



Zasady dotyczące Zakładów na poszczególne sporty

Spis treści

1. Postanowienia ogólne	5
2. Definicje	8
3. Badminton	8
3.1. Zasady ogólne	8
4. Baseball	8
4.1. Zasady ogólne	9
5. Boks	9
5.1. Zasady ogólne	9
5.2. Zasady poszczególnych zakładów	10
6. Darts	10
6.1. Zasady ogólne	10
6.2. Zasady poszczególnych zakładów	10
7. Esport	11
7.1. Zasady ogólne	11
7.2. Zasady poszczególnych zakładów	11
8. Formuła 1	12
8.1. Zasady ogólne	12
8.2. Zasady poszczególnych zakładów	12
9. Futsal	14
9.1. Zasady ogólne	14
9.2. Zasady poszczególnych zakładów	14
10. Golf	14
10.1. Zasady ogólne	14
10.2. Zasady poszczególnych zakładów	15
11. Hokej na lodzie	15
11.1. Zasady poszczególnych zakładów	15
12. Kolarstwo	16
12.1. Zasady ogólne	16
12.2. Zasady poszczególnych zakładów	16
13. Koszykówka	16
13.1. Zasady ogólne	17
13.2. Zasady poszczególnych zakładów	17
14. Lekkoatletyka	17
14.1. Zasady ogólne	17

14.2. Zasady poszczególnych zakładów	18
15. Piłka nożna	18
15.1. Zasady ogólne	18
15.2. Zasady poszczególnych zakładów	19
16. Piłka ręczna	21
16.1. Zasady ogólne	21
16.2. Zasady poszczególnych zakładów	22
17. Polityka	22
17.1. Zasady ogólne	22
17.2. Zasady poszczególnych zakładów	22
18. Rozrywka	23
18.1. Zasady ogólne	23
18.2. Zasady poszczególnych zakładów	23
19. Rugby	23
19.1. Zasady ogólne	23
20. Siatkówka	24
20.1. Zasady ogólne	24
20.2. Zasady poszczególnych zakładów	24
21. Siatkówka plażowa	25
21.1. Zasady ogólne	25
22. Snooker	25
22.1. Zasady ogólne	25
22.2. Zasady poszczególnych zakładów	25
23. Sporty walki (inne niż Boks)	26
23.1. Zasady ogólne	26
23.2. Zasady poszczególnych zakładów	26
24. Sporty zimowe	27
24.1. Zasady ogólne	27
24.2. Biathlon	27
24.3. Biegi narciarskie	28
24.4. Narciarstwo alpejskie	28
24.5. Skoki narciarskie	29
24.6. Kombinacja norweska	29
25. Squash	30
25.1. Zasady ogólne	30
26. Tenis	30
26.1. Zasady ogólne	30
26.2. Zasady poszczególnych zakładów	31

27. Tenis stołowy	31
27.1. Zasady ogólne	31
28. Żużel	32
28.1. Zasady ogólne	32
28.2. Żużel - mecze ligowe	32
28.3. Zawody indywidualne oraz drużynowe	34
28.4. Żużel - zawody par	35

Zasady Poszczególnych Zakładów Wzajemnych

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Postanowienia ogólne zawarte w tym rozdziale dotyczą wszystkich rodzajów Zakładów, chyba że w przepisach dot. danego typu Zakładu wskazano inaczej.
- 1.2. Zakłady rozstrzygane są na podstawie oficjalnych wyników publikowanych przez organizatora rozgrywek, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej oraz z uwzględnieniem punktów 14.5 i 14.6 Regulaminu.
- 1.3. Jeżeli w Ofercie znajduje się Wydarzenie, w którym rywalizują dwie drużyny lub dwoje zawodników, drużyna/zawodnik prezentowani jako pierwsi (zwani również "1. drużyna" lub "1. zawodnik") będą uznawani za stronę gospodarzy, a drużyna/zawodnik prezentowani jako drudzy (zwani również "2. drużyna" lub "2. zawodnik") będą uznawani za stronę gości.
- 1.4. Jeżeli Wydarzenie odbywa się na neutralnym terenie, wówczas drużyna/zawodnik prezentowani jako pierwsi uznawani będą za stronę gospodarzy, a drużyna/zawodnik prezentowani jako drudzy uznawani będą za stronę gości.
- 1.5. Jeżeli jednym z wariantów rozstrzygnięcia Zdarzenia znajdującego się w Ofercie jest remis, zostanie to zaprezentowane jako "remis" lub za pomocą symbolu "X".
- 1.6. Mecze rozgrywane na turniejach będą traktowane jako mecze na terenie neutralnym.
- 1.7. Zakłady na handicap to rodzaj zakładów, w których do wyniku jednej ze stron Zdarzenia dodaje się lub odejmuje wskazaną w opisie Zdarzenia wartość (tzw. *wartość handicapu*, może być pozytywna lub negatywna i dotyczyć m.in. goli, punktów, setów, gemów).
 - 1.7.1 Jeżeli wskazana w opisie Zdarzenia wartość handicapu jest ujemna, to odejmuje się ją od wyniku drużyny/zawodnika, przy których została wskazana. Jeżeli wartość handicapu jest dodatnia, to do celu rozstrzygnięcia Zakładu, zostanie ona dodana do wyniku drużyny/zawodnika, przy których została wskazana.
 - 1.7.2 Jeżeli wartość handicapu została wskazana wyłącznie w nazwie Zdarzenia, to odnosi się zawsze do drużyny/zawodnika wymienionych jako pierwszych.
 - 1.7.3 Zakłady na Zdarzenia typu handicap, rozstrzygane będą zgodnie z wynikami Wydarzenia po uwzględnieniu przyznanych handicapów.
 - 1.7.4 Wartość handicapu może zostać przedstawiona w formie liczby (np. -1,5) lub w formie stosunku liczb, który zostanie dodany do wyniku podczas rozstrzygania Zdarzenia (np. 0:1,5, co skutkuje dodaniem wartości 0 do wyniku drużyny/zawodnika wymienionych jako pierwsi oraz dodaniem wartości 1,5 do wyniku drużyny/zawodnika wymienionych jako drudzy).
 - 1.7.5 Wyróżnia się następujące rodzaje handicapów:

- handicap azjatycki (zwany również dwudrogowym) - umożliwia wskazanie wyłącznie zwycięzcy po uwzględnieniu wartości handicapu, bez opcji remisu. Wartość handicapu określana jest z reguły w formie połowicznych wartości (np. -1,5 punktu), tak by Zdarzenie zawsze dało się jednoznacznie rozstrzygnąć po uwzględnieniu przyznanych handicapów.

Przykład: Dla meczu piłki nożnej Real Madryt - FC Barcelona oferowane są Zakłady na handicap dwudrogowy. Dostępne są opcje "Real Madryt -1,5" oraz "Real Madryt -2,5" (a także przeciwstawne do nich, "FC Barcelona +1,5" oraz "FC Barcelona +2,5").

Jeżeli mecz zakończy się zwycięstwem Realu Madrytu wynikiem 2:0, to typ "Real Madryt -1,5" zostanie rozstrzygnięty jako wygrany, gdyż po odjęciu wartości handicapu od liczby goli zdobytych przez Real Madryt ($2 - 1,5 = 0,5$), wynik pozostanie korzystny na rzecz Realu Madryt ($0,5 > 0$).

W przypadku typu "Real Madryt -2,5", zostanie on rozstrzygnięty jako przegrany, gdyż po uwzględnieniu wartości handicapu, wynik będzie korzystny na rzecz drużyny FC Barcelona ($-0,5 < 0$).

- handicap europejski (zwany również trzydrogowym) - umożliwia wskazanie zwycięzcy lub remisu po uwzględnieniu handicapu. Wartość handicapu określana jest z reguły w formie całkowitych wartości (np. -1.0 gola), tak by możliwe były wszystkie 3 oferowane dla danego Zdarzenia rozstrzygnięcia.

Przykład: Dla meczu piłki nożnej Real Madryt - FC Barcelona oferowane są zakłady na handicap trzydrogowy. W ramach jednego Zdarzenia, oferowane są opcje "Real Madryt -1.0", "remis -1.0" oraz "FC Barcelona +1.0".

Jeżeli mecz zakończy się zwycięstwem Realu Madrytu wynikiem 2:0, to typ "Real Madryt -1" zostanie rozstrzygnięty jako wygrany, gdyż po odjęciu wartości handicapu od liczby goli zdobytych przez Real Madryt ($2 - 1 = 1$), wynik pozostanie korzystny na rzecz Realu Madryt ($1 > 0$).

Jednakże gdyby mecz zakończył się zwycięstwem Realu Madryt wynikiem 1:0, to zwycięskim byłby typ "remis -1.0", gdyż po odjęciu 1 gola od liczby goli zdobytych przez Real Madryt, wynik wskazywałby na remis ($0 = 0$).

- 1.8. Zakład bez remisu to typ Zdarzenia, w którym remis w regulaminowym czasie gry powoduje anulowanie Zakładu. Wyniki ewentualnej dogrywki i rzutów karnych nie będą uwzględniane przy rozstrzyganiu Zakładu.
- 1.9. Zakłady typu "od stanu X:X" to Zdarzenia, w których należy wskazać jak rozstrzygnie się Wydarzenie nie w całości, a od wskazanego w opisie Zdarzenia stanu.

Przykład: Trwa mecz piłki nożnej Real Madryt - FC Barcelona i w 30. minucie przy wyniku 2:1, oferowane jest Zdarzenie "Kto wygra pozostałą część meczu? od stanu 2:1".

Jeżeli mecz zakończy się wynikiem 3:2, to w ramach wspomnianego Zdarzenia typ "Real Madryt" będzie przegrany pomimo zwycięstwa Realu Madryt w całym meczu, gdyż pozostała część meczu od stanu 2:1 zakończyła się remisem 1:1.

- 1.10. Zakłady typu "wyścig do X" to Zdarzenia, w których należy wskazać który z uczestników jako pierwszy osiągnie poziom X zdobytych np. goli, punktów, gemów.

Przykład: Trwa 1. set meczu siatkówki Polska - Włochy. Wynik zmienia się z 4:4 na 5:4. Zwycięskie w Zdarzeniu "Wyścig do 5. punktów" będzie wytypowanie drużyny Polski jako pierwszej, która zdobyła pięć

punktów w 1. secie.

Jeżeli w ramach Zdarzenia nie jest oferowana opcja "nikt", to w przypadku nieosiągnięcia tego poziomu przez żadnego z uczestników, Zakłady zostaną anulowane.

- 1.11. Zakłady typu "Kto zdobędzie X" to Zdarzenia, w których należy wytypować zdobywcę wskazanego w opisie Zdarzenia np. gola, punktu, gema. Jeżeli w ramach Zdarzenia nie jest oferowana opcja "nikt", to w przypadku nie zdobycia X przez żadnego z uczestników, Zakłady zostaną anulowane.

Przykład: Trwa 1. set meczu siatkówki Polska - Włochy i oferowane jest Zdarzenie "Kto wygra 5. punkt?". W sytuacji gdy wynik zmienia się z 4:0 na 4:1, zwycięskim we wspomnianym Zdarzeniu będzie typ "Włochy", jako zdobywcy dokładnie piątego punktu w 1 secie.

