

OFICJALNY KOMUNIKAT nr 26/05/2023

do Regulaminu zakładów wzajemnych urządzanych przez sieć Internet przez TOTALBET Zakłady Bukmacherskie Sp. z o.o.

§ 1.

Na podstawie § 2 oraz § 12 ust. 4 obowiązującego regulaminu zakładów wzajemnych urządzanych przez sieć Internet (zwanego dalej „Regulaminem”) ustala się zasady ogólne rozliczania zakładów na zdarzenia sportowe tzw. „Zasady ogólne sportów” .

ZASADY OGÓLNE SPORTÓW

§ 2. Piłka nożna

1. Wszystkie zakłady odnoszą się do regulaminowego czasu gry: 90 minut gry włącznie z przerwami i czasem doliczonym, bez dogrywki lub rzutów karnych, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej.
2. W przypadku klubowych meczów towarzyskich, zmiana formatu spotkania ze standardowego (2x 45 minut) na inny (np. 2x 40 minut, 2x 35 minut lub inny) nie stanowi podstawy do rozliczenia zakładu jako zwrot. W przypadku klubowych meczów towarzyskich, w których liczba połów jest inna od standardowej (np. 3x 30 minut), zakłady na zwycięzcę spotkania pozostaną ważne, a zakłady na liczbę bramek zostaną zwrócone.
3. W przypadku oficjalnych rozgrywek, w których format spotkań jest inny niż 2x 45 minut, wszystkie zakłady pozostaną ważne.
4. Jeżeli obiekt, na którym rozgrywany jest mecz zostanie zmieniony, postawione już zakłady będą ważne. Jednakże w przypadku przeniesienia zawodów z boiska gospodarzy na boisko gości wszelkie zakłady na takie spotkanie zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
5. Jeżeli mecz został przełożony, lecz odbył się w ciągu dwóch dni kalendarzowych, licząc od dnia następnego po dniu, w którym miał się odbyć, wówczas wszystkie postawione zakłady na dany mecz pozostają ważne.
6. Jeżeli mecz rozpoczął się, lecz został przerwany i został wznowiony w ciągu dwóch dni kalendarzowych licząc od dnia następnego po dniu, w którym mecz się rozpoczął, wówczas wszystkie postawione zakłady na dany mecz pozostają ważne. W pozostałych przypadkach przerwanie, anulowanie lub przełożenie meczu powoduje, że wszystkie zakłady postawione na dany mecz zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
7. Decyzje sędziów lub jakiegokolwiek decyzje o anulowaniu lub zmianie wyniku spotkania lub turnieju (np. walkower), podjęte przez organ zarządzający danym wydarzeniem po jego zakończeniu nie wpływają na dokonane rozliczenie zakładu. Jeżeli drużyna, na którą został zawarty zakład zostanie zdyskwalifikowana lub odmówiono jej udziału w zawodach, wszystkie zakłady na tę drużynę (np. drużyna wygra turniej) zostaną uznane za przegrane.
8. Strzelec bramki: Aby zakład był ważny, zawodnik musi zagrać w meczu w składzie wyjściowym lub zaliczyć występ w meczu wchodząc z ławki rezerwowych. W innym przypadku zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. Gole samobójcze (zgodnie z oficjalnym wynikiem) nie liczą się.
9. Strzelec pierwszej bramki: Wszystkie zakłady na zawodników, którzy nie wzięli udziału w meczu lub weszli na boisko po strzeleniu pierwszej bramki będą nieważne. Gole samobójcze (zgodnie z oficjalnym wynikiem) nie liczą się. Jeśli pierwszy gol w meczu będzie golem samobójczym, a nie były oferowane żadne kursy na bramki samobójcze w zakładach na zdobywcę pierwszej bramki, wówczas wszystkie zakłady będą rozliczone jako przegrane. W przypadku, gdy nie padną żadne bramki, wszystkie ważne zakłady zostaną uznane za przegrane.
10. Strzelec ostatniej bramki: Wszystkie zakłady na zawodników, którzy nie wzięli udziału w meczu będą nieważne. Gole samobójcze (zgodnie z oficjalnym wynikiem) nie liczą się. Jeśli ostatni gol w meczu będzie golem samobójczym, a nie były oferowane żadne kursy na bramki samobójcze w

zakładach na zdobywcę ostatniej bramki, wtedy wszystkie zakłady będą rozliczone jako przegrane. Jeśli w meczu padła tylko jedna bramka, zawodnik, który ją zdobył będzie zarówno zdobywcą pierwszej jak i ostatniej bramki. W przypadku, gdy nie padną żadne bramki, wszystkie ważne zakłady zostaną uznane za przegrane. Jeżeli mecz nie zostanie dokończony, wówczas zakłady na strzelca ostatniej bramki zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.

11. Zakłady specjalne na zawodników: W przypadku wszystkich zakładów związanych z zachowaniem zawodników lub zawodnika (np. żółta kartka, czerwona kartka, liczba przewinień, liczba strzałów), wymieniony gracz musi grać w meczu od początku, w przeciwnym wypadku zakład jest unieważniany.
12. Zakłady H2H obejmujące przynajmniej dwóch zawodników z danego spotkania są ważne wyłącznie wtedy, gdy wszyscy wymienieni zawodnicy wyjdą w podstawowym składzie na dane spotkanie.
13. Żadne kartki, wykluczenia z gry lub inne decyzje podjęte po zakończeniu meczu nie są brane pod uwagę przy rozliczeniu zakładu. Kartki oraz wykluczenia z gry mające miejsce podczas przerwy po pierwszej połowie meczu są brane pod uwagę w rezultacie ogólnym całego meczu, natomiast nie są uwzględniane przy zakładach zawartych oddzielnie jedynie na pierwszą lub drugą połowę meczu.
14. Kartki: Dla celów rozstrzygnięcia zakładu brane pod uwagę są wyłącznie kartki pokazane zawodnikom znajdującym się na polu gry. Nie liczą się natomiast kartki pokazane innym członkom zespołu (np. zawodnikom rezerwowym, trenerom, zmienionym zawodnikom, członkom personelu klubowego) lub pokazane po zakończeniu meczu.
15. Do celów rozstrzygnięcia zakładu dotyczącego liczby kartek stosuje się następujące rozliczenia:
 - Żółta kartka = 1
 - Czerwona kartka = 2
 - Jedna żółta i jedna czerwona kartka = 3
 - Dwie żółte i jedna czerwona kartka = 3
16. Kto otrzyma żółtą kartkę jako pierwszy: Jeżeli według oficjalnych danych pierwsza żółta kartka zostanie pokazana dwóm lub więcej zawodnikom z przeciwnych drużyn w tym samym czasie, wtedy wszystkie zakłady na takie zdarzenie zostaną unieważnione, o ile w ofercie nie była dostępna opcja "Dwóch w tym samym czasie".
17. Zakłady minutowe na żółte kartki rozliczane są zgodnie z momentem pokazania żółtej kartki przez sędziego, a nie z czasem naruszenia przepisów przez zawodnika.
18. Wykluczenia z gry: Liczą się wyłącznie wykluczenia zawodników znajdujących się na boisku. Wykluczenia zawodników z ławki rezerwowych, trenerów i członków personelu klubowego nie są brane pod uwagę, tak samo jak wykluczenia dokonane po końcowym gwizdku sędziego.
19. Punkty karne: Suma punktów karnych za kartki liczona jest w następujący sposób:
 - 10 punktów za żółtą kartkę
 - 25 punktów za czerwoną kartkę
 - 35 punktów za dwie żółte kartki, a w konsekwencji czerwoną kartkę.
20. Rzuty różne oraz Spalone: Tylko oficjalnie uznane rzuty różne i spalane są brane pod uwagę. Przy rozliczaniu zakładu brane pod uwagę są wyłącznie faktycznie wykonane rzuty różne (niezależnie od tego ile rzutów różnych zostało przyznanych przez sędziego) oraz tylko te spalane, po których gra zostaje faktycznie wstrzymana. W przypadku otrzymania przez drużynę rzutu różnego, ale niewykonania go (np. skutek zakończenia meczu przez sędziego), rzut taki nie będzie uwzględniany w rozliczeniu zakładu. Powtarzany rzut różny rozliczany jest jako jeden rzut różny.
21. Czas rzutu różnego: pod uwagę brany jest faktyczny czas wykonania rzutu różnego, a nie czas przyznania rzutu różnego przez sędziego.

