

Oznaczenia zakładów przedmeczowych

PIŁKA NOŻNA

Uwaga: Oznaczenia odnoszące się do zakładów dotyczących 1. połowy należy stosować odpowiednio względem zakładów dotyczących 2. połowy

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –
oznacza remis w spotkaniu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji.

1 X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny
wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa/wynik końcowy

Należy wytypować jakie będzie w spotkaniu rozstrzygnięcie do przerwy oraz na koniec meczu.

1/1 – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

1/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem

1/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga

X/1 – oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza

X/X – oznacza, że do zarówno do przerwy, jak i w całym meczu, wynik będzie remisowy X/2 - oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga

2/1 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza

2/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem

2/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

Handicap X:0 / 0:X

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu 2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu Remis H – oznacza remis w spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu 2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Dokładny wynik

Należy wytypować dokładny wynik, jakim zakończy się spotkanie.

Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem goli wygra któraś z drużyn lub że w spotkaniu padnie remis.

Obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować czy każda z drużyn strzeli w spotkaniu przynajmniej jednego gola.

Tak – oznacza, że obie drużyny muszą zdobyć w meczu przynajmniej jednego gola

Nie – oznacza, że przynajmniej jedna z drużyn nie zdobędzie w meczu gola

Zwycięstwo gospodarzy – nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku zwycięstwa drużyny wymienionej jako pierwsza, następuje zwrot stawki.

X – oznacza remis w spotkaniu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Zwycięstwo gości – nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku zwycięstwa drużyny wymienionej jako druga, następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu
X – oznacza remis w spotkaniu

Awans

Należy wytypować która z drużyn awansuje do kolejnej fazy turnieju lub ostatecznie zwycięży, jeśli to ostatnia możliwa runda, np. finał.

1 – oznacza awans/zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza awans/zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Czy będą rzuty karne?

Należy wytypować, czy spotkanie zostanie rozstrzygnięte dopiero poprzez rozegranie konkursu rzutów karnych.

Tak – rozegrany zostanie konkurs rzutów karnych

Nie – konkurs rzutów karnych nie zostanie rozegrany

W jaki sposób rozstrzygnie się mecz?

Należy wytypować która z drużyn i w jaki sposób osiągnie zwycięstwo. Zakład ważny w przypadku meczów piłkarskich, w których potencjalnie rozegrane mogą zostać dogrywka oraz konkurs rzutów karnych.

Total (suma goli w meczu)

Należy wytypować czy suma goli w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma goli w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. drużyna – Total (suma)

Należy wytypować czy suma bramek zdobytych przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu mieściła się będzie poniżej, czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli zdobytych przez pierwszą drużynę będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma goli zdobytych przez pierwszą drużynę będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – Total (suma)

Należy wytypować czy suma bramek zdobytych przez drużynę wymienioną na drugim miejscu mieściła się będzie poniżej, czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli zdobytych przez drugą drużynę będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma goli zdobytych przez drugą drużynę będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. drużyna – czyste konto

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako pierwsza zachowa czyste konto w spotkaniu tj. nie straci żadnego gola

Tak – drużyna wymieniona jako pierwsza nie straci gola w meczu
Nie – drużyna wymieniona jako pierwsza straci co najmniej jednego gola

2. drużyna – czyste konto

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako druga zachowa czyste konto w spotkaniu tj. nie straci żadnego gola.

Tak – drużyna wymieniona jako druga nie straci gola w meczu

Nie – drużyna wymieniona jako druga straci co najmniej jednego gola

1. połowa - 1. drużyna czyste konto

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako pierwsza zachowa czyste konto w pierwszej połowie tj. nie straci żadnego gola

Tak – drużyna wymieniona jako pierwsza nie straci gola w pierwszej połowie

Nie – drużyna wymieniona jako pierwsza straci co najmniej jednego gola w pierwszej połowie

1. połowa - 2. drużyna czyste konto

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako druga zachowa czyste konto w pierwszej połowie tj. nie straci żadnego gola.

Tak – drużyna wymieniona jako druga nie straci gola w pierwszej połowie

Nie – drużyna wymieniona jako druga straci co najmniej jednego gola w pierwszej połowie

1. drużyna strzeli

Tak – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu strzeli w meczu co najmniej jednego gola

Nie – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu nie strzeli w meczu żadnego gola

2. drużyna strzeli

Tak – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu strzeli w meczu co najmniej jednego gola

Nie – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu nie strzeli w meczu żadnego gola

Która drużyna strzeli w meczu

Należy wytypować które drużyny strzelą gola w danym spotkaniu.

1. drużyna wygra do zera

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako pierwsza wygra mecz nie tracąc gola w spotkaniu.

Tak - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza wygra mecz i nie straci gola w spotkaniu
Nie - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza nie wygra meczu lub wygra jednocześnie tracąc bramkę

2. drużyna wygra do zera

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako druga wygra mecz nie tracąc gola w spotkaniu.

Tak - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga wygra mecz i nie straci gola w spotkaniu
Nie - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga nie wygra meczu lub wygra jednocześnie tracąc bramkę

Suma goli parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy w spotkaniu padnie parzysta czy nieparzysta liczba goli. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta – suma goli w meczu będzie parzysta
Nieparzysta – suma goli w meczu będzie nieparzysta

1. drużyna – Total (suma)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako pierwsza.