- 1.12. Zakłady na awans rozstrzygane będą jako wygrane, gdy wskazana drużyna/zawodnik awansuje do kolejnej rundy rozgrywek, niezależnie od wyniku meczu pośredniego trwającej rundy rozgrywek. Jeżeli rozgrywana jest już runda finałowa rozgrywek, to Zakład zostanie rozstrzygnięty na korzyść ich zwycięzcy.
- 1.13. W przypadku Zakładów, gdzie wytypować należy parzystą lub nieparzystą sumę goli, punktów itd., wartość 0 traktowana będzie jako parzysta.
- 1.14. Zakłady łączone to typ Zakładów, w których wytypować należy kombinację dwóch lub więcej różnych Zdarzeń, np. "zwycięzca meczu + liczba goli w meczu". W celu rozstrzygnięcia Zakładu jako wygrany, muszą wystąpić wszystkie typowane Zdarzenia.
- 1.15. Krecz to sytuacja, w której jeden z zawodników, z różnych powodów, nie jest w stanie kontynuować gry i zmuszony jest do wycofania się z meczu. W takiej sytuacji wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które w momencie wycofania się zawodnika były już rozstrzygnięte.
- 1.16. W przypadku gdy uczestnik nie wystartuje w zawodach (oznaczenie 'DNS'), wszystkie Zakłady dotyczące tego uczestnika zostaną anulowane. W przypadku gdy uczestnik wystartuje, ale nie ukończy zawodów (oznaczenie 'DNF' lub zostanie zdyskwalifikowany w ich trakcie (oznaczenie 'DSQ'), wszystkie Zakłady dot. rywalizacji tego uczestnika będą ważne i rozstrzygnięte na podstawie wyników końcowych.
- 1.17. W przypadku, gdy Zdarzenie rozstrzyga się wynikiem innym niż jakiegokolwiek wariant prezentowany w Ofercie, nie stanowi to podstawy do anulowania Zakładu, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej.
- 1.18. Zakłady na długoterminowe Zdarzenia (np. "Klasyfikacja końcowa rozgrywek" lub "Spadek z rozgrywek") będą rozstrzygane na podstawie oficjalnej klasyfikacji opublikowanej przez organizatora rozgrywek. Przed rozpoczęciem rozgrywek lub w ich trakcie organizator może nałożyć kary punktowe na zawodników/drużyny i one również mają wpływ na klasyfikację i rozstrzygnięcie Zakładów. Wyjątkiem jest sytuacja, w której po upływie 24 godzin od zakończenia Wydarzenia zapadnie decyzja o dyskwalifikacji lub z innego powodu zostaną wprowadzone zmiany w punktacji czy tabeli. W takim przypadku, Zakłady pierwotnie rozstrzygnięte pozostają ważne i rozstrzygnięcie nie ulegnie zmianie.
- 1.19. W przypadku, gdy określona seria meczów, etapów, rund (np. faza grupowa) lub całe zawody lub sezon, których dotyczą wybrane Zakłady długoterminowe, nie zostaną ukończone z jakiegokolwiek powodu, Zakłady zawarte po ostatnim ukończonym Wydarzeniu w ramach takich rozgrywek, zostaną anulowane. Jeżeli wyniki skróconych rozgrywek zostały przez organizatora uznane za ważne, Zakłady zawarte przed zmianą formatu rozgrywek pozostaną ważne.
- 1.20. Zakłady na klasyfikację końcową rozgrywek (np. zwycięstwo w zawodach) pozostają ważne niezależnie od udziału wszystkich drużyn w rozgrywkach. W przypadku wycofania się jednej z drużyn lub zawodników, podczas rozstrzygania Zakładów kursy na zwycięzcę mogą podlegać potrąceniu zgodnie z punktem 14.4. Regulaminu.

- 1.21. W przypadku Zakładów na losowania par drużyn, grup w turniejach sportowych itp., przy rozstrzyganiu Zakładów uwzględniany będzie finalny rezultat prawidłowo przeprowadzonego losowania.
- 1.22. Do celów rozstrzygania Zakładów, w sportach gdzie taka sytuacja może mieć miejsce, każdy gol samobójczy będzie przyznawany drużynie przeciwnej, a nie drużynie, której zawodnik strzelił tego gola.

2. DEFINICJE

- 2.1. **Zdarzenie rozstrzygnięte** - Zdarzenie, którego wynik jest znany i został ustalony na gruncie rywalizacji do momentu przerwania lub zakończenia Wydarzenia.
- 2.2. **Zdarzenie nierozstrzygnięte** - nierozpoczęte lub trwające Zdarzenie, którego jednoznaczny wynik nie jest jeszcze znany.

3. BADMINTON

3.1. Zasady ogólne

- 3.1.1 W przypadku przełożenia lub przerwania Wydarzenia, Zakłady pozostają ważne aż do momentu jego rozegrania w zaplanowanej formie. Jeżeli organizator podejmie decyzję o odwołaniu Wydarzenia lub zmianie formatu, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane.
- 3.1.2 Jeżeli w trakcie trwania Wydarzenia dojdzie do dyskwalifikacji jednego z zawodników, Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które rozstrzygnęły się do momentu przerwania meczu i podjęcia decyzji o dyskwalifikacji.
- 3.1.3 W przypadku zmiany formatu rozgrywania meczu:
 - Zakłady na zwycięzcę meczu zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli dany set zostanie rozegrany w niezmienionym formacie do 21 wygranych punktów, Zdarzenia dotyczące tego seta zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Pozostałe Zdarzenia zostaną anulowane.

4. BASEBALL



4.1. Zasady ogólne

- 4.1.1 Drużyna wymieniona jako pierwsza (oznaczana jako "1. drużyna") zaczyna mecz jako drużyna rzucająca (pitcher). Drużyna wymieniona jako druga (oznaczana jako "2. drużyna") zaczyna inning jako drużyna uderzająca (batting team), czyli ta, która zdobywa punkty.
- 4.1.2 Wynik meczu zostaje uznany za oficjalny po 5 inningach, chyba że 1. drużyna prowadzi po 4,5 inningach. Jeżeli mecz zostanie przerwany lub zawieszony, zwycięzca jest określany na podstawie wyniku po ostatnim pełnym inningu, chyba że 1. drużyna zdobywa zwycięski punkt lub wychodzi na prowadzenie w dolnej połowie inningu. W takim przypadku zwycięzca jest określany na podstawie wyniku w momencie, gdy gra zostaje przerwana.
- 4.1.3 Jeżeli mecz zostanie przełożony lub odwołany, Zakłady zostaną anulowane, chyba że do rozegrania meczu dojdzie najpóźniej kolejnego dnia.
- 4.1.4 Jeżeli drużyny mają rozegrać ze sobą 2 mecze tego samego dnia, to oferowane Zdarzenia będą odnosiły się tylko do pierwszego meczu i to jego wynik uwzględniany będzie przy rozstrzygnięciu Zakładów.
- 4.1.5 Pierwsza połowa oznacza inning od 1 do 4.5 (pitcher drużyny gospodarzy w 4 inningu). Jeżeli mecz zostanie przerwany przed zakończeniem 1. połowy, to wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zakładów rozstrzygniętych w momencie przerwania meczu.
- 4.1.6 By Zakłady dotyczące inningu zostały uznane za ważne, obie drużyny muszą zagrać zarówno po stronie uderzającej, jak i rzucającej (miotacza). Wyjątek stanowi ostatni inning meczu, podczas którego 1. drużyna nie musi zagrać po stronie uderzającej.
- 4.1.7 Mecz zostanie uznany za w pełni rozegrany, a Zakłady za ważne (włącznie z Zakładami na ostatni inning), również w przypadku gdy zostanie zakończony w połowie 9. inningu (lub każdego ostatniego, jeżeli mecz rozgrywany jest w innym formacie) i dojdzie do sytuacji, gdy drużyna, która odbijała jako pierwsza (2. drużyna), przegrywa. W takiej sytuacji jest już pewne, że 1. drużyna wygrywa mecz (2. drużyna nie ma już możliwości zdobycia kolejnych punktów).

5. Boks

5.1. Zasady ogólne

- 5.1.1 W przypadku, gdy Wydarzenie nie odbędzie się w planowanym terminie, ale odbędzie się w czasie nie dłuższym niż 24 godziny od planowanego terminu, Zakłady pozostaną ważne.
- 5.1.2 Jeżeli przynajmniej jeden z uczestników Wydarzenia zostanie zastąpiony przez zmiennika, wszystkie Zakłady na tę walkę zostaną anulowane.
- 5.1.3 W przypadku unieważnienia walki (określane jako "no contest") następującym przed jej zakończeniem i ogłoszeniem werdyktu, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które rozstrzygnęły się do momentu przerwania i unieważnienia walki.
- 5.1.4 "Techniczna decyzja" to sytuacja, w której walka zostaje wstrzymana z powodu urazu niespowodowanego ciosem i rozstrzygnięta po podliczeniu punktów przed zakończeniem zakontraktowanej liczby rund.
- 5.1.5 Jeżeli wynik (werdykt) końcowy walki zostanie zmieniony przez organizatora tego samego dnia po zakończeniu walki, zostanie on uwzględniony przy rozstrzygnięciu Zakładów.

5.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 5.2.1 Jeżeli walka zakończy się remisem, Zakłady na "zwycięzcę walki" oraz "sposób wygranej" zostaną anulowane, chyba że oferowane w ramach Zdarzenia było typowanie wariantu "remis".
- 5.2.2 Jeżeli walka zakończy się "techniczną decyzją", Zakłady na "sposób wygranej", "czy walka potrwa pełen dystans" oraz "liczba rund" zostaną anulowane, za wyjątkiem tych, które zostały rozstrzygnięte przed przerwaniem walki. Zakłady na zwycięzcę walki pozostaną ważne.
- 5.2.3 Zakłady na "liczbę rund" będą uwzględniały połowy rund, np. Zdarzenie "powyżej 9,5 rundy" zostanie rozstrzygnięte jako wygrane, jeżeli dystans walki przekroczy połowę 10. rundy.
- 5.2.4 W przypadku Zakładów na wyniki poszczególnych rund, jeżeli którykolwiek z uczestników walki nie stanie do walki po gongu rozpoczynającym rundę, jego przeciwnik zostanie uznany za zwycięzcę poprzedniej rundy.
- 5.2.5 Jeżeli zakontraktowana na walkę liczba rund zostanie zmieniona po zawarciu Zakładu, Zakłady pozostają ważne, chyba że nowa liczba rund sprawia, że wartość wskazana w treści Zdarzenia "liczba rund" będzie przekraczała maksymalną możliwą liczbę rund do rozegrania.

6. DARTS

6.1. Zasady ogólne

- 6.1.1 W przypadku przełożenia lub przerwania Wydarzenia, Zakłady pozostają ważne aż do momentu jego rozegrania w zaplanowanej formie. Jeżeli organizator podejmie decyzję o odwołaniu Wydarzenia, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane.
- 6.1.2 W przypadku zmiany formatu Wydarzenia:
- Zakłady na zwycięzcę meczu zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli dany set lub leg zostanie rozegrany w niezmienionym formacie, Zdarzenia dotyczące tego seta lub lega zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Pozostałe Zdarzenia zostaną anulowane.

6.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 6.2.1 Zakłady na "180" polegają na wskazaniu rozstrzygnięć związanych z liczbą rzuconych "180". Za zaliczone "180" uznaje się trzy rzuty gracza w potrójny pierścień 20-punktowy, tj. 60 pkt, podczas jednego podejścia.
- 6.2.2 Zakład na "checkout 170" polega na wytypowaniu, czy w danym meczu zawodnik zdoła wykonać najwyższy możliwy w grze Darts checkout, tj. 170 punktów. Checkout oznacza zakończenie gry poprzez zdobycie dokładnie takiej liczby punktów, jaka jest potrzebna do osiągnięcia zwycięstwa w Legu, za pomocą jednego podejścia (trzech rzutów). Checkout 170 to specyficzny przypadek, w którym gracz kończy grę zdobywając dokładnie 170 punktów poprzez trafienie dwóch potrójnych 20 (60 punktów każdy)

i bullseye (środek tarczy, 50 punktów).

- 6.2.3 Jako checkout rozumie się wartość uzyskaną przez zawodnika kończącą zwycięską rozgrywkę (ostatnia lotka musi być rzucona w podwójny pierścień lub w środek).
- 6.2.4 Zakład "wygra mecz/najwięcej 180/uzyska najwyższy checkout" zostanie rozstrzygnięty jako wygrany, gdy wskazany zawodnik wygra mecz, uzyska najwięcej 180 (więcej od przeciwnika) oraz zaliczy najwyższy checkout (musi być wyższy niż u przeciwnika, nawet w przypadku osiągnięcia maksymalnej wartości, tj. 170).
- 6.2.5 Zakład na "dziewiątą lotkę" polega na wytypowaniu, czy w spotkaniu padnie "dziewiąta lotka", co ma miejsce w sytuacji gdy zawodnik jest w stanie wygrać Leg (zejść od 501 do 0) za pomocą dziewięciu rzutów.