22. Dokładny wynik meczu: Jeśli mecz zakończy się rezultatem, który nie był oferowany do zagrania, to wszystkie zakłady będą rozstrzygnięte jako przegrane. Jedynie zakłady z opcji "Inny wynik" będą rozliczone jako wygrane.
23. Zakłady minutowe: Przy rozstrzygnięciu zakładów korekty przy użyciu wideoweryfikacji (ang. Video Assistant Referee, VAR) należy traktować jako zaistniałe w chwili wystąpienia pierwotnego zdarzenia, dla którego wideoweryfikacja została wykorzystana, nawet jeśli rozgrywka nie została przerwana natychmiast.
24. Zakład długoterminowe (Outright): Zakłady są rozliczane po ostatnim meczu danego turnieju lub zawodów. Jeżeli wynik jest bezwarunkowo określony przed ostatnim meczem / rundą zawodów, wtedy zakład na zwycięzcę (włączając w to wszystkie już rozstrzygnięte pokrewne zakłady, np. sezonowe zakłady H2H) może być odpowiednio rozliczony przed zakończeniem turnieju lub zawodów. Zakłady na drużyny, które zostały relegowane z ligi z innych powodów niż ze względów sportowych (np. odjęcie punktów już po rozpoczęciu sezonu) będą anulowane, a stawki zwrócone.
25. Aby długoterminowe zakłady na zawodnika pozostały wiążące, gracz musi ukończyć dane zawody w tej samej drużynie, w której rozpoczął rozgrywki.
26. Zakłady turniejowe: Wszystkie zakłady turniejowe (np. na osiągnięcia drużyn lub zawodników) obejmują dodatkowy czas gry (dogrywkę), ale nie obejmują rzutów karnych. Zakłady H2H obejmujące przynajmniej dwóch zawodników z danego turnieju są ważne wyłącznie wtedy, gdy wszyscy wymienieni zawodnicy wezmą udział w danym turnieju.
27. Zakłady na statystyki piłkarskie – w przypadku gdy oficjalne statystyki organizatora rozgrywek na dany mecz nie są dostępne spółka w takiej sytuacji w pierwszej kolejności wykorzystuje statystyki dostępne w serwisie www.flashscore.pl. Gdy serwis www.flashscore.com również nie posiada statystyk meczowych na wybrane zdarzenie spółka korzysta wtedy z innych uznanych za wiarygodne źródeł oferujących statystyki meczowe, w tym ze statystyk od międzynarodowej firmy Sportradar, która świadczy usługi dla bukmacherów na całym świecie.
28. Zakłady statystyczne na 1 połowę i 2 połowę - w przypadku gdy organizator rozgrywek nie dysponuje statystykami meczowymi z podziałem na połowy spółka w takiej sytuacji w pierwszej kolejności wykorzystuje statystyki z podziałem na połowy dostępne w serwisie www.flashscore.pl.
29. Zakłady na statystyki piłkarskie w meczach w których o rozstrzygnięciu zadecydowała dogrywka/rzuty karne - w przypadku gdy organizator rozgrywek nie dysponuje statystykami po regulaminowym czasie gry spółka w takiej sytuacji w pierwszej kolejności wykorzystuje statystyki po regulaminowym czasie gry dostępne w serwisie www.flashscore.pl.
30. Zakłady terminowe na zawodników (np. król strzelców, najlepszy strzelec drużyny): w przypadku zakładów, w których dwóch lub więcej zawodników zajęło to samo miejsce obstawione w zakładach, dla rozstrzygnięcia zakładów jako wynik oficjalny przyjmuje się, że każdy z tych startujących zajął dane miejsce, np. jeżeli zawodnicy A i B strzelili tyle samo bramek (zakład na najlepszego strzelca), wtedy zwycięzcą jest zarówno zawodnik A jak i B. W takiej sytuacji wygrana będzie dzielona w zależności od tego ilu zawodników zajmie to samo miejsce np. w przypadku zajęcia tego samego miejsca przez dwóch zawodników kurs zakładu zostanie podzielony na 2, w przypadku 3 zawodników na 3 itd.

§ 3. Tenis

1. Jeżeli mecz się rozpoczął, lecz nie został dokończony z jakiegokolwiek powodu (np. krecz, dyskwalifikacja), wszystkie zakłady na ten mecz zostaną zwrócone.
2. Jeżeli wskazany gracz nie rozpocznie swojego meczu w grze pojedynczej lub podwójnej lub zostanie zastąpiony przez innego gracza, wówczas wszystkie zakłady postawione na takie wydarzenie zostaną zwrócone.

3. W przypadku opóźnienia meczu lub przerw w trakcie gry z jakichkolwiek powodów (np. deszcz), wszystkie zakłady niezależnie od długości przerw pozostają ważne, jeżeli mecz zostanie dokończony podczas trwania danego turnieju.
4. W przypadku zmiany liczby rozgrywanych setów (np. zmiana z formuły pięciosetowej na trzysetową) wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku zmiany miejsca gry lub nawierzchni, zmiany kortu z hali na otwartą lub odwrotnie, bukmacher ma prawo do unieważnienia zakładu oraz zwrotu stawki.
5. Każdy Tie-break uznawany jest za jeden gem na potrzeby rozliczeń zakładów.
6. W przypadku zakładów na Zwycięzcę turnieju (Outright), jeżeli z jakiegokolwiek powodu wybrana drużyna lub zawodnik nie wystąpią w turnieju, wówczas wszystkie zakłady na tę selekcję pozostają ważne. Brak jest zwrotów za graczy, którzy nie wystąpili w turnieju.
7. Turnieje pokazowe oraz rozgrywki tenisa elektronicznego mogą odbywać się w innym, niestandardowym formacie w zakresie gemów i setów. Bukmacher nie ma obowiązku informowania o tym gracza i nie jest to podstawa do reklamacji.

§ 4. Koszykówka

1. Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów przedmeczowych w koszykówce uwzględnia dogrywkę, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.
2. Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów live w koszykówce nie uwzględnia dogrywki, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej. W przypadku niedokończenia meczu z jakiegokolwiek przyczyny wszystkie zakłady zostaną unieważnione. Zakłady pozostaną ważne, jeżeli dokończenie przerwanych meczu nastąpiło w ciągu dwóch dni kalendarzowych, licząc od dnia następnego po dniu, w którym mecz miał się odbyć.
3. Zakłady specjalne na zawodników rozliczane są na podstawie osiągniętego wyniku, z uwzględnieniem dogrywki, jeżeli w opisie zakładu nie ustanowiono inaczej, wymieniony gracz musi zagrać w meczu, w przeciwnym wypadku zakład jest unieważniany.
4. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 5. Siatkówka

1. Wszystkie zakłady odnoszą się do pięciosetowej formuły spotkania, chyba że podano inaczej. W przypadku zmiany formuły meczu z pięciosetowej, wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
2. W rozgrywkach z dwoma spotkaniami końcowy wynik rywalizacji może być wyłoniony na podstawie tzw. "Złotego Seta". Dla celów rozliczeń zakładów "Złoty Set" nie jest brany pod uwagę, za wyjątkiem zakładów na awans danej drużyny lub innych, w których opisie "Złoty Set" jest wyraźnie uwzględniony.
3. W przypadku przerwania meczu wszelkie zakłady zostaną unieważnione. Zakłady pozostaną ważne, jeżeli dokończenie przerwanych lub rozpoczęcie przełożonego meczu nastąpiło w ciągu dwóch dni kalendarzowych, licząc od dnia następnego po dniu, w którym mecz miał się odbyć.
4. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 6. Hokej na lodzie

1. Zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w regulaminowym czasie gry, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.
2. W przypadku zakładów uwzględniających dogrywkę, w meczu, w którym zwycięzca jest wyłoniony przez rzuty karne, jeden gol zostaje dodany do wyniku zwycięskiej drużyny oraz do łącznej sumy zdobytych goli w meczu. Zasada ta dotyczy wyłącznie zakładów, co do których wyraźnie zaznaczono, że wynik liczony jest wraz z dogrywką.
3. Wszystkie zakłady specjalne na zawodników obejmują dogrywkę, lecz nie obejmują serii decydujących rzutów karnych.
4. W przypadku zakładów na dokładny wynik meczu, jeżeli końcowy wynik jest inny niż opcje oferowane w zakładzie, wówczas zakłady zostaną rozliczone jako przegrane.
5. Strzelec pierwszej bramki: Gole samobójcze (zgodnie z oficjalnym wynikiem) nie liczą się. Jeśli pierwszy gol w meczu będzie golem samobójczym, a nie były oferowane żadne kursy na bramki samobójcze w zakładach na zdobywcę pierwszej bramki, wówczas wszystkie zakłady będą rozliczone jako przegrane. W przypadku, gdy nie padną żadne bramki, wszystkie ważne zakłady zostaną uznane za przegrane. Strzelec ostatniej bramki: Gole samobójcze (zgodnie z oficjalnym wynikiem) nie liczą się. Jeśli ostatni gol w meczu będzie golem samobójczym, a nie były oferowane żadne kursy na bramki samobójcze w zakładach na zdobywcę ostatniej bramki, wtedy wszystkie zakłady będą rozliczone jako przegrane. Jeśli w meczu padła tylko jedna bramka, zawodnik, który ją zdobył będzie zarówno zdobywcą pierwszej jak i ostatniej bramki. W przypadku, gdy nie padną żadne bramki, wszystkie ważne zakłady zostaną uznane za przegrane. Jeżeli mecz nie zostanie dokończony, wówczas zakłady na strzelca ostatniej bramki zostaną zwrócone.
6. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 7. Piłka ręczna

