bramek Drużyny Gości Poniżej/Powyżej:** Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek

zdobytych w meczu przez drużynę gości w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej.

16.2.23. **Drużyna Wygrywa do Zera: TAK/NIE** Zakład jest rozstrzygany, jeśli wskazana drużyna wygrywa mecz i utrzymuje czyste konto bramkowe.

16.2.24. **Obydwie Drużyny Zdobywają Bramki: TAK/NIE** Zakład dotyczy faktu, iż obie drużyny zdobędą bramki w czasie trwania meczu.

16.2.25. **Pierwsza Bramka, 15 Minut Gry:** Całe spotkanie jest dzielone na 15-minutowe fragmenty (początek do 14:59, 15:00 do 29:59, 30:00 do końca pierwszej połowy, koniec pierwszej połowy do 59:59, 60:00 do 74:59, 75:00 do końca meczu). W zakładzie typuje się drużynę, która zdobędzie pierwszą bramkę w każdym fragmencie meczu (1X2, gdzie X oznacza, iż nie padła żadna bramka).

Przykład 1: Początek meczu – 14:59 minuta, mecz Romy z Juventusem. Roma zdobyła pierwszą bramkę po 8 minutach. Ponieważ Roma zdobyła pierwszą bramkę w ciągu 15- minutowego fragmentu, zakład jest rozstrzygany jako zwycięstwo gospodarzy.

Przykład 2: 15:00 - 29:59 minuta, mecz Romy z Juventusem. W tym okresie gry nie padła żadna bramka. Ponieważ w ciągu 15-minutowego fragmentu nikt nie strzelił bramki, zakład jest rozstrzygany jako remis (X).

Przykład 3: 30:00 – koniec pierwszej połowy, mecz Romy z Juventusem. Juventus zdobywa bramkę i po 34 minutach gry doprowadza stan meczu do wyniku 1-1, zakład jest rozstrzygany jako zwycięstwo gości (2).

16.2.26. **15 Minut Gry Poniżej/Powyżej (Granicy):** Całe spotkanie jest dzielone na 15-minutowe fragmenty (początek do 14:59, 15:00 do 29:59, 30:00 do końca pierwszej połowy, koniec pierwszej połowy do 59:59, 60:00 do 74:59, 75:00 do końca meczu). Zakład jest rozstrzygany na podstawie łącznej liczby bramek zdobytych w ciągu każdego 15-minutowego fragmentu, w odniesieniu do ustalonej wartości granicznej.

Należy zauważyć, że 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.

16.2.27. **W Jaki Sposób Zostanie Zdobyta Następna Bramka?:** Zakłady są rozstrzygane dla pierwszej strzelonej bramki od momentu zawarcia zakładu. Wyróżnia się pięć opcji zakładów:

16.2.27.1. **Rzut wolny**: 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.

16.2.27.2. **Rzut karny**: Bramka musi być zdobyta bezpośrednio z uderzenia z rzutu karnego, a wykonawca rzutu karnego uznany za strzelca bramki.

16.2.27.3. **Bramka samobójcza**: Bramka musi być uznana za samobójczą. Ta metoda zdobycia bramki dominuje nad wszystkimi innymi, tak więc, na przykład bramka samobójcza strzelona głową jest uznana za bramkę samobójczą, a nie za bramkę strzelona głową.

16.2.27.4. **Bramka strzelona głową**: ostatnie dotknięcie piłki przez strzelca bramki musi być uderzeniem głową.

16.2.27.5. **Strzał**: wszelkie inne rodzaje bramek, odmienne od powyższych.

Wszystkie typowania będą nieważne i zweryfikowane Kursem 1,00, jeśli po zawarciu zakładu nie zostanie zdobyta żadna bramka.

16.2.28. **Kto Zdobędzie Następną Bramkę?:** Przyjmowane są zakłady na wskazanie zawodnika, który zdobędzie pierwszą bramkę od momentu zawarcia zakładów. Wszystkie typowania będą nieważne i zweryfikowane Kursem 1,00, jeśli po zawarciu zakładu nie została zdobyta żadna bramka lub najbliższa zdobyta bramka będzie bramką samobójczą.

16.2.29. **Kto rozpocznie spotkanie?:** Zakłady polegają na wytypowaniu drużyny, która rozpocznie pierwszą połowę meczu.

16.2.30. **Handicap:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec meczu, zmodyfikowaną o handicap. Należy zauważyć, że wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.2.31. **Gdy Remis to Nie ma Zakładu (Draw No Bet):** Jeśli, któraś drużyn wygra spotkanie, zakład na tą drużynę będzie wygrany Jeśli spotkanie kończy się remisem wszystkie zakłady są nieważne, a stawki zwracane.