7. ESPORT

7.1. Zasady ogólne

- 7.1.1 W przypadku rozpoczęcia Wydarzeń, które nie zostaną ukończone z winy drużyny, zawodnika lub organizatora (np. zbyt wysoki ping, brak możliwości skompletowania drużyny, błąd klienta gry), Zakłady na takie Wydarzenia zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które rozstrzygnęły się do momentu przerwania Wydarzenia.
- 7.1.2 Dogrywka będzie brana pod uwagę przy rozstrzyganiu Zakładów, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej lub oferowany był wariant "remis".
- 7.1.2.A W przypadku oddania przez drużynę jakiegokolwiek mapy walkowerem, wszystkie Zakłady dotyczące meczu, które nie odnoszą się bezpośrednio do map faktycznie rozegranych, zostaną Anulowane. Zakłady dotyczące map, które zostały faktycznie rozegrane, pozostają ważne i zostaną rozstrzygnięte na podstawie ich rzeczywistego wyniku.
- 7.1.3 W przypadku Wydarzeń nierozegranych, przerwanych lub przełożonych, wszystkie nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane, jeżeli Wydarzenie nie odbędzie się w ciągu 24 godzin od pierwotnie planowanego czasu rozpoczęcia.
- 7.1.4 Jeżeli Wydarzenie zostanie rozegrane przed pierwotnie zaplanowaną datą lub godziną, wszystkie Zakłady zawarte po rzeczywistym czasie jego rozpoczęcia zostaną anulowane.
- 7.1.5 W przypadku wystąpienia problemów technicznych lub decyzji organizatora (do 2 godzin od zakończenia spotkania) o powtórzeniu mapy/rundy/spotkania z powodu problemów technicznych uniemożliwiających odpowiednie rozegranie Wydarzenia (np. błąd gry, utrata połączenia zawodnika), wyniki w ponownej rozgrywce będą wiążące i rozstrzygnięte zgodnie z oficjalnymi wynikami.
- 7.1.6 Jeżeli drużyna wystąpi pod inną nazwą (np. zmiana sponsora), ale składa się z tych samych zawodników, Zakłady pozostają ważne i zostaną rozstrzygnięte zgodnie z oficjalnym wynikiem. W przypadku zmian w składzie drużyny, w tym wystawienia zawodników rezerwowych lub innych zawodników reprezentujących tę samą organizację, Zakłady również pozostają ważne i zostaną rozstrzygnięte zgodnie z oficjalnym wynikiem.



- 7.1.7 W przypadku zmiany formatu meczu, Zdarzenia zależne od rozgrywanego formatu (np. Zakład na "liczbę map" w przypadku zmiany formatu rozegrania meczu z "do 3 wygranych map" na "do 2 wygranych map"), zostaną anulowane. Zakłady na zwycięzcę meczu zostaną rozstrzygnięte niezależnie od formatu rozegrania meczu.

7.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 7.2.1 Zakłady na rundę polegają na wytypowaniu zwycięzcy danej rundy. W przypadku powtórzenia rundy z powodu utraty połączenia, błędu gry lub innego problemu, uznaje się wynik ponownie rozegranej rundy zgodnie z oficjalnym wynikiem.
- 7.2.2 Zakłady na liczbę zabójstw zawodnika zostaną rozstrzygnięte zgodnie z oficjalnymi statystykami gry. W przypadku Counter Strike, zabójstwo sojusznika nie powoduje ujemnej statystyki łącznej liczby zabójstw danego gracza.

8. FORMUŁA 1

8.1. Zasady ogólne

- 8.1.1 Jeżeli wyścig zostanie przerwany lub zawieszony i nie zostanie wznowiony w ciągu 24 godzin, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane, chyba że wyścig zostanie uznany za zakończony, a jego wyniki oficjalnie uznane za wiążące przez organizatora.
- 8.1.2 Jeżeli komisja sędziowska zmieni lub anuluje pierwotne zasady Wydarzenia w trakcie jego trwania (np. gdy w trakcie trwania wyścigu dochodzi do obniżenia liczby okrążeń), Zakłady pozostają ważne.
- 8.1.3 Okrążenie rozgrzewkowe nie jest wliczane w rywalizację.
- 8.1.4 Zakłady dotyczące wyścigu rozstrzygnięte zostaną na podstawie oficjalnej klasyfikacji opublikowanej przez organizatora (FIA). Późniejsze zmiany w klasyfikacji będą uwzględniane maksymalnie do 24 godzin od zakończenia wyścigu.
- 8.1.5 Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn druga (Q2) lub trzecia (Q3) sesja kwalifikacyjna się nie odbędzie, Zakłady na kwalifikacje będą rozstrzygane zgodnie z wynikami opublikowanymi przez organizatora. Karne pozycje na polu startowym bądź późniejsze dyskwalifikacje nie mają zastosowania do rozstrzygania Zakładów na kwalifikacje. Jednakże, karne czasy kwalifikacji (podane przez organizatora, np. za przekroczenie limitów toru) mają zastosowanie.
- Zawodnik, który w dowolnym momencie kwalifikacji pojawił się na torze, lecz nie ukończył żadnego okrążenia pomiarowego, uznawany jest za biorącego udział w kwalifikacjach.

8.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 8.2.1 Przy rozstrzyganiu Zakładów na klasyfikację końcową wyników zawodów nie jest istotne, czy wszyscy



zawodnicy wezmą udział w zawodach. Jeżeli bolid zawodnika znalazł się na swoim polu startowym przed rozpoczęciem okrążenia rozgrywkowego, Zakłady na jego miejsce w klasyfikacji zawodów pozostają ważne.

8.2.2 W sytuacji gdy żaden z zawodników nie ukończy wyścigu, o zwycięstwie w ramach Zakładów "kto lepszy" (H2H) decydować będzie liczba ukończonych okrążeń. Jeżeli obaj zawodnicy ukończyli taką samą liczbę okrążeń i nie ukończyli wyścigu, Zakłady zostaną anulowane.

8.2.3 Zakłady "sklasyfikowany/niesklasyfikowany" oraz "liczba sklasyfikowanych zawodników" polegają na wytypowaniu sklasyfikowanych zawodników.

Liczba sklasyfikowanych zawodników może różnić się od liczby zawodników, którzy dojechali do mety, gdyż zgodnie z regulaminem F1 zawodnik, który przejechał mniej niż 90% okrążeń przejechanych przez zwycięzcę wyścigu (zaokrąglając w dół do pełnej liczby okrążeń) nie zostanie sklasyfikowany. O ostatecznym sklasyfikowaniu zawodnika decydują oficjalne wyniki zawodów opublikowane przez organizatora.

8.2.4 Zakład "ukończy wyścig/nie ukończy wyścigu" dotyczy tego, czy zawodnik przekroczy linię mety podczas ostatniego okrążenia wyścigu.

W przypadku zdublowanych zawodników, nie kontynuują oni wyścigu po tym jak zwycięzca przekroczy linię mety, w związku z czym muszą jedynie dojechać do mety i do celu rozstrzygnięcia Zakładów zostaną uznani za tych, którzy ukończyli wyścig.

8.2.5 W przypadku przerwania sesji treningowej przed zakończeniem zaplanowanego czasu, Zakłady na wyniki sesji treningowych będą uznawane za ważne i rozstrzygane na podstawie oficjalnej klasyfikacji. Zawodnik, który w dowolnym momencie treningu pojawił się na torze, lecz nie ukończył żadnego okrążenia pomiarowego, będzie uznawany za biorącego udział w sesji.

8.2.6 Zakład "Wirtualny samochód bezpieczeństwa" polega na wytypowaniu czy podczas wyścigu ogłoszony zostanie Wirtualny samochód bezpieczeństwa, tj. zawodnicy otrzymają komunikat o konieczności zwolnienia do wymaganej prędkości i zaprezentowany zostanie komunikat VSC. W przeciwieństwie do procedury dla Samochodu bezpieczeństwa, żaden samochód nie będzie prowadził stawki wyścigu.

Jeżeli wyścig rozpocznie się lub zakończy w warunkach z Wirtualnym samochodem bezpieczeństwa, zostanie to uwzględnione do rozstrzygnięcia Zakładu.

Pojawienie się na torze Samochodu bezpieczeństwa pozostaje bez wpływu na Zakłady o Wirtualny samochód bezpieczeństwa.

8.2.7 Zakład "Samochód bezpieczeństwa" polega na wytypowaniu czy podczas wyścigu na tor wyjedzie samochód bezpieczeństwa. Zakład obejmuje jedynie status "Samochód bezpieczeństwa", bez uwzględniania Wirtualnego samochodu bezpieczeństwa.

Jeżeli wyścig rozpocznie się lub zakończy za samochodem bezpieczeństwa (nawet jeżeli nie zdąży on wyjechać przed prowadzącym bolidem), zostanie to uwzględnione do rozstrzygnięcia Zakładu.

8.2.8 Zakład "Czerwona flaga" polega na wytypowaniu czy podczas trwania wyścigu pojawi się czerwona flaga, która spowoduje przerwanie wyścigu.

8.2.9 Zakład "wszyscy zawodnicy ukończą pierwsze okrążenie" dotyczy tego, czy wszyscy zawodnicy ukończą pełne pierwsze okrążenie wyścigu. Jeżeli wyścig rozpocznie się za samochodem bezpieczeństwa, Zakłady zostaną anulowane.

8.2.10 Zakład "Najlepszy w grupie (I, II, III, IV, V)" polega na wytypowaniu który zawodnik spośród wskazanej grupy ukończy wyścig na najwyższej pozycji w klasyfikacji końcowej. Wszyscy wymienieni w treści Zdarzenia zawodnicy muszą wziąć udział w wyścigu.

- 8.2.11 Zakład "Lider po 1. okrążeniu" polega na wytypowaniu zawodnika, który ukończy pierwsze okrążenie na pozycji lidera wyścigu.
Okrążenie formacyjne/rozgrzewkowe nie będzie brane pod uwagę.
W przypadku, gdy wyścig rozpocznie się za samochodem bezpieczeństwa, Zakłady zostaną anulowane.
- 8.2.12 Zakład "Konstruktorzy - kto lepszy" (H2H) polega na wytypowaniu, który zespół zdobędzie w wyścigu większą liczbę punktów do klasyfikacji generalnej Mistrzostw Świata.
Do rozstrzygnięcia Zakładu, sumuje się punkty obu zawodników z każdej drużyny.
W przypadku gdy oba zespoły nie zdobyły żadnego punktu, zdobyły tę samą liczbę punktów lub jeden z zawodników drużyny nie wziął udziału w wyścigu, Zakłady zostaną anulowane.

9. FUTSAL

9.1. Zasady ogólne

- 9.1.1 Jeżeli w opisie Zdarzenia nie wskazano inaczej, Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry.
- 9.1.2 W przypadku Wydarzeń rozgrywanych w formacie innym niż 2 x 20 minut (np. mecze towarzyskie), Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry właściwego dla danych rozgrywek.
- 9.1.3 Nierozstrzygnięte Zakłady dotyczące Wydarzeń nierozegranych, przerwanych, przełożonych, przedwcześnie zakończonych lub zakończonych walkowerem, zostaną anulowane po upływie 24 godzin od pierwotnie planowanego czasu rozpoczęcia Wydarzenia.
- 9.1.4 W przypadku przerwania i niedokończenia Wydarzenia, Zakłady dotyczące Zdarzeń rozstrzygniętych przed chwilą przerwania, zostaną uznane zgodnie z ich rozstrzygnięciem, a Zakłady dotyczące Zdarzeń nierozstrzygniętych zostaną anulowane, nawet jeżeli wynik Wydarzenia zostanie oficjalnie uznany przez organizatora.
- 9.1.5 W przypadku przerwania Wydarzenia i decyzji organizatora o rozegraniu go od nowa, Zakłady rozstrzygnięte w pierwotnej odsonie Wydarzenia zostaną ważne, Zakłady nierozstrzygnięte zostaną anulowane, a druga (i każda kolejna) próba rozegrania Wydarzenia od nowa będzie traktowana w Ofercie jako osobne Wydarzenie.

9.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 9.2.1 Zakłady na X. połowę będą rozstrzygane na podstawie wyniku wskazanej w opisie Zdarzenia połowy, bez uwzględnienia ewentualnej dogrywki, chyba że w opisie Zdarzenia wskazano inaczej.



10. GOLF

10.1. Zasady ogólne

- 10.1.1 W przypadku przełożenia turnieju np. z powodu niesprzyjających warunków atmosferycznych, Zakłady pozostają ważne aż do momentu rozegrania turnieju w zaplanowanej postaci. Jeżeli organizator podejmie decyzję o odwołaniu turnieju lub zmianie formatu, wszystkie Zakłady zostaną anulowane.
- 10.1.2 Jeżeli zawodnik wycofa się z turnieju przed jego startem, wszystkie Zakłady z jego udziałem zostaną anulowane.
Jeżeli zawodnik wycofa się z turnieju podczas jego trwania, wszystkie Zakłady z jego udziałem pozostaną ważne i rozstrzygnięte na podstawie oficjalnej klasyfikacji w turnieju/rundy (w zależności czego dotyczy przedmiot Zakładu).