1. Wszystkie zakłady odnoszą się do regulaminowego czasu gry (60 minut) i nie obejmują dogrywki ani rzutów karnych, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
2. W przypadku przerwania meczu wszelkie zakłady zostaną unieważnione. Zakłady pozostaną ważne, jeżeli dokończenie przerwanej lub rozpoczęcie przełożonego meczu nastąpiło w ciągu dwóch dni kalendarzowych, licząc od dnia następnego po dniu, w którym mecz miał się odbyć.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 8. Sporty Walki - Boks, MMA, K1

1. Zakłady są rozliczane zgodnie z oficjalnym rezultatem ogłoszonym bezpośrednio po zakończeniu walki. Wszelkie późniejsze zmiany rezultatu walki pozostają bez wpływu na rozliczenie zakładów.
2. W przypadku zmiany terminu walki zakłady pozostają ważne, jeżeli walka odbędzie się w ciągu 30 dni od pierwotnej daty, na którą walka była zaplanowana. W innym przypadku zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
3. Zmiana miejsca walki nie powoduje unieważnienia zakładów.
4. Jeżeli którykolwiek z zawodników nie stanie do walki do kolejnej rundy, wówczas walka zostaje uznana za rozstrzygniętą wraz z końcem poprzedniej rundy.

5. W przypadku zmiany liczby rund zakontraktowanych na daną walkę wszelkie zakłady na końcowe rozstrzygnięcie pozostaną ważne, natomiast zakłady na liczbę rund (Powyżej/Poniżej) oraz pozostałe, w których wystąpiła niepoprawna liczba rund, zostaną unieważnione, a środki zwrócone.
6. W przypadku zakładów na liczbę rund w pojedynku, ustala się, że brany jest pod uwagę rzeczywisty czas zakończenia pojedynku w danej rundzie.
Przykład: zakład na poniżej 2,5 rundy będzie wygrany wtedy, jeśli walka zakończy się przed upływem połowy trzeciej rundy (czyli najpóźniej w 1 minucie i 30 sekundzie trzeciej rundy w przypadku ustalenia czasu trwania rundy na 3 minuty).
7. "Wygrana przed czasem" oznacza nokaut (KO), techniczny nokaut (TKO), dyskwalifikacja (DQ), poddanie się zawodnika (RTD) lub poddanie (submission). "Wygrana na punkty" oznacza zwycięstwo decyzją sędziów po zakończeniu wszystkich rund walki (jednogłośnie decyzją, niejednogłośnie decyzją, większościowa decyzją) lub przez decyzję techniczną.
8. Zakłady statystyczne takie jak liczba znaczących ciosów (significant strikes) oraz liczba sprowadzeń (takedowns) jest rozliczana na podstawie strony ufcstats.com

§ 9. Skoki narciarskie

1. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie oficjalnych wyników publikowanych przez organizatora rozgrywek w momencie prezentacji na podium. Wszelkie późniejsze zmiany oraz dyskwalifikacje nie są brane pod uwagę.
2. W przypadku przełożenia lub przerwania wydarzenia, wszelkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone, chyba że organizator uzna wyniki przerwane wydarzenia za "oficjalne wyniki", a wydarzenie nie będzie kontynuowane w ciągu dwóch dni od dnia następującego po dniu, w którym wydarzenie pierwotnie miało się odbyć. W przypadku przeniesienia do innej lokalizacji lub na inny rozmiar skoczni, wszystkie zakłady zostaną unieważnione.
3. Aby zakład H2H był ważny, obaj zawodnicy muszą wziąć udział w zawodach, co oznacza zakwalifikowanie do konkursu oraz wystartowanie co najmniej w pierwszej serii. Jeżeli jeden z zawodników zostanie zdyskwalifikowany lub nie ukończy zawodów z jakiegokolwiek powodu, wówczas drugi z zawodników zostanie uznany za zwycięzcę.
4. W przypadku wydarzenia live, zakłady H2H rozliczane są bezpośrednio po oddaniu skoku przez drugiego z zawodników i wszelkie późniejsze dyskwalifikacje oraz ewentualne przerwanie wydarzenia nie mają wpływu na wynik.
5. Jeżeli zakład H2H dotyczy sesji kwalifikacyjnej lub treningu, wówczas obaj zawodnicy muszą wziąć udział w danej sesji treningowej lub kwalifikacyjnej.
6. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 10. Żużel

1. Wszystkie zakłady są rozstrzygane na podstawie oficjalnych wyników publikowanych przez organizatora rozgrywek, bezpośrednio po zakończeniu wydarzenia. Wszelkie późniejsze zmiany oraz dyskwalifikacje nie mają wpływu na rozliczenie zakładów. Zasady rozliczania zakładów są takie same bez względu na to, czy zawarto je w ofercie przedmeczowej, czy ofercie LIVE.
2. Do celów rozstrzygnięcia zakładów dotyczących wszystkich rozgrywek drużynowych, w tym spotkań ligowych, zawodów parowych i turniejów reprezentacyjnych, stosuje się następujące zasady rozliczenia:

- 2.1 W przypadku zawodów, które zostały przerwane, ale następnie uznano rezultat jako oficjalne wyniki, zakłady na zwycięzcę turnieju/wynik meczu, miejsce drużyny oraz H2H między drużynami pozostaną ważne.
 - 2.2 Za zwycięzcę zakładu H2H zostanie uznana drużyna, która zajmie wyższe miejsce w oficjalnej klasyfikacji publikowanej przez organizatora rozgrywek bezpośrednio po zakończeniu wydarzenia.
 - 2.3 Zakłady na rozstrzygnięcie danego biegu, np. na zwycięzcę biegu, kto lepszy w biegu, dokładny wynik biegu traktowane są jako definitywnie zakończone i pozostaną ważne, niezależnie od przerwania zawodów.
 - 2.4 Wszystkie pozostałe zakłady, np. na handicap, sumę punktów zawodnika, kto zdobędzie najwięcej punktów, kto zdobędzie więcej punktów (Zawodnicy H2H) pozostaną ważne tylko, gdy rozegrano zawody w całości.
3. Do celów rozstrzygnięcia zakładów dotyczących wszystkich turniejów indywidualnych stosuje się następujące zasady rozliczenia:
 - 3.1 W przypadku zawodów, które zostały przerwane zakłady pozostają ważne, jeżeli organizator uzna rezultat końcowy jako oficjalne wyniki.
 - 3.2 Za zwycięzcę zakładu H2H zostanie uznany zawodnik, który zajmie wyższe miejsce w oficjalnej klasyfikacji publikowanej przez organizatora rozgrywek bezpośrednio po zakończeniu wydarzenia. Aby zakłady H2H oraz na miejsce w zawodach były ważne, zawodnik musi przynajmniej raz wystartować.
 - 3.3 Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady na zwycięzcę turnieju pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane.
 - 3.4 Zakłady na zwycięzcę biegu oraz kto lepszy w biegu traktowane są jako definitywnie zakończone i pozostaną ważne, niezależnie od przerwania zawodów.
 - 3.5 Zakłady na sumę punktów zawodnika są ważne tylko w przypadku rozstrzygnięcia wszystkich biegów, których dotyczyły zakłady oraz gdy zawodnik wystartuje przynajmniej raz.
 4. Do rozliczenia zakładów na sumę punktów zawodnika oraz kto zdobędzie więcej punktów (Zawodnicy H2H) bierze się pod uwagę pierwszych 5 startów, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.
 - 4.1. Punkty bonusowe oraz punkty zdobyte przez Jokera nie są wliczane (np. w przypadku wygranego biegu przez Jokera, na potrzeby rozliczenia wskazanych zakładów liczymy 3, a nie 6 pkt.).
 - 4.2 Aby zakłady te były ważne konieczny jest start zawodnika/zawodników w przynajmniej jednym biegu.
 - 4.3 Jeżeli dwóch zawodników zdobyło tę samą liczbę punktów, zwycięzcą jest zawodnik, który zajął większą liczbę pierwszych miejsc. Jeżeli obaj zawodnicy zdobyli tyle samo punktów oraz zajęli tę samą liczbę pierwszych miejsc, wówczas zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku zakładu na pojedynek między parami zawodników, rozstrzyga suma pierwszych miejsc obu zawodników w danej parze.
 5. Zawodnik, który został wykluczony z jakiegokolwiek powodu, dotknął taśmę, zaliczył upadek lub defekt jest brany pod uwagę jako zawodnik, który wziął udział w biegu i nie zdobył punktów.
 6. Zakłady na danego zawodnika pozostają ważne, gdy wystartuje w zawodach i ulegnie wypadkowi, a następnie nie wystartuje w kolejnych biegach, zakłady pozostają ważne. W przypadku gdy zawodnik upadł w pierwszym starcie i nie został wykluczony, a wskutek kontuzji nie wystartuje w powtórce tego biegu i do końca zawodów, zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.