16.2.32. **Liczba Bramek Drużyny:** Zakład polega na wytypowaniu całkowitej liczby bramek zdobytych przez wybraną drużynę.

16.2.33. **Zakład Dwudrogowy:** Możliwe są następujące typy:

1X – jeśli wynik spotkania to zwycięstwo gospodarzy lub remis wtedy to typowanie jest zwycięskie.

X2 - jeśli wynik spotkania to zwycięstwo gości lub remis wtedy to typowanie jest zwycięskie.

12 - 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

16.2.34. **Zakłady na Nieparzyste /Parzyste** są to zakłady polegające na wytypowaniu, czy łączna liczba bramek będzie nieparzysta, czy parzysta. Jeśli gra kończy się wynikiem 0:0, to liczba zdobytych bramek jest uważana za Parzystą.

16.2.35. **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 są ignorowane i nie są brane pod

uwagę przy rozstrzyganiu zakładu.

16.2.36. **Tylko 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 są ignorowane i nie są brane pod uwagę przy rozstrzyganiu zakładu.

16.2.37. **Zakłady na dogrywkę**

16.2.37.1. **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.

16.2.37.2. **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.

16.2.37.3. Należy zauważyć, że wartość graniczna liczby bramek będzie się zmieniała w ciągu dogrywki, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.2.37.4. **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.

16.2.37.5. **Dogrywka, Która Drużyna Zdobędzie Następną Bramkę?:** Liczy się następna zaliczona bramka.

16.2.38. **Zakłady na Rzuty Karne**

16.2.38.1. **Zwycięstwo w Rzutach Karnych:** Brane pod uwagę są jedynie bramki, które padły podczas oficjalnych rzutów karnych, mających miejsce na koniec dogrywki.

16.2.38.2. **Czy Drużyna Zdobędzie Bramkę w Następnym Rzucie Karnym?:** Zakłady będą rozstrzygane w oparciu o to czy typowana drużyna zdobędzie bramkę w następnym rzucie karnym. W sytuacji gdy rzut karny jest powtarzany, zakłady są rozstrzygane na podstawie oficjalnych wyników.

16.3. **Tenis**

W sytuacji gdy mecz tenisowy zakończy się kreczem bądź dyskwalifikacją któregoś z zawodników wszystkie typy zakładów zostaną anulowane, za wyjątkiem tych zakładów, które zostały już rozstrzygnięte w czasie trwania meczu do momentu przerwania zdarzenia. Na przykład zakłady na Wyniki Pierwszego Seta będzie ważny pod warunkiem zakończenia pierwszego seta. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.) Oprócz ogólnych zasad dotyczących tenisa, będą miały zastosowanie następujące zasady:

16.3.1. **Kto Wygra Następnego Gema?:** Przyjmowane są zakłady na wskazanie zwycięzcy następnego gema. Jeśli gem nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00. Zawodnik, który serwuje w danej grze jest oznaczony symbolem

(S). Jeśli drugi gracz zostanie oznaczony jako serwujący, wtedy zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00, niezależnie od wyniku meczu.

16.3.2. **Kto Wygra Bieżącego Seta?:** Przyjmowane są zakłady na wskazanie zwycięzcy bieżącego seta. Jeśli set nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00.

16.3.3. **Prawidłowy Wynik Bieżącego Seta:** Przyjmowane są zakłady na wskazanie prawidłowego wyniku punktowego dla bieżącego seta. Jeśli set nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00.

16.3.4. **Zakład na Wynik w Setach (2 wygrane z 3) / (3 wygrane z 5):** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o dokładny wynik w setach w meczu. Zakłady zostaną anulowane jeśli nie zostanie rozegrana lub zostanie zmieniona regulaminowa liczba setów. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

16.3.5. **Liczba Setów (2 wygrane z 3) / (3 wygrane z 5):** Zakład jest rozstrzygnięty w oparciu o liczbę setów w meczu. Zakłady zostaną anulowane jeśli nie zostanie rozegrana lub zostanie zmieniona regulaminowa liczba setów. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

16.3.6. **Liczba Gemów w Meczu, Poniżej/Powyżej:** Całkowita liczba gemów rozegranych w całym meczu. Całe spotkanie musi zostać rozegrane do końca, w przeciwnym razie zakłady będą nieważne.
Należy zauważyć, że wartość graniczna liczby gemów będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

Przykład: Jeśli w meczu Federer kontra Nadal mamy wyniki 6-4 4-6 4-6 3-2 w takiej sytuacji wszystkie zakłady na powyżej 32.5 gemów są zwycięskie, a wszystkie zakłady na poniżej 32.5 gemów są przegrane. Wszystkie zakłady poniżej oraz powyżej 36.5 gema będą nieważne.