10.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 10.2.1 Zakłady na klasyfikację w danej rundzie zostaną anulowane w sytuacji, gdy zostanie ona przedwcześnie zakończona bez rozegrania zaplanowanej liczby dołków.
- 10.2.2 Jeżeli dwóch zawodników zakończy turniej/rundę z takim samym wynikiem, Zakłady na to, który z nich zajmie lepszą pozycję w klasyfikacji turnieju/rundy zostaną anulowane.
- 10.2.3 Jeżeli obaj zawodnicy odpadną w trakcie trwania turnieju nie osiągając tzw. "Cut", czyli przekroczą maksymalną dopuszczalną liczbę uderzeń przewidzianą na dany etap, to Zakłady "kto lepszy" (H2H) pomiędzy nimi, zostaną anulowane.

11. HOKEJ NA LODZIE

11.1. Zasady poszczególnych zakładów

- 11.1.1 Zakłady na liczbę goli w meczu będą rozstrzygane na podstawie wyniku regulaminowego czasu, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej.
W przypadku Zakładów uwzględniających dogrywkę oraz serię rzutów karnych, do celu rozstrzygania Zakładów, seria rzutów karnych traktowana będzie jako jeden gol (zdobyty przez drużynę, która tę serię wygra).
- 11.1.2 Zakłady na rzut karny w meczu rozstrzygane będą w oparciu o fakt, czy rzut karny został podyktowany podczas regulaminowego czasu gry. Rzuty karne strzelane podczas serii rzutów karnych nie będą uwzględniane.
- 11.1.3 Zakład "Zostanie zdobyty gol po strzale do pustej bramki" będzie rozstrzygany jako wygrany, jeżeli gol padnie w momencie, gdy bramkarz nie będzie brał czynnego udziału w grze (nie będzie przebywał na taflach).

lodowiska).

- 11.1.4 Zakład "Zawodnik zdobędzie punkt w klasyfikacji kanadyjskiej" polega na wytypowaniu, że dany zawodnik zdobędzie gola lub zaliczy asystę w meczu.
- 11.1.5 Zakład "Liczba 2-minutowych kar" dotyczy łącznej liczby dwuminutowych kar w meczu, łącznie z dogrywką, chyba że w opisie zdarzenia wskazano inaczej.
- Kara 2-minutowa jest karą mniejszą, natomiast kary większe (5 minut, 10 minut, kara meczu) nie będą uwzględniane przy rozstrzygnięciu tego Zdarzenia.
- Jednocześnie, zawodnik może otrzymać karę łączoną i w takiej sytuacji kara 2+2 będzie traktowana jako dwie kary 2-minutowe.

Przykład 1: Zawodnik otrzymuje karę 2+2, do rozstrzygnięcia Zdarzenia zostaną zaliczone dwie kary 2-minutowe.

Przykład 2: Zawodnik otrzymuje karę 2+10, do rozstrzygnięcia Zdarzenia zostanie zaliczona jedna kara 2-minutowa.

12. KOLARSTWO

12.1. Zasady ogólne

- 12.1.1 Zakłady będą rozstrzygane na podstawie wyników zawodników w momencie przekroczenia linii mety, a nie czasu przypisanego im w klasyfikacji wyników.
- 12.1.2 Jeżeli protesty złożone w dniu wyścigu/etapu skutkują zmianą oficjalnych pozycji zawodników, zmiany te będą uwzględniane do rozstrzygnięcia Zakładów, pod warunkiem że nastąpią w ciągu 24 godzin od zakończenia wyścigu/etapu.
- Zakłady będą rozstrzygane na podstawie oficjalnych wyników klasyfikacji końcowej. Dyskwalifikacje lub przesunięcia zawodników w klasyfikacji dokonane przez organizatora będą uwzględniane.
- 12.1.3 W zależności od opisu Zdarzenia, Zakłady mogą być zawierane na cały wyścig lub na poszczególne etapy.
- 12.1.4 Zawodnik musi przejechać linię startu wyścigu/etapu, by został on uznany za biorącego udział w zawodach. W przeciwnym razie, Zakłady zostaną anulowane.
- 12.1.5 Jeżeli etap lub wyścig zostanie anulowany lub zneutralizowany (zawodnicy przejadą etap, ale czas nie będzie wliczany do klasyfikacji), Zakłady zostaną anulowane.
- 12.1.6 Jeżeli trasa etapu lub wyścigu zostanie zmieniona, a wyniki zostaną uznane za ważne przez organizatora, Zakłady pozostaną ważne.

12.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 12.2.1 Zakład "kto lepszy" (H2H) polega na wskazaniu, który spośród wskazanych zawodników zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji. Jeżeli obaj zawodnicy nie dojadą do mety (DNF - nie ukończył, OTL - poza limitem



czasu, DSQ - zdyskwalifikowany), Zakłady zostaną anulowane.

13. Koszykówka

13.1. Zasady ogólne

13.1.1 W przypadku gdy Wydarzenie zostało rozegrane w niepełnym wymiarze czasowym przewidzianym w regulaminie rozgrywek, nierozstrzygnięte do momentu przerwania meczu Zdarzenia zostaną anulowane.

13.2. Zasady poszczególnych zakładów

13.2.1 Zakłady na "mecz" (1X2) będą rozstrzygane na podstawie wyniku po regulaminowym czasie gry, bez ewentualnych dogrywek.

13.2.2 Zakłady typu "zwycięzca" będą rozstrzygane na podstawie wyniku po zakończeniu Wydarzenia, z uwzględnieniem regulaminowego czasu gry oraz dogrywek. Wyjątkiem będą mecze rewanżowe w dwumeczach, gdzie dogrywka po drugim meczu nie będzie uwzględniona przy rozstrzyganiu jakichkolwiek Zakładów.

13.2.3 Zakłady na handicap będą rozstrzygane z uwzględnieniem dogrywek, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej.

13.2.4 Zakłady dotyczące liczby punktów będą rozstrzygane bez uwzględnienia ewentualnych dogrywek, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej.

13.2.5 Zakłady dotyczące indywidualnych statystyk zawodników, m.in. liczba zdobytych punktów, zbiórek, asyst, bloków, przechwytów, będą rozstrzygane z uwzględnieniem ewentualnych dogrywek, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej.

Zakłady na indywidualne statystyki zawodnika w meczu pozostają ważne, jeżeli zawodnik weźmie udział w Wydarzeniu.

13.2.6 Zakłady na "double double" zawodnika polegają na wytypowaniu czy zdoła on osiągnąć dwucyfrową wartość (10 lub więcej) w minimum dwóch spośród pięciu statystyk: Zdobycie minimum 10 punktów, zbiórek, asyst, bloków lub przechwytów.

13.2.7 Zakłady na "triple double" zawodnika polegają na wytypowaniu czy zdoła on osiągnąć dwucyfrową wartość (10 lub więcej) w minimum trzech spośród pięciu statystyk: Zdobycie minimum 10 punktów, zbiórek, asyst, bloków lub przechwytów.

13.2.8 Zakłady dotyczące sumy "liczby punktów, zbiórek i asyst" zawodnika będą rozstrzygane na podstawie łącznej liczby zdobytych przez zawodnika punktów, zbiórek i asyst w meczu z uwzględnieniem ewentualnych dogrywek, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej.

14. LEKKOATLETYKA



14.1. Zasady ogólne

- 14.1.1 Przy ocenie wyników zawodów nie jest ważne czy wszyscy zawodnicy wezmą w nich udział. Dla celów rozstrzygnięcia Zakładów, decydująca będzie klasyfikacja końcowa.
- 14.1.2 Zakłady będą rozstrzygane na podstawie oficjalnych wyników podawanych przez IAAF (lub innego organizatora) natychmiast po zakończeniu konkurencji. W sytuacji, gdy organizator nie poda pełnej klasyfikacji, decydujące będą wyniki pozyskane z transmisji telewizyjnej lub strony internetowej publikującej wyniki.
- 14.1.3 Medale przyznane w zawodach drużynowych będą liczone jako 1 medal.
- 14.1.4 Jeżeli Zakład dotyczy drużyny/kraju a nie wskazanego w opisie Zdarzenia zawodnika lub zawodników, ewentualne zmiany w składach nie będą powodem do anulowania Zakładów.
- 14.1.5 Dla rozstrzygnięcia Zakładów wiążący jest wynik końcowy całych zawodów, chyba że w opisie Zdarzenia wyraźnie zaznaczono, że odnosi się ono do konkretnej fazy (np. kwalifikacje, półfinał).

14.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 14.2.1 W przypadku Zakładów "kto lepszy" (H2H):
- Obaj zawodnicy (kraje/drużyny) muszą wziąć udział w fazie zawodów, której dotyczy Zakład (np. kto lepszy w półfinale – jeżeli jeden z zawodników odpadnie we wcześniejszej fazie, wiążące będzie to, że nie wystartował w półfinale i Zakład zostanie anulowany),
 - Jeżeli organizator nie podaje pełnej klasyfikacji uwzględniających wszystkich biorących udział zawodników, a jest możliwość określenia ich najlepszego wyniku (np. na podstawie zapisu relacji telewizyjnej), za wyżej sklasyfikowanego uznaje się zawodnika, który doszedł do dalszej fazy zawodów (np. półfinał jest wyżej niż ćwierćfinał), a w kolejnym kroku, uzyskał lepszy wynik w fazie zawodów, w której obaj zawodnicy brali udział (np. wyższy zaliczony skok o tyczce).
 - W przypadku konkurencji biegowych, jeżeli obaj zawodnicy rozpoczęli i nie ukończyli zawodów, Zakłady zostaną anulowane niezależnie od tego, jaki dystans przebiegli.
- 14.2.2 Zakład na ustanowienie rekordu przez zawodnika będzie rozstrzygany jako wygrany, jeżeli rekord zostanie oficjalnie uznany przez federację rejestrującą wyniki.
- 14.2.3 Zakłady na występ zawodnika w całych zawodach polegają na wytypowaniu występu zawodnika wg kryteriów przyjętych w danej dyscyplinie, np. czas, dystans, wysokość lub liczba punktów. Jeżeli zawodnik wystartuje, ale nie zostanie sklasyfikowany (np. wszystkie próby spalone w konkursie), Zakłady pozostaną ważne.

15. PIŁKA NOŻNA

15.1. Zasady ogólne



- 15.1.1 Jeżeli w opisie Zdarzenia nie wskazano inaczej, Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry (z uwzględnieniem czasu doliczonego przez sędziego).
- 15.1.2 W przypadku Wydarzeń rozgrywanych w formacie innym niż 90 minut (np. mecze towarzyskie), Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry właściwego dla danych rozgrywek (wliczając czas doliczony przez sędziego).
- 15.1.3 Nierozstrzygnięte Zakłady dotyczące Wydarzeń nierozegranych, przerwanych, przełożonych, przedwcześnie zakończonych lub zakończonych walkowerem, zostaną anulowane po upływie 24 godzin od pierwotnie planowanego czasu rozpoczęcia Wydarzenia.
- 15.1.4 W przypadku przerwania i niedokończenia Wydarzenia, Zakłady dotyczące Zdarzeń rozstrzygniętych przed chwilą przerwania, zostaną uznane zgodnie z ich rozstrzygnięciem, a Zakłady dotyczące Zdarzeń nierozstrzygniętych zostaną anulowane, nawet jeżeli wynik Wydarzenia zostanie oficjalnie uznany przez organizatora.

Przykład 1: Mecz został przerwany w 20. minucie przy wyniku 1:0 i nie został dokończony, tj. nie rozegrano pełnych regulaminowych 90 minut. W takiej sytuacji za Zdarzenia rozstrzygnięte uważa się m.in. Zakłady na "strzelca pierwszego gola" czy też "wynik do 15. minuty meczu", a nierozstrzygnięte pozostają Zdarzenia dotyczące nierozegranego jeszcze przedziału czasu, np. "zwycięzca meczu" czy "wynik 1. połowy".

- 15.1.5 W przypadku przerwania Wydarzenia i decyzji organizatora o rozegraniu go od nowa, Zakłady rozstrzygnięte w pierwotnej odsłonie Wydarzenia zostaną ważne, Zakłady nierozstrzygnięte zostaną anulowane, a druga (i każda kolejna) próba rozegrania Wydarzenia od nowa będzie traktowana w Ofercie jako osobne Wydarzenie.