7. Zakład na zdobywcę największej liczby punktów w meczu jest ważny, jeżeli zawodnik wystartuje w przynajmniej czterech biegach. Punkty bonusowe nie są wliczane. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników zdobędzie największą sumę punktów w meczu, zwycięzcą jest zawodnik, który wystartował mniej razy. W przypadku takiej samej liczby startów, decyduje suma pierwszych miejsc. Gdyby to nie pozwoliło na rozstrzygnięcie, zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. Jeżeli zwycięzcą okaże się zawodnik, który nie był oferowany do zagrania, zakłady na pozostałych zawodników pozostają ważne.
8. Zakłady na wynik biegu, indywidualnego zwycięzcę biegu, kto będzie lepszy w biegu są ważne, gdy wszyscy wymienieni w treści zakładu zawodnicy wezmą udział w wyścigu. Jeżeli nastąpi zmiana któregoś ze wskazanych zawodników, zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W przypadku gdy dojdzie do zmiany zawodnika wskutek jego przewinienia, np. dotknięcia przez niego taśmy, zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. W przypadku pozostałych zawodników startujących w tym biegu decyduje zdobycz punktowa w powtórce.
9. W przypadku zakładów, kto będzie lepszy we wskazanym biegu, gdy obaj zawodnicy wystartowali i nie dojechali do mety, bez względu na przyczynę, zakłady te zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. Jeżeli zawodnik, który wystartował w biegu, w jego trakcie upadł i nie został wykluczony, a następnie nie wystartował w powtórce z powodu kontuzji, zakłady na dany bieg, w którym został wymieniony zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.

§ 11. Badminton

1. Jeżeli mecz został rozpoczęty, lecz nie został dokończony z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone, za wyjątkiem zakładów, które zostały definitywnie rozstrzygnięte.
2. Jeżeli wymieniony w zakładzie gracz nie wystąpi w grze pojedynczej lub podwójnej, to zakłady na ten mecz zostaną uznane unieważnione. Jednak wszystkie zakłady dotyczące meczu drużynowego pozostaną ważne bez względu na zmiany zawodników lub zmiany w składzie drużyny.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 12. Bandy

1. Wszystkie zakłady dotyczą regulaminowego czasu gry z wyłączeniem dogrywki, o ile nie zaznaczono inaczej.
2. Jeżeli forma meczu została zmieniona z 2 x 45 minut na 3 x 30 minut, wszystkie zakłady pozostają ważne, z wyjątkiem zakładów odnoszących się do pierwszej lub drugiej połowy.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 13. Baseball

1. Wszystkie zakłady dotyczą regulaminowego czasu gry (9 lub 7 inningów, a w przypadku prowadzenia drużyny gospodarzy 8,5 lub 6,5 inningów), z wyłączeniem dodatkowych inningów, o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej.
2. Jeżeli mecz został przerwany lub przełożony i nie zostanie rozegrany lub dokończony tego samego dnia, wówczas wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.

3. W przypadku, gdy dwa mecze pomiędzy tymi samymi drużynami są rozgrywane w ciągu 24 godzin i tylko jeden z nich jest dostępny w ofercie zakładów, wówczas oferta zakładów dotyczy meczu rozgrywanego chronologicznie wcześniej i wszystkie postawione zakłady będą rozliczane na podstawie wyniku tego meczu.
4. Imię i nazwisko miotacza rozpoczynającego oraz wszelkie zmiany w tym zakresie nie mają wpływu na rozliczenie zakładów dotyczących danego meczu.
5. Zakłady specjalne na zawodników rozliczane są na podstawie osiągniętego wyniku, z uwzględnieniem ekstra inningów, jeżeli w opisie zakładu nie ustanowiono inaczej, wymieniony gracz musi zagrać w meczu w wyjściowym składzie, w przeciwnym wypadku zakład jest unieważniany.
6. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 14. Beach soccer

1. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w regulaminowym czasie gry, bez dogrywki lub rzutów karnych, chyba że stwierdzono inaczej.
2. Dogrywka i rzuty karne wliczane są w przypadku zakładów na zwycięzcę meczu dwudrogowo oraz zakładów na awans drużyny do następnej rundy.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 15. Biegi narciarskie, Biathlon

1. Aby zakład H2H był ważny, obaj uczestnicy muszą rozpocząć wydarzenie. Jeżeli uczestnik zostanie zdyskwalifikowany lub nie ukończy wyścigu, wówczas drugi z uczestników zostanie uznany za zwycięzcę.
2. Zakłady rozliczane są na podstawie oficjalnych wyników odpowiednich federacji lub organizatora wydarzenia. Jakiegokolwiek późniejsze dyskwalifikacje i zmiany nie mają wpływu na rozliczenie zakładów.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli uczestnik nie weźmie udziału w wydarzeniu z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakład zostanie rozliczony jako przegrany. Brak jest zwrotów za zawodników niebiorących udziału w wydarzeniu.

§ 16. Curling

1. Wszystkie zakłady zostaną rozstrzygnięte na podstawie oficjalnych wyników, uwzględniając dogrywkę (dodatkowy end).
2. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 17. Darts

1. Jeżeli mecz nie został dokończony z jakiegokolwiek powodu, wówczas wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone, chyba że zakład został już definitywnie rozstrzygnięty.
2. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 18. eSport

1. Wszystkie zakłady są rozliczane na podstawie wyniku końcowego publikowanego przez organizatora rozgrywek lub powszechnie uznanych za wiarygodne źródło informacji w zakresie wyniku zdarzenia stron (HLTV.org, liquipedia.net) uwzględniając dogrywkę oraz ewentualne dodatkowe rundy, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej. Jeżeli dane wydarzenie zakończy się remisem, a kursy na remis nie były oferowane, wówczas zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
2. Jeżeli zawodnik/drużyna zostanie zdyskwalifikowany/a lub z jakiegokolwiek powodu nie dokończy rozgrywki, wówczas zakłady na tego zawodnika/drużynę zostaną rozliczone jako przegrane.
3. W przypadku dyskwalifikacji przed rozpoczęciem spotkania lub nierozpoczęcia rozgrywek przez zawodnika/drużynę z jakiegokolwiek przyczyny, wszelkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
4. W przypadku poddania jakiegokolwiek mapy wynikającej z winy danej drużyny/zawodnika/organizatora (np. problemy z połączeniem, brak możliwości skompletowania drużyny, itp.), zakłady dotyczące całego spotkania i prawidłowo rozegranych map zostaną rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem. Zakłady dotyczące poddanej mapy zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
5. W przypadku, gdy mecz lub mapa zostaną powtórzone z powodu problemów z połączeniem, zakłady zostaną unieważnione, chyba że w momencie przerwania zakładu jest już definitywnie rozstrzygnięty. Powtórzenie meczu lub mapy uznawane jest za kolejne zdarzenie, które nie jest uwzględniane dla celów rozliczeń zakładów.
6. Aby zakład na Total Poniżej/Powyżej, Handicapy był ważny, wydarzenie musi być w całości rozegrane, chyba że zakład został już definitywnie rozstrzygnięty.
7. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.
8. W przypadku, gdy mecz odbywa się w innym formacie mapowym niż pierwotnie zakładano lub gdy mapy są wybierane w innym standardzie niż jest to przyjęte w ogólnych zasadach gry Counter-Strike, bukmacher zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładów oraz zwrócenia stawek. Format rozgrywki rozumiany jest jako liczba map możliwych do uzyskania, aby spotkanie było zakończone.
9. W przypadku, gdy jedna z drużyn wystąpi pod inną nazwą niż zostało to podane w zakładzie (np. zmiana organizacji), lecz tworzą ją Ci sami zawodnicy (minimum trzech), którzy reprezentowali drużynę opisaną w ofercie, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem.
10. W wypadku wymiany/zastąpienia danego zawodnika reprezentującego drużynę opisaną w zakładzie wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem.
11. W przypadku gdy spotkanie rozpoczyna się wynikiem 1-0 (np. regulamin turnieju) i nie rozgrywana jest pierwsza mapa, zakłady na zwycięzcę meczu rozliczane są zgodnie z oficjalnym wynikiem, w przypadku innych zakładów (np. suma map, handicap) bukmacher zastrzega sobie prawo do unieważnienia zakładów oraz zwrócenia stawek.