16.3.7. **Liczba Gemów w Secie, Poniżej/Powyżej:** Całkowita liczba gemów rozegranych we wskazanym secie. Wskazany set musi zostać rozegrany do końca w przeciwnym razie wszystkie zakłady zostaną anulowane za wyjątkiem zakładów, które zostaną rozstrzygnięte jeszcze przed czasem przerwania meczu. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

Należy zauważyć, że wartość graniczna liczby gemów będzie się zmieniała w ciągu seta, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

Przykład: Jeśli w mecz Federer kontra Nadal jest przerwany z wynikiem 5-5 wtedy wszystkie zakłady na powyżej 9.5 rozegranych gemów są wygrane, a wszystkie zakłady poniżej 9.5 gemów są przegrane, wszystkie zakłady na poniżej/poniżej 10.5 gemów będą nieważne.

16.3.8. **Wynik Następnego Gema:** Zakład jest rozstrzygnięty w oparciu o wynik następnego gema, któryś z zawodników wygra do 0/15/30/ równowaga lub serwujący wygrywa do 0 / 15 / 30 / równowaga oraz Break. Jeśli zły tenisista jest wskazany jako serwujący, wszystkie zakłady będą rozstrzygnięte z kursem 1,00, niezależnie od rezultatu.

16.3.9. **Parzysta/Nieparzysta Liczba Gemów w Meczu:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę gemów w meczu.

16.3.10. **Parzysta/Nieparzysta liczba Gemów w Secie:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę gemów w danym secie.

16.4. **Koszykówka**

Oprócz ogólnych zasad dotyczących koszykówki obowiązują poniżej opisane zasady szczegółowe.

16.4.1. **Przewaga w Połowie spotkania / w Danej Kwarcie (Handicap):** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o wynik jedynie wskazanej połowy/kwarty.

16.4.2. Przyjmowane są zakłady na wskazanie wyniku punktowego tylko dla danej połowy / kwarty. Należy zwrócić uwagę, że 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.

16.4.3. **Wynik Połowy / Kwarty Poniżej / Powyżej:** Przyjmowane są zakłady na podanie całkowitej liczby punktów zdobytych w danej połowie / kwarcie.

Należy zwrócić uwagę, że 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.

16.4.4. **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 wtedy zakłady na tą drużynę rozstrzygane są jako wygrane. Jeśli spotkanie kończy się remisem wszystkie zakłady będą nieważne, a stawki zwrócone.

16.4.5. **Parzysta/Nieparzysta Liczba Punktów:** Zakłady są rozstrzygane na podstawie liczby punktów na koniec meczu, włącznie z dogrywką.

16.4.6. **Połowa/Kwarta Parzysta/Nieparzysta Liczba Punktów:** Zakłady są rozstrzygane na podstawie liczby punktów na koniec danej kwarty / połowy. Dogrywka nie jest brana pod uwagę.

16.4.7. **Wyścig do określonej liczby punktów:** Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

16.5. **Hokej na Lodzie**

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.

Dodatkowo do standardowych Zasad Hokeja na Lodzie obowiązują poniżej opisane zasady szczegółowe.

16.5.1. **Gdy Remis to Nie Ma Zakładu:** Jeśli, któraś drużyn zakończy mecz przewagą, zakład na tą drużynę będzie wygrany. Jeśli spotkanie kończy się remisem wszystkie zakłady są nieważne, a stawki zwracane.

16.5.2. **Zakład na Żywo w Meczu, 0:0: W tym przypadku w momencie zawarcia zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy 0:0. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu zakładu.**

16.5.3. **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 tercję dogrywka nie jest brana pod uwagę.

16.5.4. **Która Drużyna Zdobędzie Następną Bramkę?:** Zwycięskie zakłady zawierają typ an drużynę, która zdobędzie kolejną zaliczoną bramkę w czasie regulaminowym BEZ czasu dodanego.

16.5.5. **Tylko Dogrywka, Zakład na Żywo 0:0:** W tym przypadku w momencie zawarcia zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy 0:0. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu zakładu.

16.5.6. **Zwycięstwo w Rzutach Karnych:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o statystyki jedynie z oficjalnych Rzutów Karnych, które mają miejsce na koniec zdarzenia.