15.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 15.2.1 Zakłady na X. połowę będą rozstrzygane na podstawie wyniku wskazanej w opisie Zdarzenia połowy (wraz z doliczonym do niej czasem gry).
- 15.2.2 Zakłady dotyczące dogrywki nie uwzględniają czasu regulaminowego oraz serii rzutów karnych. Jeżeli Zakład jest opisany jako "dogrywka - X. połowa", to obejmuje tylko czas wskazanej połowy dogrywki.
- 15.2.3 Zakłady na rzuty karne mogą dotyczyć rzutów karnych w regulaminowym czasie gry, a także oficjalnych serii rzutów karnych mających wyłonić zwycięzcę meczu.
- 15.2.3.1 W przypadku Zdarzeń dotyczących serii rzutów karnych, w celu rozstrzygnięcia Zakładów, pod uwagę brane będą jedynie gole, które padły podczas oficjalnej serii rzutów karnych (nie będą uwzględniane rzuty karne w regulaminowym czasie i dogrywce).
- 15.2.3.2 W celu rozstrzygnięcia Zakładów dotyczących serii rzutów karnych, nie musi odbyć się pierwotnie zaplanowana liczba rzutów karnych (jeżeli wynik zostanie uznany).

Przykład: Przy wyniku 4:2 dla jednej z drużyn po 4 seriach rzutów karnych, nie ma konieczności rozgrywania 5. serii, by określić zwycięzcę i seria zostaje zakończona, a wynik uznany za wiążący.

- 15.2.4 Zakłady na rzuty różne - Zakłady dotyczące rzutów różnych wykonanych podczas meczu.

15.2.4.1 W celu rozstrzygnięcia Zakładów, za czas wystąpienia rzutu różnego uważany jest moment jego wykonania przez zawodnika, a nie przyznania przez sędziego.

15.2.4.2 Rzuty różne podyktowane, ale nie wykonane, nie będą uwzględniane.

15.2.5 Zakłady na kartki - Zakłady dotyczące kartek pokazanych zawodnikom przez sędziego.

15.2.5.1 Każda kartka, która jest anulowana na polu gry, nie będzie uwzględniana.

15.2.5.2 Kartki pokazane, ale anulowane przez sędziego (np. po analizie VAR), nie będą uwzględniane przy rozstrzygnięciu Zakładu.

15.2.5.3 Uwzględnia się tylko kartki pokazane zawodnikom od momentu, gdy wchodzi oni po raz pierwszy na boisko, aż do momentu, kiedy zawodnicy ostatecznie zejdą z boiska.

15.2.5.4 Kartki pokazane osobom nieuczestniczącym w grze (np. menedżerom lub zawodnikom rezerwowym niebiorącym żadnego udziału w grze), nie zostaną uwzględnione.

15.2.5.5 Jakakolwiek kartka przyznana po odgwizdaniu końca regulaminowego czasu meczu, nie zostanie uwzględniona.

15.2.5.6 W sytuacji, gdy o rozstrzygnięciu Zakładu decyduje kolejność przyznania kartek (np. dla Zakładu "Która drużyna otrzyma kartkę jako pierwsza"), w przypadku gdy podczas jednego incydentu kartkę otrzyma więcej niż jeden zawodnik, decydująca będzie kolejność pokazywania kartek przez sędziego.

15.2.5.7 Zakład "Liczba żółtych kartek" będzie rozstrzygany na podstawie łącznej liczby otrzymanych kartek na boisku w regulaminowym czasie gry w odniesieniu do wartości ustalonej w treści Zdarzenia (np. 4.5). Dwie żółte kartki powodujące automatyczne pokazanie czerwonej kartki liczą się jako dwie żółte kartki i jedna czerwona, a bezpośrednio przyznana czerwona kartka nie jest liczona jako otrzymanie dwóch żółtych.

15.2.5.8 Zakłady punktowe dotyczące liczby kartek, będą rozstrzygane z uwzględnieniem następującej punktacji:

- 1) Zawodnik otrzyma żółtą kartkę - 1 punkt,
- 2) Zawodnik otrzyma bezpośrednią czerwoną kartkę - 2 punkty,
- 3) Zawodnik otrzyma dwie żółte kartki, a w konsekwencji czerwoną kartkę - 3 punkty.

W odniesieniu do powyższych zasad, jeden zawodnik może otrzymać maksymalnie 3 punkty.

15.2.6 Zakłady na indywidualne występy zawodników w meczach piłkarskich dotyczą strzelonych goli lub innych statystyk (m.in. asyst, strzałów, strzałów celnych, fauli, podań, spalonych) osiągniętych przez zawodnika podczas jego występu w regulaminowym czasie gry.

15.2.6.1 Jeżeli zawodnik znajduje się na boisku w dowolnym okresie regulaminowego czasu gry, Zakłady dotyczące tego zawodnika pozostają ważne, z zastrzeżeniem poniższych warunków:

- Zakłady zostaną Anulowane w przypadku Zdarzeń, które zostały rozstrzygnięte podczas gdy zawodnik nie uczestniczył jeszcze w grze (np. Zakład na Zdarzenie „Strzeli 1. gola w meczu”, gdy zawodnik wszedł na boisko przy wyniku 1:0) lub gdy już opuścił boisko.
- Jeżeli nazwa lub opis Zdarzenia określają inne zasady (np. zawierają informację „zawodnik musi wystąpić w podstawowym składzie”), wówczas zasady wynikające z nazwy lub opisu są nadrzędne wobec niniejszych postanowień ogólnych. W przypadku niespełnienia warunku zawartego w nazwie lub opisie Zdarzenia, Zakład zostanie Anulowany.

15.2.6.2 O ile nazwa Zdarzenia nie stanowi inaczej, Zakłady dotyczą wyłącznie osiągnięć zawodnika w regulaminowym czasie gry (wraz z czasem doliczonym przez sędziego), o ile nazwa lub opis Zdarzenia nie stanowi inaczej. Statystyki osiągnięte w dogrywce lub serii rzutów karnych nie są uwzględniane, chyba że oferta dotyczy dedykowanych Zakładów na dogrywkę. W przypadku Zakładów oferowanych wyłącznie na okres dogrywki, pozostają one ważne, jeżeli zawodnik znajdzie się na boisku w dowolnym okresie trwania dogrywki.

15.2.6.3 Zakłady na statystyki indywidualne zawodników (tzw. Zakłady statystyczne) dotyczące m.in. strzałów, strzałów celnych, fauli, podań, spalonych:

- będą rozstrzygane na podstawie danych OPTA firmy Stats Perform, która specjalizuje się w dostarczaniu statystyk sportowych. Dane te publikowane są m.in. pod adresem https://optaplayerstats.statsperform.com/en_GB/soccer/competitions.

15.2.7 Zakłady na metodę zdobycia gola będą rozstrzygane na podstawie tego w jaki sposób został zdobyty gol, ale w przypadku gola samobójczego, będzie to metoda przeważająca nad każdą inną. Jeżeli w Zdarzeniu "Metoda zdobycia X. gola" oferowane będą opcje "gol strzelony głową" oraz "gol samobójczy", to w przypadku gola samobójczego zdobytego głową jedynie opcja "gol samobójczy" będzie rozstrzygana jako wygrana.

15.2.8 Zakłady na to, czy w meczu padnie gol, który nie zostanie uznany po weryfikacji VAR, będą rozstrzygane jako wygrane zarówno w przypadku podejścia sędziego do monitora VAR, jak i w sytuacji, gdy asystent VAR przekazuje stosowną informację sędziemu i ten anuluje gola bez podchodzenia do monitora.

15.2.9 Zakłady "Decyzja VAR" dotyczą sytuacji, w których sędzia główny meczu podejmuje decyzje po samodzielnej wideoweryfikacji Zdarzenia przy monitorze. W tym przypadku zdalne sugestie ze strony asystentów VAR nie spełniają założeń Zakładu.

15.2.10 Zakłady na wystąpienie zmiany w 1. połowie meczu będą rozstrzygane negatywnie w przypadku sytuacji, gdy pierwsza zmiana zostanie dokonana w przerwie meczu, pomiędzy pierwszą a drugą połową.

16. PIŁKA RĘCZNA

16.1. Zasady ogólne

16.1.1 W przypadku zmiany formatu rozgrywania meczu, wszystkie Zakłady będą anulowane.

16.1.2 Jeżeli w opisie Zdarzenia nie wskazano inaczej, Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry.

16.1.3 W przypadku Wydarzeń rozgrywanych w formacie innym niż 2×30 minut (np. mecze towarzyskie lub rozgrywki młodzieżowe), Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec regulaminowego czasu gry właściwego dla danych rozgrywek.

16.1.4 Nierozstrzygnięte Zakłady dotyczące Wydarzeń nierozegranych, przerwanych, przełożonych, przedwcześnie zakończonych lub zakończonych walkowerem, zostaną anulowane po upływie 24 godzin

od pierwotnie planowanego czasu rozpoczęcia Wydarzenia.

- 16.1.5 W przypadku przerwania i niedokończenia Wydarzenia, Zakłady dotyczące Zdarzeń rozstrzygniętych przed chwilą przerwania, zostaną uznane zgodnie z ich rozstrzygnięciem, a Zakłady dotyczące Zdarzeń nierozstrzygniętych zostaną anulowane, nawet jeżeli wynik Wydarzenia zostanie oficjalnie uznany przez organizatora.
- 16.1.6 W przypadku przerwania Wydarzenia i decyzji organizatora o rozegraniu go od nowa, Zakłady rozstrzygnięte w pierwotnej odsłonie Wydarzenia zostaną uznane, Zakłady nierozstrzygnięte zostaną anulowane, a druga (i każda kolejna) próba rozegrania Wydarzenia od nowa będzie traktowana w Ofercie jako osobne Wydarzenie.

16.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 16.2.1 Zakład na zwycięstwo (z uwzględnieniem dogrywki i rzutów karnych) będzie rozstrzygany na podstawie stanu meczu z uwzględnieniem ewentualnej dogrywki i serii rzutów karnych.
Wyjątek stanowi sytuacja, gdy seria rzutów karnych wynika z remisu w dwumeczu, a nie wyłącznie w bieżącym Wydarzeniu. W takiej sytuacji nie będzie ona uwzględniana przy rozstrzyganiu Zakładów.
- 16.2.2 Zakład na liczbę goli zawodnika będzie ważny, jeżeli zawodnik weźmie udział w meczu (pojawi się na boisku w trakcie gry). Dogrywka i seria rzutów karnych nie są wliczane do liczby goli zdobytych przez zawodnika, chyba że opis Zdarzenia stanowi inaczej.
- 16.2.3 Zakład typu "który zawodnik zdobędzie więcej goli" będzie ważny, jeżeli obaj zawodnicy wezmą udział w meczu (pojawią się na boisku w trakcie gry).
- 16.2.4 Zakłady dotyczące kar dyscyplinarnych (np. liczby kar 2-minutowych, wykluczeń lub czerwonych kartek) odnoszą się wyłącznie do wskazanej w opisie Zakładu kategorii kary. Kara 2-minutowa oraz czerwona kartka stanowią odrębne zdarzenia boiskowe i nie są traktowane tożsamo przy rozliczaniu Zakładów, chyba że opis danego Zdarzenia wyraźnie stanowi inaczej.

17. POLITYKA

17.1. Zasady ogólne

- 17.1.1 Zakłady na Zdarzenia polityczne rozstrzygane będą na podstawie oficjalnych danych podawanych przez Państwową Komisję Wyborczą (PKW) lub jej zagraniczne odpowiedniki.
- 17.1.2 Zakłady na wybory rozstrzygane będą na podstawie oficjalnych wyników podanych przez komisje wyborcze na ich zakończenie, a jakiegokolwiek późniejsze zastrzeżenia prawne i korekty wyników nie będą uwzględniane.
- 17.1.3 Jeżeli miejsce lub termin głosowania zostaną zmienione, Zakłady pozostają ważne, pod warunkiem że wybory lub referendum zostaną przeprowadzone w ramach tego samego procesu wyborczego.

17.2. Zasady poszczególnych zakładów



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

tel.: 32 43 47 901
fax: 32 43 47 891
www.sts.pl

REGON: 273378209
NIP: 642-21-87-001
KRS: 0000829716

- 17.2.1 Zakłady na frekwencję wyborczą będą rozstrzygane na podstawie oficjalnych danych dotyczących frekwencji ogłoszonych przez komisje wyborcze.
- 17.2.2 Zakłady na końcowe zwycięstwo w wyborach, uwzględniające kandydatów, którzy nie wystartowali w danych wyborach, wycofali się z kandydowania w trakcie trwania kampanii lub nie zostali sklasyfikowani w oficjalnych wynikach, pozostaną ważne.

18. ROZRYWKA

18.1. Zasady ogólne

- 18.1.1 W ramach kategorii Rozrywka oferowane są Zakłady na Wydarzenia o charakterze m.in. kulturalnym, około sportowym, ekonomicznym lub rozrywkowym, takie jak np. Konkurs Piosenki Eurowizji, wybory Miss Polonia, wybory Miss Świata, Voice of Poland, Mam Talent, Big Brother, Taniec z Gwiazdami, a także inne konkursy, teleturnieje, gry i zabawy.