12. Zakłady są rozliczane zgodnie z oficjalnym rezultatem ogłoszonym przez właściwy organ bezpośrednio po zakończeniu spotkań. Wszelkie późniejsze zmiany rezultatu spotkań, w tym dyskwalifikacje, pozostają bez wpływu na rozliczenie zakładów.
13. W przypadku gdy źródła z wynikami różnią się w zakresie czasu rozpoczęcia meczu decydujące będą dane od międzynarodowej firmy Sportradar, która prowadzi zakłady „Na Żywo” m.in. na zdarzenia e-sportowe i dysponuje realnymi godzinami rozpoczęcia meczów rozgrywanych w sieci. Transmisje spotkań Esportowych w ogólnodostępnych kanałach często odbywają się z kilkuminutowym opóźnieniem względem rzeczywistego rozpoczęcia zdarzenia, stąd też mogą wynikać różnice w godzinie rozpoczęcia spotkania.
14. Zakłady dotyczące zawodników:
 - 14.1. Zakłady H2H zawodników dotyczą całego spotkania
 - 14.2. W przypadku zakładów H2H zawodników, gdy para zawodników uzyska taką samą liczbę eliminacji, zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
 - 14.3. W przypadku gdy dojdzie do zmiany zawodnika/zawodników w trakcie spotkania, a mecz zostanie dokończony to zakłady, który dotyczyły bezpośrednio danego zawodnika zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. (np. 1. I 2. Mapa – zawodnik – liczba zabójstw poniżej/powyżej, H2H w całym meczu i inne)
 - 14.4. W przypadku gdy spotkanie rozpoczyna się wynikiem 1-0 (np. regulamin turnieju) zakłady na eliminacje zawodników (1. I 2. Mapa – zawodnik – liczba zabójstw poniżej/powyżej) dotyczą pierwszej oraz drugiej wybranej i rozegranej mapy, czyli z pominięciem mapy, która została z góry dopisana do wyniku spotkania. Zakłady H2H zawodników również pozostają ważne i zostaną rozliczone według oficjalnego wyniku.
 - 14.5. W przypadku gdy dojdzie do poddania pierwszej lub drugiej mapy lecz mecz zostanie dokończony to zakłady na H2H zawodników pozostaną ważne, lecz zakłady na „1. I 2. Mapa – zawodnik – liczba zabójstw poniżej/powyżej” zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
15. W przypadku zmian w grze w trakcie trwania spotkania np. aktualizacja gry zmieniająca rozgrywkę zakłady na mecz pozostaną ważne oraz rozliczone zgodnie z oficjalnym wynikiem.
16. Dota 2, League of Legends - Pierwsza krew (first blood) liczy się tylko i wyłącznie, kiedy zawodnik zostanie pokonany przez zawodnika drużyny przeciwnej, nie wliczane są śmierci zadane przez wieże czy też stworzy neutralne.
17. League of Legends - do sumy zniszczonych inhibitorów brane pod uwagę są tylko i wyłącznie różne inhibitory (nie liczy się dwukrotne zniszczenie tego samego).

§ 19. Futbol amerykański

1. Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów przedmeczowych w futbolu amerykańskim uwzględnia dogrywkę, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.
2. Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów live w futbolu amerykańskim nie uwzględnia dogrywki, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej. Aby zakład był ważny, mecz musi odbyć się w pełnym wymiarze czasowym. W przypadku przerwania meczu wszelkie zakłady zostaną unieważnione, za wyjątkiem zakładów już definitywnie rozstrzygniętych. Zakłady pozostaną ważne, jeżeli dokończenie przerwanych lub rozpoczęcie przełożonego meczu nastąpiło w ciągu 2 dni kalendarzowych, licząc od dnia następnego po dniu, w którym mecz miał się odbyć. Zasada ta nie dotyczy meczów NFL, w przypadku których zakłady pozostaną ważne, jeżeli przełożony lub przerwany mecz odbędzie się w trakcie tej samej kolejki ligowej.
3. Zakłady specjalne na zawodników rozliczane są na podstawie osiągniętego wyniku, z uwzględnieniem dogrywki, jeżeli w opisie zakładu nie ustanowiono inaczej, wymieniony gracz musi zagrać w meczu, w przeciwnym wypadku zakład jest unieważniany.

4. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach

§ 20. Futbol australijski

1. Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów przedmeczowych w futbolu australijskim uwzględnia dogrywkę, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.
2. Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów live w futbolu australijskim nie uwzględnia dogrywki, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.
3. W przypadku zmiany miejsca spotkania, zakłady mogą zostać unieważnione, a stawki zwrócone.
4. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 21. Futsal

1. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w w regulaminowym czasie gry, chyba że stwierdzono inaczej. Dogrywka i rzuty karne uwzględniane są w przypadku zakładów na zwycięzcę dwudrogowo oraz na awans do kolejnej rundy.
2. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 22. Golf

1. Zakłady są rozliczane na podstawie oficjalnych wyników publikowanych przez organizatora rozgrywek. W przypadku przerwania lub skrócenia rozgrywek (np. z powodu złych warunków pogodowych), zakłady zostaną rozliczone, jeżeli organizator opublikuje wyniki jako oficjalne wyniki turnieju (zgodnie z zasadami dotyczącymi poszczególnych rozgrywek), bez względu na liczbę już rozegranych rund.
2. Zakłady H2H są rozliczane na podstawie oficjalnych wyników publikowanych przez organizatora rozgrywek. Aby zakład H2H na Rundę był ważny, obaj zawodnicy muszą wykonać w danej Rundzie minimum jedno uderzenie. Aby zakład H2H na Turniej był ważny, obaj gracze muszą w danym Turnieju wykonać minimum jedno uderzenie.
3. Aby zakład "Cut" był ważny, wybrany zawodnik musi zagrać przynajmniej 36 dołków.
4. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 23. Hokej na trawie, unihokej

1. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w regulaminowym czasie gry, z wyłączeniem dogrywki. Dogrywka i rzuty karne uwzględniane są w przypadku zakładów na zwycięzcę dwudrogowo oraz na awans do kolejnej rundy.

2. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 24. Kolarstwo

1. Zakłady rozliczane są na podstawie oficjalnej klasyfikacji zawodów. Wszelkie późniejsze dyskwalifikacje oraz zmiany nie mają wpływu na rozliczenie zakładów.
2. Aby zakład H2H był ważny, obaj zawodnicy muszą rozpocząć wyścig lub etap wyścigu. Jeżeli jeden z zawodników zostanie zdyskwalifikowany lub z jakiegokolwiek powodu nie dokończy wyścigu, wówczas drugi z zawodników zostaje uznany za zwycięzcę. W przypadku zakładów H2H na wyścig, w przypadku nieukończenia wyścigu przez obu zawodników, zwycięzcą zostaje ten, który ukończył więcej etapów. Jeżeli obaj zawodnicy zakończyli wydarzenie na tym samym etapie, wówczas za zwycięzcę zostanie uznany ten, który zakończył wydarzenie na wyższej pozycji zgodnie z oficjalnymi wynikami.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli uczestnik nie weźmie udziału w wydarzeniu z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakład zostanie rozliczony jako przegrany.

§ 25. Krykiet

1. Wszystkie zakłady rozstrzygane są na podstawie regulaminowego czasu gry, bez ewentualnej dogrywki, chyba że zastrzeżono inaczej.
2. W przypadku remisu, gdy zasady rozgrywek przewidują rozstrzygnięcie poprzez rzut monetą lub losowanie, wówczas zakłady na zwycięzcę zostaną unieważnione, a środki zwrócone.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 26. Lekkoatletyka

1. Zakłady na Zwycięzcę (Outright) rozliczane są na podstawie oficjalnych wyników ogłoszonych przez organizatora danego wydarzenia. Jakiegokolwiek późniejsze dyskwalifikacje nie mają wpływu na rozliczenia zakładów.
2. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.
3. Zakłady H2H rozliczane są na podstawie wyższej pozycji końcowej zawodnika. W przypadku ukończenia przez zawodników wydarzenia na tym samym poziomie turnieju (np. wyeliminowanie w ćwierćfinale), zakłady tego typu zostaną uznane za nieważne, chyba że organizator wydarzenia wprowadził oficjalną klasyfikację prowadzącą do rozstrzygnięcia. W przypadku niewzięcia przez zawodnika udziału w wydarzeniu, wszelkie zakłady H2H z jego udziałem zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. Nie dotyczy to zakładów na Zwycięzcę (Outright), które zostaną rozliczone jako przegrane.