16.6. **Siatkówka**

16.6.1. Spotkanie musi zostać rozegrane w całości, w przeciwnym razie zakłady będą rozstrzygnięte z kursem 1,00, za wyjątkiem tych zakładów, które zostały rozstrzygnięte zanim mecz został przerwany.

16.6.2. W sytuacji gdy sędzia odejmie punkty, oficjalne wyniki zostaną wykorzystane do celów rozstrzygnięcia, za wyjątkiem tych, które zostaną już rozstrzygnięte przed czasem odjęcia punktów.

16.6.3. **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.

16.6.4. **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.

16.6.5. **Kto Wygra Bieżącego Seta?:** Przyjmowane są zakłady na wskazanie zwycięzcy bieżącego seta. Jeśli set nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00.

16.6.6. **Sety w których Limit Punktów został Przekroczony:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę setów w których przekroczono limit 25 lub 15 punktów straty do zwycięzcy.

16.6.7. **Punkty Poniżej/Powyżej (granicy):** Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby punktów zdobytych w meczu.

Należy zauważyć, że wartość graniczna (liczba punktów w zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.6.8. **Handicap:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec meczu, zmodyfikowaną o handicap.

Należy zauważyć, że wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.6.9. **Parzysta/Nieparzysta Liczba Punktów w Secie:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę punktów zdobytych w danym secie.

16.6.10. **Liczba Punktów w Secie Poniżej /Powyżej (granicy):** Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby punktów zdobytych w danym secie.

Należy zauważyć, że wartość graniczna (liczba punktów w zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu seta, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.6.11. **Handicap Setowy:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec danego seta, zmodyfikowaną o handicap.

Należy zauważyć, że wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu seta, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.6.12. **Która Drużyna Zdobędzie Określoną Liczbę Punktów?:** Drużyna, która zdobędzie określoną liczbę punktów. W sytuacji kiedy dana liczba punktów nie została zdobyta, ze względu na koniec meczu lub seta, wszystkie zakłady na tą liczbę punktów zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

16.6.13. **Wyścig do określonej liczby punktów:** Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

16.7. **Siatkówka Plażowa**

16.7.1. Spotkanie musi zostać rozegrane w całości, w przeciwnym razie zakłady będą rozstrzygnięte z kursem 1,00, za wyjątkiem tych zakładów, które zostały rozstrzygnięte zanim mecz został przerwany.

16.7.2. W sytuacji gdy któryś ze wskazanych zawodników zostanie wymieniony jeszcze przed rozpoczęciem meczu, wszystkie zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00.

16.7.3. **Zakład na Seta (2 wygrane z 3):** Zakłady są rozstrzygane w oparciu o dokładny wynik meczu w setach. Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00, jeśli nie zostanie rozegrana regulaminowa liczba setów.

16.7.4. **Liczba Setów (2 wygrane z 3):** Zakład jest rozstrzygnięty w oparciu o liczbę setów w meczu. Zakłady zostaną rozstrzygnięte z kursem 1,00, jeśli nie zostanie rozegrana regulaminowa liczba setów.

16.7.5. **Kto Wygra Bieżącego Seta?:** Przyjmowane są zakłady na wskazanie zwycięzcy bieżącego seta. Jeśli set nie został dokończony z jakichkolwiek powodów, typ na zakład jest zweryfikowany Kursem 1,00.

16.7.6. **Sety w których Limit Punktów został Przekroczony:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę setów w których przekroczono limit 21 lub 15 punktów straty do zwycięzcy.

16.7.7. **Punkty Poniżej/Powyżej (granicy):** Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby punktów zdobytych w meczu.

Należy zauważyć, że wartość graniczna (liczba punktów w zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu meczu, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.7.8. **Handicap:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec meczu, zmodyfikowaną o handicap.

Należy zauważyć, że wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.7.9. **Parzysta/Nieparzysta Liczba Punktów w Secie:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o liczbę punktów zdobytych w danym secie.

16.7.10. **Liczba Punktów w Secie Poniżej /Powyżej (granicy):** Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby punktów zdobytych w danym secie.

Należy zauważyć, że wartość graniczna (liczba punktów w zakładzie) będzie się zmieniała w ciągu seta, rozstrzygnięcie będzie określone na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.7.11. **Handicap Setowy:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczną liczbę punktów na koniec danego seta, zmodyfikowaną o handicap.