18.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 18.2.1 Zakłady na "zwycięzcę" rozstrzygane będą na podstawie oficjalnych wyników/rankingów publikowanych przez organizatora Wydarzenia. Jeżeli zwycięzca nie zostanie wskazany (np. w półfinale programu ogłoszeni zostaną tylko uczestnicy, którzy awansują do finału, bez wskazania konkretnego zwycięzcy), Zakłady zostaną anulowane.
- 18.2.2 Zakłady "kto lepszy" rozstrzygane będą na podstawie oficjalnych wyników/rankingów publikowanych przez organizatora Wydarzenia. Jeżeli liczba punktów lub miejsce w klasyfikacji nie zostaną podane, pod uwagę wzięty może zostać etap eliminacji uczestników. Jeżeli stwierdzenie, który uczestnik był lepszy nie jest możliwe, Zakłady zostaną anulowane.
- 18.2.3 Zakłady "tak/nie" zostaną rozstrzygnięte, jeżeli w jednoznaczny sposób da się stwierdzić, że Zdarzenie zostało rozstrzygnięte, np. na podstawie zapisu wideo czy relacji zdjęciowej z Wydarzenia.
- 18.2.4 Zakład "odpadnie w odcinku" pozostaje ważny w sytuacji, gdy w danym odcinku z programu odpada jeden uczestnik, chyba że w opisie Zdarzenia wskazano inaczej. Jeżeli w danym odcinku nikt nie zostanie wyeliminowany z programu, Zakłady będą anulowane, a jeżeli wyeliminowany zostanie więcej niż jeden uczestnik, podczas rozstrzygania Zakładów kursy mogą podlegać potrąceniu zgodnie z punktem 14.4. Regulaminu.
- 18.2.5 Zakłady na "liczbę punktów" dotyczą sumy punktów przyznawanych przez jury, widzów lub inną komisję, zgodnie z zasadami Wydarzenia lub opisem Zdarzenia. Dodatkowe punkty i bonusy nie będą uwzględniane.

19. RUGBY

19.1. Zasady ogólne

- 19.1.1 Zakłady dotyczą podstawowych 80 minut gry (lub 14 minut w przypadku odmiany rugby 7s), w tym czasu doliczonego, chyba że w opisie Zdarzenia wskazano inaczej.
- 19.1.2 W przypadku zmiany formatu zawodów (np. zmiana długości meczu), Zakłady zostaną rozstrzygnięte zgodnie z regulaminowym czasem gry dla danego turnieju.
- 19.1.3 Nierozstrzygnięte Zakłady dotyczące Wydarzeń nierozegranych, przerwanych, przełożonych, przedwcześnie zakończonych lub zakończonych walkowerem, zostaną anulowane po upływie 24 godzin od pierwotnie planowanego czasu rozpoczęcia Wydarzenia.

20. SIATKÓWKA

20.1. Zasady ogólne

- 20.1.1 W przypadku Wydarzeń, podczas których w dwumeczu 'złoty set' rozstrzygnie, która z drużyn przejdzie do kolejnej fazy rozgrywek lub je wygra (w przypadku remisu w wygranych meczach), sam 'złoty set' nie będzie brany pod uwagę podczas rozstrzygania Zakładów dotyczących takiego Wydarzenia, za wyjątkiem Zakładów na "awans".
- 20.1.2 W przypadku meczów towarzyskich o zmienionym formacie, jeżeli po odnotowaniu oficjalnego wyniku w formacie do 3 wygranych setów, drużyny zadecydują o zagraniu dodatkowego seta lub setów, nie będą one uwzględniane podczas rozstrzygania Zakładów.
- 20.1.3 W przypadku Wydarzeń, rozgrywanych w formacie innym niż do 3 wygranych setów (np. do dwóch wygranych setów) Zakłady rozstrzygane będą na podstawie wyniku na koniec formatu gry właściwego dla danych rozgrywek.
- 20.1.4 W przypadku zmiany formatu rozgrywania meczu:
- Zakłady na zwycięzcę meczu zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli liczba setów do rozegrania pozostaje bez zmian, to Zdarzenia będące pochodnymi liczby rozegranych lub wygranych setów zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli dany set zostanie rozegrany w niezmienionym formacie, to Zdarzenia dotyczące tego seta zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Pozostałe Zdarzenia zostaną anulowane.
- 20.1.5 W sytuacji gdy sędzia dokona korekty wyniku (np. w efekcie challenge'u lub kary dyscyplinarnej), Zakłady będą rozstrzygane na podstawie skorygowanego, oficjalnego wyniku.
- 20.1.6 W przypadku przerwania Wydarzenia i decyzji organizatora o rozegraniu go od nowa, Zakłady rozstrzygnięte w pierwotnej odsłonie Wydarzenia zostaną uznane, Zakłady nierozstrzygnięte zostaną

anulowane, a druga (i każda kolejna) próba rozegrania Wydarzenia od nowa będzie traktowana w Ofercie jako osobne Wydarzenie.

20.2. Zasady poszczególnych zakładów

20.2.1 Zakłady na indywidualne występy lub statystyki zawodnika, np. liczba punktów, liczba bloków, liczba asów, najwięcej punktów w drużynie, najwięcej punktów w meczu, zwycięstwo + najwięcej punktów w drużynie, zwycięstwo + najwięcej punktów w meczu, oraz Zakłady specjalne na dane spotkanie, np. "powyżej 3,5 seta, W. Leon powyżej 1,5 asów i Polska powyżej 9,5 bloków", będą ważne w sytuacji, gdy dany zawodnik wystąpi w wyjściowym składzie swojej drużyny.

21. SIATKÓWKA PLAŻOWA

21.1. Zasady ogólne

21.1.1 W przypadku przełożenia lub przerwania Wydarzenia, Zakłady pozostają ważne aż do momentu jego rozegrania w zaplanowanej formie. Jeżeli organizator podejmie decyzję o odwołaniu Wydarzenia lub zmianie formatu, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane.

21.1.2 Jeżeli Zakład dotyczy drużyny/kraju, a nie wskazanego w opisie Zdarzenia zawodnika lub zawodników, ewentualne zmiany w składach nie będą powodem do anulowania Zakładu.

22. SNOOKER

22.1. Zasady ogólne

22.1.1 Zakłady na zwycięstwo w turnieju pozostaną ważne, niezależnie od tego, czy wszyscy zawodnicy wezmą udział w zawodach.

22.1.2 W przypadku przełożenia lub przerwania Wydarzenia, Zakłady pozostają ważne aż do momentu jego rozegrania w zaplanowanej formie. Jeżeli organizator podejmie decyzję o odwołaniu Wydarzenia lub zmianie formatu, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane.

22.1.3 Faule i wolne bile (tzw. free ball) nie będą brane pod uwagę przy rozstrzyganiu Zakładów dotyczących koloru białej bili.

22.2. Zasady poszczególnych zakładów



22.2.1 Zakłady na frejm dotyczą pojedynczej partii i będą opisywane jako „X. frame”, gdzie X będzie numerem frejma.

W przypadku ponownego ułożenia bil i rozpoczęcia frejma od nowa (tzw. re-rack), Zakłady na takiego frejma, zawarte przed podjęciem decyzji o rozegraniu go od nowa, zostaną anulowane.

22.2.2 Jeżeli dany frejm nie zostanie rozegrany lub zostanie przyznany któremuś z zawodników bez oddania żadnego uderzenia, Zakłady na ten frejm zostaną anulowane.

22.2.3 Zakłady typu „Frejmy od X do Y” to rodzaj Zdarzeń obejmujących tylko przedział meczu między X i Y, gdzie X i Y oznaczają numery frejmów.

Zakłady te będą polegały na przewidzeniu wyników lub Zdarzeń w meczu snookerowym wyłącznie we wskazanym przedziale frejmów. W sytuacji kiedy mecz zostanie przerwany lub zakończony w tym przedziale, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane.

23. SPORTY WALKI (INNE NIŻ BOKS)

23.1. Zasady ogólne

23.1.1 Walki przełożone - w przypadku, gdy Wydarzenie nie odbędzie się w planowanym terminie, ale odbędzie się w czasie nie dłuższym niż 24 godziny od planowanego terminu, Zakłady pozostaną ważne.

23.1.2 Jeżeli przynajmniej jeden z uczestników Wydarzenia zostanie zastąpiony przez zmiennika, wszystkie Zakłady na tę walkę zostaną anulowane.

23.1.3 W przypadku unieważnienia walki (określane jako „no contest”) następującym przed jej zakończeniem i ogłoszeniem werdyktu, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które rozstrzygnęły się do momentu przerwania i unieważnienia walki.

23.2. Zasady poszczególnych zakładów

23.2.1 Zakłady na zwycięzcę walki zostaną rozstrzygnięte zgodnie z werdyktem podanym po zakończeniu walki. Późniejsze odwołania, zmiany czy protesty nie będą uwzględniane.

Jeżeli walka zakończy się wynikiem remisowym, Zakłady na wynik końcowy zostaną anulowane.

Jeżeli werdykt nie zostanie ogłoszony po zakończeniu walki, Zakłady zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem podanym na oficjalnej stronie organizacji przeprowadzającej walkę.

23.2.2 Jeżeli walka zakończy się remisem, Zakłady na „zwycięzcę walki” oraz „sposób wygranej” zostaną anulowane, chyba że oferowane w ramach Zdarzenia było typowania wariantu „remis”.

23.2.3 Jeżeli walka zostanie zakończona na punkty przed odbyciem się pełnej liczby zaplanowanych rund (np. przez techniczną decyzję), Zakłady na zwycięzcę pozostaną ważne, Zakłady na zwycięstwo w danej rundzie zostaną rozstrzygnięte dla rundy, w której walka została wstrzymana. Zakłady na „zwycięstwo na punkty” zostaną rozstrzygnięte jako wygrane, a Zakłady na „zwycięstwo przez KO/TKO/DSQ lub poddanie” jako przegrane. Dla Zakładu „walka potrwa pełen dystans” właściwy będzie wariant „nie”. Zakład na liczbę rund zostanie anulowany.



- 23.2.4 Zakłady na "liczbę rund" będą uwzględniały połowy rund, np. Zdarzenie "powyżej 9,5 rundy" zostanie rozstrzygnięte jako wygrane, jeżeli dystans walki przekroczy połowę 10. rundy.
- 23.2.5 W przypadku Zakładów na wyniki poszczególnych rund, jeżeli którykolwiek z uczestników walki nie stanie do walki po gongu rozpoczynającym rundę, jego przeciwnik zostanie uznany za zwycięzcę poprzedniej rundy.
- 23.2.6 Jeżeli zakontraktowana na walkę liczba rund zostanie zmieniona po zawarciu Zakładu, Zakłady pozostają ważne, chyba że nowa liczba rund sprawia, że wartość wskazana w treści Zdarzenia "liczba rund" będzie przekraczała maksymalną możliwą liczbę rund do rozegrania.
- 23.2.7 W przypadku wystąpienia podwójnej rundy, czyli dodatkowej rundy mającej na celu rozstrzygnięcie wyniku walki:
- Zakłady dotyczące "zwycięzcy walki" będą uwzględniały wynik podwójnej rundy.
 - Zakłady dotyczące "liczby rund" nie będą uwzględniały podwójnej rundy.

24. SPORTY ZIMOWE

24.1. Zasady ogólne

- 24.1.1 Zdarzenia odnoszące się do konkretnej fazy zawodów (1. seria, 1 przejazd, 1 ślizg, ćwierćfinał, kwalifikacje itp.) będą zawierały stosowny opis i będą odnosiły się tylko do wyniku danej serii. Wyjątkiem są Zdarzenia opisane jako "lider po X" oraz "finał", które będą nawiązywały do zbiorczych wyników na koniec danej części zawodów. Zdarzenie "finał" będzie odnosiło się do końcowych wyników zawodów.
- 24.1.2 W przypadku zwycięstwa zawodnika nieuwzględnionego w Ofercie, wszystkie Zakłady pozostają ważne.
- 24.1.3 W przypadku zmiany daty rozegrania zawodów, wszystkie Zakłady pozostają ważne aż do momentu zakończenia Wydarzenia.