§ 27. Narciarstwo alpejskie

1. W Slalomie i Slalomie Gigancie oba zjazdy muszą zostać ukończone, aby zakłady były ważne.
2. Aby zakład H2H został uznany za ważny, przynajmniej jeden narciarz musi zakończyć oba biegi.

3. Aby zakład H2H w biegu zjazdowym i Super G był ważny, obaj narciarze muszą rozpocząć wyścig poprzez opuszczenie startową bramkę. Jeżeli żaden z graczy nie ukończy zjazdu, zakład jest nieważny.
4. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli uczestnik nie weźmie udziału w wydarzeniu z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakład zostanie rozliczony jako przegrany.

§ 28. Rugby League, Rugby Union, Rugby Sevens

1. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w regulaminowym czasie gry (80 minut plus czas doliczony), chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej.
2. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 29. Snooker

1. W przypadku niedokończenia meczu lub dyskwalifikacji wszelkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone.
2. W przypadku zakładów dotyczących konkretnego frame'a, jeżeli frame nie został dokończony, wszelkie zakłady zostaną unieważnione, za wyjątkiem zakładów już definitywnie rozstrzygniętych.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 30. Sporty motorowe

Niniejsze zasady odnoszą się do następujących sportów: Formuła 1, MotoGP, Moto2, Moto3, NASCAR, Rajdy, DTM, Porsche Supercup

1. Zakłady są rozliczane na podstawie oficjalnych klasyfikacji publikowanych przez organizatorów bezpośrednio po wydarzeniu, w momencie dekoracji na podium. Jakiegokolwiek późniejsze zmiany oraz dyskwalifikacje nie mają wpływu na rozliczenie zakładów.
2. Aby zakład H2H był ważny, obaj zawodnicy muszą wziąć udział w danej sesji. Jeśli jeden z kierowców/drużyn nie ukończy danej sesji lub wyścigu, a także gdy obaj zawodnicy/drużyny nie ukończą sesji lub wyścigu, wówczas zwycięzcą jest kierowca zajmujący wyższą pozycję zgodnie z oficjalną klasyfikacją zawodów.
3. Jeżeli żaden z kierowców/drużyn nie ukończy wyścigu, wówczas zwycięzcą jest kierowca który ukończy więcej okrążeń zgodnie z oficjalną klasyfikacją zawodów. Jeżeli żaden z kierowców/drużyn nie ukończy wyścigu, a obaj ukończą tyle samo okrążeń, wówczas zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone. W wyścigu sklasyfikowani są zawodnicy, którzy przejadą 90 proc. dystansu przejechanego przez zwycięzcę.
4. W przypadku zakładów na samochód bezpieczeństwa (Safety Car), wyścig, który rozpocznie się z udziałem samochodu bezpieczeństwa nie będzie stanowił wyścigu, w którym pojawił się samochód bezpieczeństwa.
5. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 31. Tenis stołowy

1. Jeżeli mecz został rozpoczęty, lecz nie został dokończony z jakiegokolwiek powodu, wszystkie zakłady zostaną unieważnione, a stawki zwrócone, za wyjątkiem zakładów, które zostały całkowicie rozstrzygnięte.
2. Jeżeli wymieniony w zakładzie gracz nie wystąpi w grze pojedynczej lub podwójnej, to zakłady na ten mecz zostaną uznane unieważnione. Jednak wszystkie zakłady dotyczące meczu drużynowego pozostaną ważne bez względu na zmiany zawodników lub zmiany w składzie drużyny.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 32. Waterpolo

1. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w regulaminowym czasie gry, chyba że wyraźnie stwierdzono inaczej.
2. Dogrywka i rzuty karne wliczane są w przypadku zakładów na zwycięzcę meczu dwudrogowo oraz zakładów na awans drużyny do następnej rundy.
3. W przypadku zakładów na Zwycięzcę (Outright), jeżeli zawodnik/drużyna nie weźmie udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny, wówczas zakłady pozostaną ważne oraz rozliczone jako przegrane. Brak jest zwrotów za zawodników/drużyny, którzy nie wzięli udziału w zawodach.

§ 33. Ligi Elektroniczne

1. Oferta zakładów na wszelkie Ligi Elektroniczne (np. FIFA, NBA2K i inne) może być zlokalizowana w ofercie zarówno w sekcjach: Ligi Elektroniczne, esport jak i w kategorii odpowiedniej - zgodnej z tematyką gry – dyscypliny (np. gra FIFA w piłce nożnej). Wszelkie zakłady na Ligi Elektroniczne rozliczane są zgodnie z zasadami i z oznaczeniami do zakładów na powiązane tematycznie sporty np. zakłady na rozgrywki w grę FIFA rozliczane są zgodnie z zasadami przypisanymi do rozgrywek w piłkę nożną. Informujemy również, że ligi elektroniczne są rozgrywane w innym rzeczywistym formacie czasowym niż ich odpowiednik w realnym sporcie (np. 2x6 minut zamiast 2x45 minut). Inny format czasowy w Ligach Elektronicznych niż w realnych rozgrywkach nie jest podstawą do reklamacji.

§ 34. Symulator Lig/Turniejów – Rozgrywki Wirtualne

1. W ramach rozgrywek symulowanych bukmacher może oferować różne dyscypliny sportowe, np: piłkarski symulator, tenisowy symulator itp. Mecz rozegrany jest z użyciem symulacji zdarzeń, z uwzględnieniem realnych danych historycznych oraz statystyk drużyn i zawodników.
2. Drużyny / zawodnicy oznaczeni są symbolem SRL (skrót od Simulated Reality League) lub symbolem (V).

§ 35. Symulowana gra karciana „BlackJack”

1. Dopuszcza się dokonywanie obstawień w dwóch etapach:
 - etap pierwszy rozpoczyna się w momencie udostępnienia przez bukmachera kursów przed wyłożeniem pierwszej karty gracza, do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem pierwszej karty gracza;

- etap drugi rozpoczyna się w momencie udostępnienia kursów przez bukmachera po wyłożeniu drugiej karty gracza i trwa do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem kolejnej (czwartej) karty na stole. Wyjątek stanowi sytuacja, w której na polu gracza będzie układ BlackJack, a na polu krupiera karta inna niż 10, Walet, Dama, Król lub As, wtedy rozgrywka kończy się i nie dochodzi do drugiego etapu obstawiania. Rozgrywka kończy się po wyłożeniu odpowiedniej liczby kart zgodnie z regulaminem gry. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w danym etapie. W przypadku braku możliwości zakończenia danej rozgrywki, zawarte zakłady zostaną anulowane, a stawki zwrócone.
2. Grę prowadzi się za pomocą 6 tali kart po 52 karty w każdej talii. Karty rozkładane są oraz tasowane na wizji i umieszczane w maszynie do tasowania kart.
 3. Gra odbywa się na dwóch polach gry – gracza i krupiera.
 4. Wszystkie karty od dwójki do dziesiątki liczą się według wartości oznaczonej na karcie, figury (Walet, Dama i Król) liczą się jako dziesięć, natomiast Asy liczą się jako jeden lub jedenaście. As na polu krupiera i polu gracza liczy się jako 11 punktów, natomiast jeśli to powoduje przekroczenie 21 punktów, wówczas liczy się jako jeden.
 5. Osoba rozdająca karty wykłada pierwszą kartę na polu gracza następnie wykłada pierwszą kartę na polu krupiera oraz drugą kartę na polu gracza.
 6. Osoba rozdająca dokłada karty na polu gracza do każdego układu kart, który nie jest BlackJackiem lub gdy suma punktów w kartach grającego nie wynosi co najmniej 17.
 7. Osoba rozdająca karty ma obowiązek dokładania karty, gdy na polu gracza jest 16 punktów lub mniej, natomiast nie może dobierać karty, gdy ma 17 punktów lub więcej.
 8. Jeżeli w wyniku dobrania kolejnej karty wartość kart na polu gracza przekroczy 21 punktów, to pole to automatycznie przegrywa, a karty nie są dokładane na pole krupiera.
 9. Gdy w wyniku dobrania kolejnej karty wartość kart na polu gracza przekroczy 21 punktów, a klient obstawił układ końcowy krupiera 17, 18, 19, 20, 21, BJ, Fura (powyżej 21), to zakład rozliczany jest jako przegrany w wyniku błędnego przewidzenia przebiegu rozgrywki przez klienta.
 10. W przypadku, gdy na polu gracza pojawi się układ, który jest BlackJackiem a na polu krupiera znajduje się któraś z kart: 10, Walet, Dama, Król lub As to osoba rozdająca dokłada drugą kartę na polu krupiera i jeżeli druga karta na polu krupiera nie daje układu, który jest BlackJackiem, to pole gracza wygrywa. Jeżeli na polu krupiera pojawi się układ BlackJack to jest remis. W przypadku, gdy na polu gracza pojawi się układ, który jest BlackJackiem, a na polu krupiera nie znajduje się któraś z kart 10, Walet, Dama, Król lub As, to w takim wypadku pole gracza wygrywa, a karty na polu krupiera nie są dokładane.
 11. Po ustaleniu wartości punktowej na polu gracza, z zastrzeżeniem pkt. 7 i 8, osoba rozdająca dokłada kolejne karty na polu krupiera.
 12. Osoba rozdająca karty ma obowiązek dokładania karty, gdy na polu krupiera jest 16 punktów lub mniej, natomiast nie może dobierać karty, gdy ma 17 punktów lub więcej.
 13. Jeżeli w wyniku dobrania kolejnej karty wartość kart na polu krupiera przekroczy 21 punktów, to pole to automatycznie przegrywa.
 14. Układy kart według starszeństwa:
 - a) Blackjack - jest to układ dwóch kart Asa i figury lub Asa i dziesiątki otrzymany w pierwszych dwóch kartach na polu krupiera lub gracza. Blackjack jest najstarszym układem kart i wygrywa ze wszystkimi układami kart nie będącymi również Blackjackiem. Blackjack nie jest układem punktowym tzn nie przyjmuje wartości 21 punktów.
 - b) Pozostałe układy kart liczą się według liczby punktów. Zakłady o liczbie punktów powyżej 21 przegrywają, natomiast gdy liczba punktów na polu gracza i polu krupiera nie przekracza 21 o wygranej decyduje większa liczba punktów.
 - c) Jeśli na polu gracza i polu krupiera jest taka sama liczba punktów, wynikiem gry jest remis.
 15. Po zakończeniu rozgrywki następuje rozliczenie zakładów i rozpoczyna się nowe rozdanie.