Należy zauważyć, że wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu seta, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.7.12. **Która Drużyna Zdobędzie Określoną Liczbę Punktów?:** Drużyna, która zdobędzie określoną liczbę punktów. W sytuacji kiedy dana liczba punktów nie została zdobyta, ze względu na koniec meczu lub seta, wszystkie zakłady na tą liczbę punktów zostaną anulowane. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.).

16.7.13. **Wyścig do określonej liczby punktów:** Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę punktów.

16.8. **Piłka Ręczna**

16.8.1. Wszystkie zakłady będą rozstrzygane na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry, który obejmuje również przerwy spowodowane kontuzjami zawodników, lecz z wyłączeniem oficjalnych czasów dogrywek oraz rzutów karnych. Wyjątkiem są zakłady „Tylko Pierwsza Połowa" oraz „Zakład na żywo 0:0". Zakłady „Tylko Pierwsza Połowa" będą rozstrzygane na podstawie wyniku po pierwszej połowie

16.8.2. Oprócz standardowych zasad zakładów na wyniki meczów piłki ręcznej, będą stosowane następujące zasady szczegółowe:

16.8.3. **Zakład na Żywo 0:0:** W tym przypadku w momencie zawarcia zakładu przyjmuje się, że wynik jest remisowy 0:0. Liczą się tylko bramki zdobyte po zawarciu zakładu.

16.8.4. **Tylko Pierwsza Połowa, Zakład na Żywo 0:0:** W tym przypadku 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.

16.8.5. **Handicap:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczny wynik na koniec meczu, zmodyfikowaną o handicap.

Należy zauważyć, że wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu meczu, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.8.6. **Tylko Pierwsza Połowa, Handicap:** Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczny wynik na koniec 1 połowy meczu, zmodyfikowaną o handicap.

Należy zauważyć, że wartość handicapu będzie się zmieniała w ciągu trwania 1 połowy meczu, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości handicapu obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.8.7. **Liczba Bramek Poniżej/Powyżej:** Zakład jest rozstrzygany na podstawie liczby zdobytych bramek na koniec meczu, w stosunku do ustalonej granicy.

Należy zauważyć, że wartość granicy bramek będzie się zmieniała w ciągu trwania meczu, a zakład zostanie rozstrzygnięty na podstawie wartości granicznej obowiązującej w momencie zawarcia zakładu.

16.8.8. **Tylko Pierwsza Połowa, Liczba Bramek Poniżej/Powyżej:** B Zakład jest rozstrzygany w oparciu o faktyczny wynik na koniec 1 połowy meczu w stosunku do ustalonej granicy

16.8.9. **Wyścig do określonej liczby bramek:** Zakłady są rozstrzygane jako wygrane dla drużyny, która pierwsza osiągnie określoną liczbę bramek.

16.8.10. **Margines Wygranej:** Zakłady są rozstrzygane w oparciu o wynik na koniec regulaminowego czasu gry.

16.9. **Zakłady na wydarzenia polityczne, rozrywkowe i okołosportowe, transmitowane na żywo.**

16.9.1. Bukmacher będzie przyjmował 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.

16.9.2. Bukmacher będzie oferował w tej grupie zakładów wyłącznie zakłady na zdarzenia transmitowane na żywo w środkach masowego przekazu.

16.9.3. Zakłady należące do tej kategorii podlegają Zasadom Ogólnym. Bukmacher zastrzega sobie możliwość doprecyzowania warunków zawarcia tego rodzaju zakładu bezpośrednio na stronie internetowej www.sts.pl np. poprzez podanie minimalnej liczby typowań w zakładzie, ograniczeń stawki czy też limitu łącznego kursu na wszystkie typowane zakłady.

16.10. **Symulowane gry karciane**

16.10.1. Uczestnik ma możliwość obstawiania zakładów na wyniki zdarzeń w postaci symulowanych gier karcianych: black jack, poker, baccarat.

16.10.2. Symulowane gry karciane będące przedmiotem zakładów oferowanych przez Bukmachera są transmitowane za pośrednictwem strony internetowej www.sts.pl na żywo, tj. w czasie rzeczywistym, a ich wyniki ustalane są każdorazowo podczas samej transmisji i nie są nikomu wcześniej znane

16.10.3. Uczestnik zakładu wzajemnego nie jest uczestnikiem zdarzenia, na którego przebieg lub rezultat zawiera zakład.

16.10.4. Spółka nie będzie przyjmować zakładów na wyniki gier liczbowych, w tym symulowanych oraz symulowanych gier na automatach, gier cylindrycznych (w tym tzw. koła fortuny) oraz gier w kości, które nie mogą być przedmiotem zakładów wzajemnych.