24.2. Biathlon

24.2.1 Zasady ogólne

- 24.2.1.1 W przypadku zmiany formatu zawodów (np. skrócenie dystansu biegu indywidualnego z 20 km do 10 km), Zakłady zostaną anulowane.
- 24.2.1.2 Ewentualne zmiany w pierwotnie awizowanych składach sztafet nie wpływają na ważność zawartych wcześniej Zakładów. Jeżeli drużyna pod daną nazwą (np. Polska), mimo zmiany składu sztafety wystartuje w zawodach, Zakłady z jej udziałem pozostają ważne.

24.2.2 Zasady poszczególnych zakładów

- 24.2.2.1 W przypadku Zakładów długoterminowych (sezonowych), zawodnik musi wziąć udział w co najmniej jednym zawodach od daty przyjęcia Zakładu, aby Zakłady z udziałem danego zawodnika pozostały ważne.
- 24.2.2.2 Przy rozstrzyganiu Zakładów na klasyfikację końcową zawodów, nie jest istotne, czy wszyscy zgłoszeni zawodnicy wezmą udział w zawodach.

24.2.2.3 W przypadku Zakładów "kto lepszy" (H2H), jeżeli obaj zawodnicy wystartują w zawodach ale ich nie ukończą, to Zakłady zostaną anulowane.

24.2.2.4 Zakłady na "X. strzelanie" polegają na wytypowaniu, czy zawodnik w 5 strzałach odda określoną liczbę celnych strzałów (np. powyżej 4.5). W sztafetach brak celnego strzału oznacza przymus dobierania kolejnego naboju i dodatkowe strzały nie będą uwzględniane.

Jeżeli zawodnik nie podszedł do danego strzelania, Zakłady, które go dotyczą, zostaną anulowane.

24.2.2.5 W biegach pościgowych, jako decydująca będzie brana pod uwagę pozycja na mecie, a nie czas pokonania trasy od startu do mety, chyba że w opisie Zdarzenia wskazano inaczej.

24.3. Biegi narciarskie

24.3.1 Zasady ogólne

24.3.1.1 Jeżeli zawodnik/sztafeta wystartowali w kwalifikacjach, ale nie awansowali do zawodów, to Zakłady na całe zawody pozostają ważne, o ile zostały zawarte przed rozpoczęciem kwalifikacji.

24.3.2 Zasady poszczególnych zakładów

24.3.2.1 Zakłady typu "kto lepszy" (H2H) będą rozstrzygane na podstawie klasyfikacji końcowej dostępnej po zakończonych zawodach.

Obaj uczestnicy muszą wziąć udział w zawodach, żeby Zakłady pozostały ważne.

Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w zawodach, Zdarzenia z jego udziałem zostaną anulowane.

Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany lub wycofa się po rozpoczęciu biegu, drugi zawodnik zostanie uznany za zwycięzcę, jeżeli ukończy bieg.

Dla Wydarzeń z wieloma rundami (np. sprinty - ćwierćfinał / półfinał / finał):

- Zakłady na daną rundę zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem tej rundy, (np. Zakłady "kto lepszy w półfinale" zostaną rozstrzygnięte na podstawie wyników biegu półfinałowego). Jeżeli obaj zawodnicy nie ukończą biegu półfinałowego, Zakłady zostaną anulowane.
- Zakłady na całe zawody zostaną rozstrzygnięte zgodnie z oficjalną klasyfikacją.

24.4. Narciarstwo alpejskie

24.4.1 Zasady ogólne

24.4.1.1 Zakłady odnoszą się do klasyfikacji końcowej po 1. zjeździe, w przypadku, gdy w opisie Wydarzenia napisane jest "1. zjazd". W przypadku, gdy w opisie Wydarzenia napisane jest "finał", Zakłady odnoszą się do łącznego czasu obu zjazdów i pozycji końcowej.

24.4.1.2 Zjazd i Super Gigant: W Zakładach typu "kto lepszy" (H2H) wszyscy uczestnicy zawodów wymienieni w nazwie Zdarzenia muszą opuścić bramkę startową i przynajmniej jeden z nich musi ukończyć zawody, aby Zakłady pozostały ważne. Jeżeli żadnemu uczestnikowi wymienionemu w nazwie Zakładu nie uda się ukończyć zawodów, Zakłady zostaną anulowane.

24.4.1.3 Slalom i Slalom Gigant: W Zakładach typu "kto lepszy" (H2H) wszyscy uczestnicy muszą opuścić bramkę startową i przynajmniej jeden z nich musi ukończyć oba przejazdy, aby Zakłady pozostały ważne.

24.4.2 Zasady poszczególnych zakładów



24.4.2.1 Zakłady typu "kto lepszy" (H2H) będą rozstrzygane na podstawie klasyfikacji końcowej dostępnej po zakończonych zawodach.

Obaj uczestnicy muszą wziąć udział w zawodach, żeby Zakłady pozostały ważne. Zakłady pozostają ważne, jeżeli przynajmniej jeden z zawodników zaliczy komplet zjazdów.

24.4.2.2 W przypadku Zdarzenia "obejście prowadzenie", jeżeli dwóch lub więcej zawodników osiągnie ten sam czas prowadzenia, to Zakłady na każdego z nich zostaną rozstrzygnięte jako wygrane.

Jeżeli zawody zostaną przerwane w trakcie rundy przed startem określonego uczestnika, Zakłady zostaną anulowane.

24.5. Skoki narciarskie

24.5.1 Zasady ogólne

24.5.1.1 Zawodnik/drużyna muszą stanąć na starcie zawodów/kwalifikacji/treningu, aby Zakład z ich udziałem pozostał ważny.

24.5.1.2 Jeżeli zawodnik odpadł w kwalifikacjach i nie uzyskał prawa startu w zawodach, wszystkie Zakłady dotyczące jego startu w konkursie głównym zostaną anulowane.

24.5.1.3 Jeżeli zawodnik został zdyskwalifikowany już po rozpoczęciu zawodów, lub danej serii, której dotyczy Zakład (również przed oddaniem swojego skoku w zawodach), Zakłady przyjęte przed rozpoczęciem zawodów lub serii będą ważne, a zawodnik będzie traktowany jako uczestnik zawodów.

24.5.1.4 Jeżeli kwalifikacje do konkursu zostaną odwołane i wszyscy zawodnicy otrzymają prawo startu w konkursie głównym, to Zakłady dotyczące kwalifikacji zostaną anulowane.

24.5.1.5 W przypadku zmiany warunków rozegrania zawodów (np. zmiana lokalizacji zawodów, przeniesienie ich na obiekt o innym rozmiarze skoczni), Zakłady zostaną anulowane.

24.5.2 Zasady poszczególnych zakładów

24.5.2.1 W przypadku Zakładów na klasyfikację końcową (1. seria, 2. seria, finał), jeżeli odwołana zostaje seria finałowa, a wyniki wcześniejszych serii zostaną przyjęte za oficjalne wyniki końcowe zawodów, to Zakłady na wynik zawodów pozostaną ważne, za wyjątkiem Zakładów przyjętych po zakończeniu serii poprzedzającej finał.

24.5.2.2 Zakłady na "długość skoku" rozstrzygane będą na podstawie wyników dostarczanych przez organizatora w relacji na żywo.

W przypadku odwołania zawodów, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane.

W przypadku przerwania i powtórzenia serii skoków, Zakłady na długość skoku danego zawodnika zostaną anulowane, za wyjątkiem Zakładów rozstrzygniętych do momentu przerwania serii.

Przykład: 1. seria konkursu zostaje przerwana po skokach 15 zawodników i organizatorzy decydują się na rozegranie konkursu od początku. Zakłady na "długość skoku" pierwszych 15 zawodników tej serii zostały rozstrzygnięte i pozostają ważne, a Zakłady dotyczące zawodników, którzy nie oddali skoku, zostaną anulowane.

24.5.2.3 W przypadku Zakładów "Kto lepszy w X. serii", X (lub "finał") oznacza serię zawodów, której dotyczy Zdarzenie.

W przypadku odwołania zawodów, Zakłady zostaną rozstrzygnięte na podstawie wyników dostarczanych przez organizatora w relacji na żywo.

W przypadku przerwania i powtórzenia serii (rozegrania od nowa), wiążące będą wyniki serii powtórzonej i uznanej przez organizatora.

Za zwycięzcę pary uważa się zawodnika (lub drużynę), który uzyskał większą liczbę punktów w danej serii.

24.6. **Kombinacja norweska**

24.6.1 **Zasady ogólne**

24.6.1.1 W przypadku odwołania serii skoków narciarskich i zaliczenia wyników serii prowizorycznej, Zakłady na całe zawody będą anulowane.

24.6.1.2 Jeżeli zawody zostaną przeniesione i rozegrane w innej lokalizacji, Zakłady zostaną anulowane.

24.6.2 **Zasady poszczególnych zakładów**

24.5.2.1 W celu rozstrzygnięcia Zakładów "kto lepszy" (H2H), zawodnicy muszą wystartować zarówno w części biegowej zawodów, jak i w serii skoków narciarskich.

25. SQUASH

25.1. **Zasady ogólne**

25.1.1 W przypadku przełożenia lub przerwania Wydarzenia, Zakłady pozostają ważne aż do momentu jego rozegrania w zaplanowanej formie. Jeżeli organizator podejmie decyzję o odwołaniu Wydarzenia, nierozstrzygnięte Zakłady zostaną anulowane.

25.1.2 Jeżeli w trakcie trwania meczu dojdzie do dyskwalifikacji jednego z zawodników, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które rozstrzygnęły się do momentu przerwania meczu i podjęcia decyzji o dyskwalifikacji.

25.1.3 W przypadku zmiany formatu rozgrywania meczu:

- Zakłady na zwycięzcę meczu zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
- Jeżeli dany set zostanie rozegrany w niezmienionym formacie do 11 wygranych punktów, to Zdarzenia dotyczące tego seta zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
- Pozostałe Zdarzenia zostaną anulowane.

26. TENIS

26.1. **Zasady ogólne**



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

tel.: 32 43 47 901
fax: 32 43 47 891
www.sts.pl

REGON: 273378209
NIP: 642-21-87-001
KRS: 0000829716

- 26.1.1 Jeżeli w trakcie trwania meczu dojdzie do dyskwalifikacji jednego z zawodników, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które rozstrzygnęły się do momentu przerwania meczu i podjęcia decyzji o dyskwalifikacji.
- 26.1.2 W przypadku zmiany daty rozegrania meczu, wszystkie Zakłady pozostają ważne aż do momentu zakończenia Wydarzenia.
- 26.1.3 W przypadku zmiany nawierzchni rozegrania meczu, wszystkie Zakłady pozostają ważne.
- 26.1.4 W przypadku zmiany lokalizacji rozegrania meczu, a także przeniesienia meczu z kortu zewnętrznego na kort w hali lub odwrotnie, wszystkie Zakłady pozostają ważne.
- 26.1.5 W przypadku zmiany formatu rozgrywania meczu:
- Zakłady na zwycięzcę meczu zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli liczba setów do rozegrania pozostaje bez zmian, to Zdarzenia będące pochodnymi liczby rozegranych lub wygranych setów zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli dany set zostanie rozegrany w niezmienionym formacie do 6 wygranych gemów (+ewentualny tie-break), to Zdarzenia dotyczące tego seta zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Pozostałe Zdarzenia zostaną anulowane.
- 26.1.6 Jeżeli mecz został zaplanowany w formacie do 3 wygranych setów, a oferowane Zakłady uwzględniają format do 2 wygranych setów (lub odwrotnie), Zakłady zawarte na mecz uwzględniający błędny format zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń niezależnych od planowanej długości meczu (np. Zdarzeń dotyczących wyłącznie 1. seta).

26.2. Zasady poszczególnych zakładów

- 26.2.1 W przypadku gdy do wyłonienia zwycięzcy meczu konieczne jest rozegranie dodatkowego tie-breaka lub super tie-breaka, do celów rozstrzygnięcia Zakładów dotyczących liczby rozegranych gemów, będzie on liczony jako jeden dodatkowy gem.
- 26.2.2 W przypadku Zakładów na liczbę tie-breaków w meczu, w turniejach Wielkiego Szlema na zakończenie decydującego seta rozgrywany jest super tie-break, który do celów rozstrzygnięcia Zakładów również traktowany będzie jako tie-break.
- 26.2.3 Zakłady na asy serwisowe i podwójne błędy serwisowe rozstrzygane będą na podstawie wyników podanych przez oficjalną stronę rozgrywek ATP i WTA.
- 26.2.4 Zakłady na indywidualne osiągnięcia statystyczne zawodników, m.in. zagrania kończące (tzw. winnery), niewymuszone błędy, % trafionego pierwszego serwisu, czas trwania meczu oraz najszybszy serwis, rozstrzygane będą na podstawie wyników podanych przez oficjalną stronę turnieju.
- 26.2.5 Jeżeli zawodnik wycofa się przed rozpoczęciem turnieju, Zakłady na jego zwycięstwo w turnieju czy też awans do konkretnej fazy, zostaną anulowane.
- Jeżeli zawodnik wycofa się w trakcie trwania turnieju, Zakłady na jego zwycięstwo w turnieju czy też awans do konkretnej fazy, zostaną uznane za przegrane.
- 26.2.6 Zakłady na liczbę wygranych przez zawodnika w danym roku turniejów Wielkiego Szlema zostaną anulowane w sytuacji, gdy zawodnik ten nie wystąpi we wszystkich czterech tego typu turniejach w danym roku, o ile zakłady te nie zostały już wcześniej rozstrzygnięte.