16. Rozdający umieszcza wszystkie użyte i nieużywane karty w maszynie do tasowania kart.
17. Dostępne do obstawiania są dodatkowe zakłady:
 - a) Zwycięzca rozdania - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania zwycięzcy rozdania lub remisu.
 - b) Końcowy układ gracza – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wartości punktowej końcowego układu gracza.
 - c) Końcowy układ krupiera – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wartości punktowej końcowego układu krupiera.
 - d) Karta krupiera (pierwsza) - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wyniku z dostępnych możliwych: As, figura lub blotka. W zakres kart pod pojęciem blotka wchodzi karty: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. W zakres kart pod pojęciem figura wchodzi karty: Walet (J), Dama (Q), Król (K). W zakres kart pod pojęciem As wchodzi karta: As (A).
 - e) Suit karty krupiera (pierwsza) - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania suit'u (pik, karo, trefl, kier) pierwszej karty krupiera,
 - f) Kolor karty krupiera (pierwsza) - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania koloru (czarny, czerwony) pierwszej karty krupiera,
 - g) liczba punktów w dwóch pierwszych kartach gracza - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wartości punktowej sumy dwóch pierwszych kart gracza. Dla tego zakładu karty przyjmują następujące wartości punktowe : 2-10 karty przyjmują wartość punktową zgodną z ich wartością nominalną, Walet (J), Dama (Q), Król (K) wartość punktowa 10, As (A) wartość punktowa 11. W przypadku wystąpienia układu As i As wartość punktowa dwóch kart wynosi 12.
 - h) Zakład bez remisu – w przypadku remisu tj. takiej samej wartości kart na polu gracz i polu krupier zakład zostaje zwrócony.
18. Rozdanie w grze „BlackJack” zostaje anulowane jeśli:
 - a) Karta lub karty zostaną pomieszczone,
 - b) Wystąpią problemy techniczne (problemy z połączeniem internetowym, awarie w studio, awaria maszyny do tasowania lub pomyłka rozdającego),
 - c) Karta zostanie uszkodzona lub oznaczona
 - d) Karta spadnie ze stołu lub stanie się niewidoczna na ekranie z powodu pomyłki rozdającego,
 - e) Karta w podajniku będzie odwrócona i figura/liczba będzie widoczna z powodu nieprawidłowego przetasowania,
 - f) Jeśli rozdanie zostanie anulowane, wszystkie zakłady są unieważniane, a wniesione stawki zwrócone.
19. W przypadku, gdy w trakcie rozgrywki rozdający wyjmie kartę z podajnika i odkryje ją przed zakończeniem rundy zakładów, Rozdający pokazuje odkrytą kartę, informuje że określona karta zostanie odrzucona, umieszcza odrzuconą kartę w maszynie do tasowania i bierze nową kartę z podajnika i kładzie ją w miejscu odrzuconej karty bez anulowania rozdania.
20. W przypadku, gdy w trakcie rozgrywki dojdzie do błędnego policzenia punktów gracza bądź krupiera rozdanie zostanie zakończone, a rozliczenie nastąpi po ponownym prawidłowym policzeniu punktów gracza i krupiera. Jeżeli to konieczne, to do rozliczenia posłużą kolejne wyciągnięte karty z maszyny tasującej.
21. Zakłady przyjmowane są, gdy prowadzona jest transmisja.

§ 36. Symulowana gra karciana „Texas Hold'em Poker”

1. Dopuszcza się dokonywanie obstawień w czterech etapach:

- etap pierwszy rozpoczyna się w momencie udostępnienia przez bukmachera kursów przed wyłożeniem pierwszej karty na pierwszy boks do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem pierwszej karty na pierwszy boks;
 - etap drugi rozpoczyna się w momencie udostępnienia kursów przez bukmachera po wyłożeniu dwunastej karty z kolei tj. drugiej karty na szóstym boksie i trwa do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem trzech kart wspólnych na stole (board);
 - etap trzeci rozpoczyna się w momencie udostępnienia kursów przez bukmachera po wyłożeniu trzech kart wspólnych (board) i trwa do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem czwartej karty wspólnej (turn);
 - etap czwarty rozpoczyna się w momencie udostępnienia kursów przez bukmachera po wyłożeniu czwartej karty wspólnej (turn) i trwa do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem piątej karty wspólnej (river);
2. Rozgrywka kończy się po wyłożeniu piątej karty (river) zgodnie z regulaminem gry. W przypadku braku możliwości zakończenia danej rozgrywki, zawarte zakłady zostaną anulowane, a stawki zwrócone.
 3. Grę prowadzi się za pomocą 1 tali kart składającej się z 52 kart. Karty rozkładane są oraz tasowane na wizji i umieszczane w maszynie do tasowania kart.
 4. Gra odbywa się na sześciu polach gry (boksach) oraz na części wspólnej (Board), na której wykładanych jest 5 wspólnych kart.
 5. Układy kart według starszeństwa: duży poker - As, Król, Dama, Walet, 10 w jednym kolorze mały poker - pięć kart po kolei w jednym kolorze, ale nie duży poker kareta cztery karty tej samej rangi ful - układ kart składający się z trójki i pary kolor - pięć kart w tym samym kolorze strit - pięć kart po kolei w różnych kolorach trójka - trzy karty tej samej rangi dwie pary - układ kart składający się z dwóch par para - dwie karty tej samej rangi ręka pokerowa może nie zawierać żadnego powyższego układu i wówczas nazywa się „bez pary”.
 6. AS liczy się, jako najstarsza karta w każdym przypadku, za wyjątkiem układu „AS-2-3-4-5”, gdzie tworzy strita (lub Małego Pokera), następnie król, dama, walet, 10,9,8,7,6,5,4,3,2.
 7. W przypadku porównywania takich samych układów kart o starszeństwie decyduje najstarsza karta w układzie (w przypadku fula decyduje ranga trójki układu a następnie pary, w przypadku 2 par decyduje najwyższa para z układu a potem kolejna), w przypadku, gdy na podstawie kart stanowiących układ nie można ustalić starszeństwa, o starszeństwie decyduje starszeństwo kolejnych kart w ręce pokerowej.
 8. W przypadku, gdy nie można ustalić starszeństwa ręce pokerowe są sobie równe.
 9. Osoba rozdająca karty wyklada po jednej karcie na każdy z sześciu boksów następnie dokłada po drugiej karcie na każdy boks.
 10. Następnie osoba rozdająca wyciąga jedną kartę która nie bierze udziału w grze i bez odkrywania umieszcza ją z w widocznym miejscu z boku maszyny tasującej.
 11. W dalszej kolejności osoba rozdająca karty wyklada trzy karty wspólne (tzw. Flop) na środek stołu.
 12. Następnie osoba rozdająca wyciąga jedną kartę która nie bierze udziału w grze i bez odkrywania umieszcza ją z w widocznym miejscu z boku maszyny tasującej.
 13. W kolejnym kroku osoba rozdająca karty wyciąga jedną kartę wspólną (tzw. Turn).
 14. Następnie osoba rozdająca wyciąga jedną kartę która nie bierze udziału w grze i bez odkrywania umieszcza ją z w widocznym miejscu z boku maszyny tasującej.
 15. W ostatnim kroku osoba rozdająca karty wyciąga kartę (tzw. River)
 16. Po wyciągnięciu ostatniej wspólnej karty wyłaniany jest zwycięski boks. W przypadku, gdy dwie lub więcej pozycji mają układ o tej samej wartości wygrane są wypłacane wszystkim uczestnikom, którzy umieścili zakłady na każdą z wygranych rąk w każdej rundzie. Wszystkie pozycje i ręce