16.11. **Postanowienia końcowe dla zakładów „na żywo”.**

16.11.1. W żadnych okolicznościach nie będą dokonywane zwroty wpłaconych stawek oraz nie będą anulowane zakłady zawarte w trybie „zakładów na żywo”, za wyjątkiem sytuacji opisanej w pkt 16.10.4.

16.11.2. Zakłady, które są przyjęte przez firmę już po określeniu wyniku odpowiedniego zakładu będą nieważne i zweryfikowane Kursem 1,00.

16.11.3. Jeśli zakład jest przyjęty z nieprawidłowym Kursem z powodu opóźnionej transmisji wydarzenia „na żywo” i gdy drużyna lub zawodnicy osiągnęli znaczącą przewagę, to zakład, niezależnie od tego czy jest wygrany czy przegrany,

będzie zweryfikowany Kursem 1,00.

16.11.4. W przypadku oczywistych błędów powstałych podczas wprowadzania danych do systemu informatycznego STS, firma STS zastrzega sobie prawo do anulowania takich zakładów lub też ich rozstrzygnięcia z prawidłowym kursem nawet, jeśli błąd zostanie odkryty już po zakończeniu wydarzenia. Stawki z anulowanych w takich okolicznościach zakładów zostaną zwrócone (z zastrzeżeniem pkt 7.5.). Za oczywisty błąd nie jest uznawana publikacja błędnego wyniku, o czym mowa w pkt 7.8. Regulaminu.

16.11.5. W przypadku, jeśli powyższe zasady nie obejmują jakiegoś szczególnego wyjątku scenariusza, należy posłużyć się „Zasadami Ogólnymi”(Rozdział 2).

17. Zakład typu „STS Bezpieczny”.

17.1. Zakład „STS Bezpieczny" charakteryzuje się z góry ustalonymi: (1) minimalnym kursem całkowitym oraz (2) maksymalnym kursem całkowitym każdego zdarzenia. W zakładzie „STS Bezpieczny” można uzyskać wygraną także w przypadku nieprawidłowego wytypowania jednego ze zdarzeń. W takiej sytuacji wygrana jest obliczana jako iloczyn współczynnika (np. 0,88), wpłaconej stawki i wcześniej ustalonego "bezpiecznego" kursu dla tego zakładu (np. 10,0).

17.2. Bukmacher zastrzega sobie możliwość ograniczenia przyjmowania zakładów typu „STS Bezpieczny” a także doprecyzowania w swojej ofercie warunków jego zawarcia poprzez ustalenie obostrzeń dotyczących np.:

- minimalnego kursu kuponu,
- maksymalnego kursu pojedynczego spotkania,
- wymaganej ilości zdarzeń na kuponie,
- maksymalnej stawki zakładu,
- wysokości kursu „bezpiecznego” gwarantowanego przy błędnym wytypowaniu jednego wydarzenia.

17.3. W praktyce zawarcie zakładu „STS Bezpieczny” polega na zaznaczeniu przez uczestnika gry opcji w panelu typowania przypisanej do tego rodzaju zakładu, o ile taka opcja dla danego rodzaju zakładu jest dostępna. Czynność ta może być dokonana wyłącznie przed zawarciem zakładu.

18. Usługa typu Cash-out.

18.1. Usługa typu „Cash-out” to opcja umożliwiająca zamknięcie nierozstrzygniętego zakładu i tym samym wcześniejsze uzyskanie wygranej lub zwrotu części wpłaconej stawki.

18.2. W praktyce skorzystanie z usługi „Cash-out” polega na zakończeniu (zamknięciu) na żądanie uczestnika gry kuponu przed rozstrzygnięciem wszystkich lub niektórych spośród typowanych na nim wydarzeń. Opcja ta umożliwia uczestnikowi gry ograniczenie ryzyka przegranej, jeśli nie jest pewien trafności typowania nierozstrzygniętych dotąd

spotkań na danym kuponie.

Wygrana jest wtedy obliczana jako iloczyn ustalonego indywidualnie procentowego współczynnika, wpłaconej stawki i kursu zaproponowanego w danym momencie dla „Cash-out" przez STS.

Informacja o proponowanej wysokości wygranej w ramach usługi „Cash-out" dla nierozstrzygniętego kuponu z dostępną usługą „Cash-out" będzie wyświetlana na indywidualnym Koncie STS klienta.

18.3. W sytuacji jeśli w wyniku obliczeń, o których mowa w pkt 18.2., kwota „Cash-out" okaże się niższa od wartości wpłaconej stawki wówczas STS proponuje klientowi „Cash-out" w postaci zwrotu części stawki. STS dokona zwrotu stawki wyłącznie po zaakceptowaniu przez uczestnika gry zaproponowanych przez STS warunków skorzystania z usługi „Cash-out".