27. TENIS STOŁOWY

27.1. Zasady ogólne

- 27.1.1 Jeżeli w trakcie trwania meczu dojdzie do dyskwalifikacji jednego z zawodników, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem Zdarzeń, które rozstrzygnęły się do momentu przerwania meczu i podjęcia decyzji o dyskwalifikacji.
- 27.1.2 W przypadku zmiany daty rozegrania meczu, wszystkie Zakłady pozostają ważne aż do momentu zakończenia Wydarzenia.
- 27.1.3 W przypadku zmiany formatu rozgrywania meczu:
- Zakłady na zwycięzcę meczu zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli liczba setów do rozegrania pozostaje bez zmian, to Zdarzenia będące pochodnymi liczby rozegranych lub wygranych setów zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Jeżeli dany set zostanie rozegrany w niezmienionym formacie, to Zdarzenia dotyczące tego seta zostaną rozstrzygnięte zgodnie z wynikiem końcowym.
 - Pozostałe Zdarzenia zostaną anulowane.

28. ŻUŻEL

28.1. Zasady ogólne

- 28.1.1 Do rozstrzygnięcia zawodów indywidualnych, parowych i drużynowych będą brane pod uwagę zasady organizatora danego turnieju przyjęte przed rozpoczęciem zawodów.
Wszystkie biegi rozstrzygane są na podstawie oficjalnej punktacji wynikającej z regulaminu danych zawodów.
- 28.1.2 Nie uwzględnia się w bilansie zawodników tzw. punktów bonusowych, a jedynie punkty zdobyte według tradycyjnego schematu: 3-2-1-0 za poszczególne miejsca w biegach.
- 28.1.3 Superheat (bieg dodatkowy) nie jest brany pod uwagę przy rozstrzyganiu Zakładów na "mecz" oraz "handicap".
- 28.1.4 W przypadku kategorii Zakładów specjalnych, dla ważności tego typu Zakładów konieczne jest spełnienie ewentualnego warunku dotyczącego tego Zakładu np. wymagana liczba startów zawodnika w meczu lub konieczność rozegrania określonej liczby biegów w meczu, chyba że Zakład został już wcześniej rozstrzygnięty.

Przykład: Zakład dotyczył tego, że w meczu będzie miało miejsce minimum 5 podwójnie wygranych biegów (wynikiem 5:1), ale ustalony został warunek, że Zakład będzie ważny, jeżeli odbędzie się co najmniej 15 biegów. W rzeczywistości, 3 biegi w meczu zakończyły się wynikiem 5:1, ale odbyło się jedynie 13 biegów, w związku z czym Zakłady zostały anulowane.

28.2. Żużel - mecze ligowe

28.2.1 Zasady ogólne

28.2.1.1 Jeżeli mecz zostanie przerwany i niedokończony, ale zdołano przeprowadzić określoną przez organizatora liczbę biegów i wynik przerwane meczu zostanie zatwierdzony:

- Zakłady na wynik końcowy meczu zostaną rozstrzygnięte zgodnie z zatwierdzonym wynikiem, a pozostałe Zakłady dotyczące tego meczu zostaną anulowane, za wyjątkiem tych, które rozstrzygnięty się do momentu przerwania meczu.

Przykład: Mecz Ekstraligi przerwano po dziewiątym biegu, ale wynik został zatwierdzony, ponieważ zgodnie z regulaminem Ekstraligi wymogiem jest, aby zostało ukończonych osiem biegów.

- Zakłady na handicap punktowy zostaną uznane zgodnie z wynikiem meczu w momencie jego przerwania, jeżeli zostały już rozstrzygnięte.

Przykład: Jeżeli wynik wynosił 44-10, to uznane zostaną tylko te handicapy, które dawały zespołowi prowadzącemu końcowe zwycięstwo różnicą czterech lub mniej punktów (zakładając, że zespół przegrywający mógł w pozostałych sześciu nierozegranych biegach uzyskać maksymalnie przewagę 30 punktów (6 biegów z wynikiem 5-0) i doprowadzić wynik do stanu 44-40).

Rozstrzygnięte zostaną Zakłady:

- na wynik biegu juniorskiego (drugi bieg w meczu), wyniki po 4 i 7 biegach oraz wyniki zawodników w biegach do momentu przerwania, jeżeli biegi te zostały przeprowadzone do momentu przerwania meczu,
- na liczbę punktów zawodnika, jeżeli dany zawodnik w przeprowadzonych biegach zdołał uzyskać określoną dla danego Zakładu liczbę punktów (przekroczył określoną dla niego linię punktową) lub stracił szanse na uzyskanie określonej dla niego liczby punktów,
- typu "kto lepszy" (H2H), jeżeli były rozstrzygnięte w momencie przerwania meczu,
- Zakłady specjalne, jeżeli doszło do spełnienia ich warunków dodatkowych np. wymagana liczba startów zawodnika, wymagana liczba przeprowadzonych biegów w meczu.

28.2.1.2 Jeżeli mecz zostanie przerwany i wynik meczu nie zostanie zatwierdzony, wszystkie Zakłady zostaną anulowane, za wyjątkiem tych, które w momencie przerwania meczu były już rozstrzygnięte.

Przykład: Mecz żużlowy zostaje przerwany po piątym biegu, a wynik – zgodnie z regulaminem rozgrywek – nie zostaje zatwierdzony. Rozstrzygnięte zostaną tylko Zakłady, które zdołały zostać rozstrzygnięte, np. wynik biegu juniorskiego (drugi bieg w meczu), wynik po 4 biegach i Zakłady na to, który z zawodników był lepszy w biegach 1-5. Wszystkie pozostałe Zakłady zostaną anulowane.

28.2.2 Zasady poszczególnych zakładów



- 28.2.2.1 Przy rozstrzyganiu Zakładów na występ zawodnika, pod uwagę bierze się punkty zdobywane przez zawodników w ich maksymalnie pięciu pierwszych biegach w danym meczu (chyba że w opisie Zdarzenia zostanie doprecyzowany inny warunek np. w meczach ligi angielskiej – pod uwagę bierze się punkty zdobyte w maksymalnie czterech pierwszych biegach zawodnika). Zawodnik musi wystartować w przynajmniej jednym biegu w meczu, aby Zakłady z jego udziałem pozostały ważne. Taśma, wykluczenie, upadek oraz defekt traktowane będą jako ukończenie biegu.
- 28.2.2.2 W przypadku Zakładów na wynik biegu, jeżeli zawodnik przystąpił do biegu, ale został wykluczony z udziału w ewentualnej powtórce tego biegu, traktowany będzie jako zawodnik, który wystartował i nie ukończył biegu, a Zakłady z jego udziałem pozostaną ważne (nawet w przypadku, jeżeli zostanie zastąpiony w biegu powtórzonym).
- 28.2.2.3 W przypadku Zakładów polegających na wskazaniu zawodnika, który wygra bieg, zwycięzcą będzie zawodnik, który jako pierwszy przekroczy linię mety i zostanie oficjalnie uznany za zwycięzcę biegu.
Wszyscy zawodnicy wymienieni w treści Zakładu muszą wziąć udział w biegu.
Jeżeli zawodnicy przedstawieni w Ofercie różnią się od faktycznego składu biegu (wskutek zmian, jak np. ZZ - zastępstwa zawodnika, RZ - rezerwa zwykła, RT - rezerwa taktyczna), Zakłady na zwycięzcę danego biegu zostaną anulowane (za wyjątkiem sytuacji opisanej w 2.2. powyżej).
- 28.2.2.4 W przypadku Zakładów "kto lepszy w biegu" (H2H), wszelkie wykluczenia, dotknięcia taśmy, upadki, defekty, nie będą skutkowały anulowaniem Zakładu.
Jeżeli obaj zawodnicy zostaną wykluczeni z biegu lub jeden z zawodników zostanie zastąpiony przez innego (wskutek ZZ, RZ, RT) i nie zostało to uwzględnione w Zdarzeniu, Zakład zostanie anulowany.
- 28.2.2.5 Zakłady na pojedynkę drużyn w biegu (gość/gospodarz) pozostają ważne bez względu na skład biegu.
- 28.2.2.6 W przypadku Zakładów "czy X. bieg zostanie powtórzony", dotyczą one wszystkich możliwości powtórzenia danego biegu, z powodu np. upadku jednego z zawodników, dotknięcia taśmy przez zawodnika, nieregularnego startu, przerwania biegu ze względu na nieprzepisowe zachowanie na torze.
- 28.2.2.7 Jeżeli w ramach Zakładu „kto więcej punktów (pary)” nie wystartował przynajmniej jeden z czterech zawodników będących w składzie którejś z par, Zakład zostanie anulowany.
- 28.2.2.8 W przypadku Zakładów "kto lepszy" (H2H), obaj zawodnicy muszą wystąpić w meczu (wystartować w przynajmniej 1 biegu), aby Zakłady pozostały ważne.

28.3. **Zawody indywidualne oraz drużynowe**

28.3.1 **Zasady ogólne**

- 28.3.1.1 Do rozstrzygnięcia zawodów indywidualnych i drużynowych będą brane pod uwagę zasady organizatora turnieju przyjęte przed rozpoczęciem zawodów. Wszystkie biegi rozstrzygane będą na podstawie oficjalnej punktacji wynikającej z regulaminu konkretnych zawodów.
- 28.3.1.2 Przy rozstrzyganiu Zakładów stosuje się punktację biegów zgodną z regulaminem zawodów (klasycznie 3-2-1-0 w biegu lub np. 4-3-2-0 w zawodach Speedway of Nations), z wyłączeniem ewentualnych punktów bonusowych (tzw. joker).

28.3.1.3 Jeżeli zawodnik (para/drużyna) nie wziął udziału w zawodach, tj. nie stanął na starcie żadnego biegu, Zakłady z jego udziałem zostaną anulowane.

28.3.2 Zasady poszczególnych zakładów

28.3.2.1 W przypadku Zakładów na liczbę punktów zawodników/drużyn w turniejach, pod uwagę będą brane punkty zdobyte w fazie zasadniczej turnieju, czyli po przeprowadzeniu określonej w regulaminie liczby biegów. Przy rozstrzyganiu Zakładów stosowana będzie punktacja zgodna z regulaminem zawodów.

Wszystkie biegi muszą się odbyć, żeby Zakłady pozostały ważne, za wyjątkiem rozstrzygniętych wcześniej Zakładów.

28.3.2.2 W przypadku Zakładów na klasyfikację końcową zawodów, wszystkie zaplanowane biegi muszą się odbyć, aby Zakłady pozostały ważne.

28.3.2.3 Przy rozstrzyganiu Zakładów "kto lepszy" (H2H), przy równej liczbie punktów zdobytych przez obu zawodników/drużyny, decydować będzie regulamin zawodów i oficjalna klasyfikacja końcowa.

28.3.2.4 Jeżeli regulamin zawodów przewiduje dodatkowe biegi (półfinały, finały, baraże, biegi o awans/miejsca) rozgrywane po fazie zasadniczej, punkty uzyskane w takich biegach nie będą uwzględniane do rozstrzygania Zakładów.

28.4. Żużel - zawody par

28.4.1 Zasady ogólne

28.4.1.1 Do rozstrzygnięcia zawodów par będą brane pod uwagę zasady organizatora turnieju przyjęte przed rozpoczęciem zawodów. Wszystkie biegi rozstrzygane będą na podstawie oficjalnej punktacji wynikającej z regulaminu konkretnych zawodów.

28.4.1.2 W przypadku Zakładów na klasyfikację końcową zawodów, jeżeli zawody zostaną przerwane, a zwycięzca zostanie oficjalnie wskazany, Zakłady pozostaną ważne.

Jeżeli regulamin zawodów uwzględnia możliwość zmiany zawodnika w parze, Zakłady pozostaną ważne w przypadku takiej sytuacji.