- wygrywają i wszyscy uczestnicy, który obstawili zakład na dowolne ręce otrzymają wygraną, gdy na części wspólnej umieszczono najlepszą rękę.
17. Po zakończeniu rozgrywki następuje rozliczenie zakładów i rozpoczyna się nowe rozdanie
 18. Rozdający umieszcza wszystkie użyte i nieużywane karty w maszynie do tasowania kart.
 19. Dostępne do obstawiania są dodatkowe zakłady:
 - a) Zwycięski boks - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania zwycięskiego układu z zastrzeżeniem pkt 15.
 - b) Wygrywający układ końcowy – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wygrywającego układu końcowego na zwycięskim boksie z dostępnych opcji..
 20. Rozdanie w grze Poker zostaje anulowane jeśli:
 - a) Karta lub karty zostaną pomieszane,
 - b) Wystąpią problemy techniczne (problemy z połączeniem internetowym, awarie w studio, awaria maszyny do tasowania lub pomyłka rozdającego),
 - c) Karta została nieprawidłowo zeskanowana (lub karty) i wskutek tego odczyty skanera nie są zgodne z kartami na stole.
 - d) Karta zostanie uszkodzona lub oznaczona
 - e) Karta spadnie ze stołu lub stanie się niewidoczna na ekranie z powodu pomyłki rozdającego,
 - f) Karta w podajniku będzie odwrócona i figura/liczba będzie widoczna z powodu nieprawidłowego przetasowania,
 21. Jeśli rozdanie zostanie anulowane wszystkie zakłady są unieważniane a wniesione stawki zwrócone.
 22. Zakłady przyjmowane są gdy prowadzona jest transmisja.

§ 37. Symulowana gra karciana „Wojna”

1. Dopuszcza się dokonywanie obstawień w dwóch etapach:
 - etap pierwszy rozpoczyna się w momencie udostępnienia przez Bukmachera kursów przed wyłożeniem pierwszej karty do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem pierwszej karty;
 - etap drugi rozpoczyna się w momencie udostępnienia kursów przez Bukmachera po wyłożeniu pierwszej karty i trwa do momentu zamknięcia zakładów przed wyłożeniem drugiej karty.
2. Rozgrywka kończy się po wyłożeniu drugiej karty. Wszystkie zakłady rozliczane są na podstawie wyniku osiągniętego w danym etapie.
3. W przypadku braku możliwości zakończenia danej rozgrywki zawarte zakłady zostaną anulowane a stawki zwrócone.
4. Grę prowadzi się za pomocą 6 tali kart po 52 karty w każdej talii. Karty rozkładane są oraz tasowane na wizji i umieszczane w maszynie do tasowania kart.
5. Gra odbywa się na dwóch polach gry – gracza i krupiera. Rozdający wyklada jedną odkrytą kartę na każdym polu w każdej rozgrywce.
6. Karty są rozdawane na każde pole gry pojedynczo do momentu, aż wszyscy otrzymają odkrytą kartę.
7. Karta na pole gracza wykładana jest zawsze jako pierwsza.
8. Gdy obie karty są odkryte sytuacja jest oceniana i zgodnie ze stałymi zasadami gry, jedna ze stron (gracz lub krupier) wygrywa rozdanie lub dochodzi do remisu (jeśli wartości kart są identyczne).
9. Zwycięża pole na którym wyłożona jest karta o wyższej randze.
10. Ranga kart jest następująca (od karty naj słabszej do najsilniejszej): 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, As. Na rangę kart nie ma wpływu jej kolor.

11. Pierwsza runda wnoszenia zakładów rozpoczyna się przed rozdaniem kart w ramach pierwszego etapu zakładów.
12. Druga runda wnoszenia zakładów rozpoczyna się po wyłożeniu karty gracza w ramach drugiego etapu zakładów. Gdy na obu polach znajdują się odkryte karty zwycięża strona, która posiada kartę o wyższej randze. Zakłady wniesione w pierwszym etapie nie mają wpływu na zakłady w drugim etapie.
13. Po zakończeniu rozgrywki następuje rozliczenie zakładów i rozpoczyna się nowe rozdanie.
14. Rozdający umieszcza wszystkie użyte i nieużywane karty w maszynie do tasowania kart.
15. Dostępne do obstawiania są dodatkowe zakłady:
 - a) Kolor karty krupiera, kolor karty gracza – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania koloru (czarny, czerwony) kolejnej karty krupiera lub gracza,
 - b) Suit karty krupiera, suit karty gracza - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania suit'u (pik, karo, trefl, kier) kolejnej karty krupiera lub gracza,
 - c) Wysokość karty krupiera względem 8, wysokość karty gracza względem 8 – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wyniku z dostępnych możliwych:
 - d) poniżej, powyżej lub równe 8.
 - e) Kolejna karta krupiera, kolejna karta gracza – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wyniku z dostępnych możliwych: As, figura lub blotka. W zakres kart pod pojęciem blotka wchodzi karty: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. W zakres kart pod pojęciem figura wchodzi karty: Walet (J), Dama (Q), Król (K). W zakres kart pod pojęciem As wchodzi karta: As (A).
 - f) Suma punktów z kart krupiera i gracza – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wyniku z dostępnych możliwych: mniejsza lub równa 10, od 11 do 20 lub większa od 20. Dla tego zakładu karty przyjmują następujące wartości punktowe : 2-10 karty przyjmują wartość punktową zgodną z ich wartością nominalną, Walet (J) wartość punktowa 11, Dama (Q) wartość punktowa 12, Król (K) wartość punktowa 13, As (A) wartość punktowa 14.
 - g) Różnica punktów między kartami krupiera i gracza - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wyniku z dostępnych możliwych: 0 (taka sama karta), 1 lub 2 punktowa różnica, 3 do 6 punktowa różnica, 7 do 12 punktowa różnica. Dla tego zakładu karty przyjmują następujące wartości punktowe : 2-10 karty przyjmują wartość punktową zgodną z ich wartością nominalną, Walet (J) wartość punktowa 11, Dama (Q) wartość punktowa 12, Król (K) wartość punktowa 13, As (A) wartość punktowa 14.
16. Rozdanie w grze „Wojna” zostaje anulowane jeśli:
 - a) Karta lub karty zostaną pomieszczone,
 - b) Wystąpią problemy techniczne (problemy z połączeniem internetowym, awarie w studio, awaria maszyny do tasowania lub pomyłka rozdającego),
 - c) Karta zostanie uszkodzona lub oznaczona
 - d) Karta spadnie ze stołu lub stanie się niewidoczna na ekranie z powodu pomyłki rozdającego,
 - e) Karta w podajniku będzie odwrócona i figura/liczba będzie widoczna z powodu nieprawidłowego przetasowania,
17. Jeśli rozdanie zostanie anulowane wszystkie zakłady są unieważniane a wniesione stawki zwrócone.
18. W przypadku gdy w trakcie rozgrywki:
 - a) Rozdający wyjmie kartę z podajnika i odkryje ją przed zakończeniem rundy zakładów, Rozdający pokazuje odkrytą kartę, informuje że określona karta zostanie odrzucona, umieszcza odrzuconą kartę w maszynie do tasowania i bierze nową kartę z podajnika i kładzie ją w miejscu odrzuconej karty bez anulowania rozdania.
19. Zakłady przyjmowane są gdy prowadzona jest transmisja.

§ 38.

Oficjalny komunikat obowiązuje od dnia 26.05.2023 r.