18.4. Z opcji „Cash-out" można skorzystać zarówno w odniesieniu do zakładów „Na żywo" czyli tzw. zakładów Live ale także pozostałych oferowanych przez Bukmachera zakładów.

18.5. Uczestnik gry nie ma obowiązku korzystania z usługi „Cash-out".

18.6. Bukmacher zastrzega sobie możliwość ograniczenia oferowania usługi typu „Cash-out" a także doprecyzowania w swojej ofercie warunków skorzystania z tej opcji poprzez ustalenie np.:

- maksymalnej ilości nierozstrzygniętych zdarzeń na kuponie,
- rodzaju zakładów np. wyłącznie dla zakładów „Na żywo".

18.7. STS dokona cofnięcia rozliczenia zakładu w opcji „Cash-out", jeżeli zakład ten został rozliczony w efekcie oczywistego błędu Bukmachera lub błędnego wyniku zdarzenia, o czym mowa w pkt 7.8. W takiej sytuacji zakład zostanie rozliczony jak każdy zakład nie objęty usługą „Cash-out", chyba że klient po skorygowaniu przez Bukmachera błędu ponownie skorzysta z tej usługi, w miarę jej dostępności w ofercie STS.

18.8. Jeżeli klient skorzysta z opcji „Cash-out" w momencie obowiązywania w ofercie STS nieprawidłowego kursu dla typowanego zdarzenia (nie mylić z kursem zaproponowanym dla „Cash- out"), wynikającego z oczywistego błędu powstałego przy wprowadzaniu danych do systemu Bukmachera (patrz pkt 5.4. Regulaminu), STS zastrzega sobie prawo do anulowania takiego zakładu, jeżeli był to zakład SOLO lub rozliczenia typowanego zdarzenia z kursem 1.0 jeżeli był to zakład AKO.

19. Zasady Sportów Wirtualnych

19.1. W zakładach na sporty wirtualne uczestnik gry ma możliwość obstawiania wyników wirtualnych zdarzeń będących odwzorowaniem realnych zawodów i rywalizacji sportowych lub zawierających ich elementy, w ramach lig, pucharów i innych rozgrywek występujących w rzeczywistości.

19.2. Przez zdarzenia wirtualne rozumie się generowane komputerowo zdarzenia dotyczące sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt.

19.3. Oprogramowanie do sportów wirtualnych jest zainstalowane na niezależnym serwerze, na pracę którego w żaden

sposób nie może wpływać ani firma STS, ani żadna inna strona trzecia.

19.4. W zakładach wzajemnych, w przypadku zakładów na odgadywanie zdarzeń wirtualnych, średnia zaprogramowana wartość wygranych nie może być niższa o więcej niż 5 punktów procentowych niż średnia wygrywalność w zakładach wzajemnych, w przypadku zakładów na odgadywanie zdarzeń niebędących zdarzeniami wirtualnymi za miesiąc poprzedzający. Za punkt odniesienia dla gwarantowanej w danym miesiącu średniej wartości wygranych w zakładach na zdarzenia wirtualne przyjmuje się wygrywalność wynikającą z zakładów wzajemnych-bukmacherskich na zdarzenia rzeczywiste organizowane przez STS w miesiącu poprzedzającym.

19.5. W ramach sportów wirtualnych Bukmacher będzie przyjmował zakłady na następujące wydarzenia: piłkę nożną, koszykówkę, tenis, wyścigi psów, wyścigi koni, skoki narciarskie.

19.6. Część spośród wydarzeń sportów wirtualnych będących przedmiotem zakładów oferowanych przez Bukmachera będzie odtwarzana na stronie www.sts.pl

19.7. Oferta kursowa dla sportów wirtualnych oraz wyniki odbytych wydarzeń są publikowane na stronie www.sts.pl

19.8. Wyniki aktualnych wydarzeń sportów wirtualnych są prezentowane na bieżąco. Archiwalne wyniki sportów wirtualnych są przechowywane przez Bukmachera przez okres 5 lat, licząc od końca roku kalendarzowego, w którym dokonano ich archiwizacji. Po upływie tego okresu Bukmacher usuwa dane. Spółka udostępnia na żądanie klienta informacje na temat wyników dotychczas odbytych zdarzeń wirtualnych.

19.9. Wygrane z typowań sportów wirtualnych mogą zostać wypłacone po rozstrzygnięciu takiego wydarzenia i opublikowaniu jego wyniku na stronie www.sts.pl

19.10. Oferta sportów wirtualnych jest podporządkowana Zasadom Ogólnym dla Zakładów Sportowych STS.

19.11. Bukmacher zastrzega sobie możliwość ograniczenia oferowania zakładów na sporty wirtualne a także doprecyzowania w swojej ofercie warunków uczestnictwa w tego typu zakładach poprzez ustalenie np.:

- obostrzeń dotyczących łączenia zakładów na sporty wirtualne z innymi zakładami oferowanym przez STS,
- czasów trwania poszczególnych rozgrywek,
- rodzajów dostępnych zakładów,
- minimalnej stawki za zakład i maksymalnej wygranej,
- sposobu prezentacji oferty sportów wirtualnych.

Powyższe dodatkowe informacje mogą też zostać opublikowane w oficjalnych komunikatach STS ogłaszanych na stronie internetowej www.sts.pl.

19.12. Zakłady na odgadywanie zdarzeń wirtualnych oferowane są w takiej samej formie dla wszystkich uczestników zakładów.

19.13. Rozpoczęcie i zakończenie zdarzenia objętego zakładem oferowanym przez sieć Internet następuje w tym samym czasie dla wszystkich osób dokonujących obstawienia tego zdarzenia.

19.14. Uczestnik zakładu na odgadywanie zdarzeń wirtualnych nie może dokonywać sprawdzenia wyniku obstawianego zdarzenia przed upływem jego zakończenia, który został określony przez podmiot oferujący zakłady.

19.15. Rezultat obstawianego zdarzenia wirtualnego jest udostępniany wszystkim obstawiającym go osobom w tym samym momencie.

20. Odpowiedzialne zawieranie zakładów

20.1. Bukmacher zamieszcza na stronie www.sts.pl , w zakładce Odpowiedzialna Gra, zbiór zasad Odpowiedzialnej Gry, stosowanych w STS. Każdy gracz zobowiązuje się do przestrzegania ich podczas użytkowania konta w serwisie.

20.2. W trosce o dobro graczy Bukmacher podejmuje działania mające na celu monitorowanie aktywności użytkowników w serwisie pod kątem zgodności z zasadami Odpowiedzialnej Gry.

20.3. W przypadku uzasadnionych podejrzeń naruszenia zasad Odpowiedzialnej Gry STS podejmuje kontakt z użytkownikiem w celu weryfikacji działań gracza w serwisie.

20.4. Bukmacher zastrzega sobie prawo do zablokowania funkcjonalności konta albo zamknięcia konta gracza na czas niezbędnych działań weryfikacyjnych oraz w przypadku braku odpowiedzi użytkownika po podjętej próbie kontaktu, opisanej w punkcie 20.2., do momentu uzyskania odpowiedzi albo zakończenia procesów weryfikacji aktywności.

20.5. W przypadku uzasadnionych podejrzeń naruszenia zasad Odpowiedzialnej Gry STS zastrzega sobie prawo do przedstawienia użytkownikowi wymogu ustawienia na koncie gracza odpowiednich limitów Odpowiedzialnej Gry.

20.6. Limity powinny zostać ustawione na indywidualnym poziomie pozwalającym na kontrolę gry danego użytkownika w serwisie.

20.7. STS może dokonać zablokowania funkcjonalności konta albo zamknięcia konta gracza w przypadku braku ustawienia limitów Odpowiedzialnej Gry w żądanym terminie bądź zwiększenia wcześniej ustawionych limitów na koncie gracza.

20.8. STS zastrzega sobie prawo do zablokowania możliwości zwiększenia limitów Odpowiedzialnej Gry przez gracza.

20.9. STS zastrzega sobie prawo do zamknięcia konta gracza w przypadku uzasadnionego podejrzenia utraty kontroli nad grą.

21. Postanowienia końcowe.

21.1. Zmiany i uzupełnienia niniejszego Regulaminu mogą nastąpić w trybie i na zasadach określonych w art. 60 ust. 2 Ustawy.

21.2. Kompletne brzmienie Regulaminu oraz wszelkie jego zmiany i uzupełnienia są zawsze dostępne dla zawierających zakłady w siedzibie Spółki oraz na Internetowej stronie STS.

21.3. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie po jego zatwierdzeniu przez Ministra właściwego do spraw finansów publicznych.

Powyższy regulamin gier hazardowych został zatwierdzony na podstawie art. 60 ust. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych decyzją **nr DRG2.6834.6.2025** z dnia **3 marca 2025 r.**