Poniżej – Suma goli w meczu 1. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma goli w meczu 1. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – Total (suma)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako druga.

Poniżej – Suma goli w meczu 2. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej
– Suma goli w meczu 2. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. drużyna – połowa z największą liczbą goli

Należy wskazać połowę, w której drużyna wskazana jako pierwsza zdobędzie większą liczbę goli.

2. drużyna – połowa z największą liczbą goli

Należy wskazać połowę, w której drużyna wskazana jako druga zdobędzie większą liczbę goli.

1. drużyna - suma goli parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy w spotkaniu suma goli strzelonych przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu będzie parzysta czy nieparzysta. 0 traktowanie jest jako liczba parzysta.

Parzysta - suma goli w meczu strzelonych przez drużynę wymienioną jako pierwsza będzie parzysta

Nieparzysta - suma goli w meczu strzelonych przez drużynę wymienioną jako pierwsza będzie nieparzysta

2. drużyna – suma goli parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy w spotkaniu suma goli strzelonych przez drużynę wymienioną na drugim miejscu będzie parzysta czy nieparzysta. 0 traktowanie jest jako liczba parzysta.

Parzysta - suma goli w meczu strzelonych przez drużynę wymienioną jako druga będzie parzysta

Nieparzysta - suma goli w meczu strzelonych przez drużynę wymienioną jako druga będzie nieparzysta

Który zespół zdobędzie gola

Należy wytypować, która z drużyn biorących udział w spotkaniu zdobędzie bramkę.

Obie połowy ponad

Należy wytypować czy suma strzelonych bramek w każdej z obu połów przekroczy wskazaną w zakładzie wartość.

Tak - zarówno w pierwszej, jak i w drugiej połowie suma strzelonych bramek przekroczy wskazaną w zakładzie wartość

Nie - w co najmniej jednej z połów suma strzelonych bramek nie przekroczy wskazanej w zakładzie wartości

Obie połowy poniżej

Należy wytypować czy suma strzelonych bramek w każdej z obu połów nie przekroczy wskazanej w zakładzie wartości.

Tak - zarówno w pierwszej, jak i w drugiej połowie suma strzelonych bramek nie przekroczy wskazanej w zakładzie wartości

Nie - w co najmniej jednej z połów suma strzelonych bramek przekroczy wskazaną w zakładzie wartość

1. gol

Należy wytypować która drużyna strzeli pierwszego gola w spotkaniu.

1 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym miejscu

2 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na drugim miejscu

Brak gola – oznacza, że w meczu nie padnie żaden gol

Ostatni gol

Należy wytypować która drużyna strzeli ostatniego gola w spotkaniu.

1 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym

miejscu 2 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na drugim

miejscu Brak gola – oznacza, że w meczu nie padnie żaden gol

Dokładna liczba goli w meczu

Należy wytypować ile dokładnie goli zostanie strzelonych w spotkaniu.

Liczba goli w meczu (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale będzie mieściła się liczba goli strzelonych w spotkaniu.

1X2 + Total

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy suma goli przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

2 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

1X2 + obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy obie drużyny strzelą przynajmniej gola w spotkaniu.

1 + Tak – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że obie drużyny strzelą gola w spotkaniu

1 + Nie – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że druga drużyna nie strzeli gola w spotkaniu

X + Tak – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że obie drużyny zdobędą gola w spotkaniu

X + Nie – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że żadna z drużyn nie strzeli gola w spotkaniu

2 + Tak – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że obie drużyny strzelą gola w spotkaniu

2 + Nie – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że pierwsza drużyna nie strzeli gola w spotkaniu

1. gol + 1X2

Należy wytypować, która z drużyn zdobędzie pierwszego gola i jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

Total + Obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować czy obie drużyny strzelą w spotkaniu przynajmniej jednego gola oraz czy suma goli zdobytych przez obie drużyny przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Tak + Poniżej – oznacza, że obie drużyny zdobędą w meczu przynajmniej po jednym голу oraz, że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

Tak + Powyżej - oznacza, że obie drużyny zdobędą w meczu przynajmniej po jednym голу oraz, że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Nie + Poniżej - oznacza, że co najmniej jedna z drużyn nie zdobędzie w meczu gola oraz, że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

Nie + Powyżej - oznacza, że co najmniej jedna z drużyn nie zdobędzie w meczu gola oraz, że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Podwójna szansa + Total

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji w połączeniu z zakładem o to, ile bramek padnie w spotkaniu.

1X + Poniżej – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis w meczu oraz, że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1X + Powyżej - oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis w meczu oraz, że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

12 + Poniżej - oznacza zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz, że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

12 + Powyżej oznacza zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz, że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X2 + Poniżej - oznacza zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na drugim miejscu lub remis w meczu oraz, że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X2 + Powyżej oznacza zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na drugim miejscu lub remis w meczu oraz, że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Podwójna szansa + obie drużyny strzelą

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji, oraz wskazać czy obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola.

1X + tak – oznacza, że spotkanie zakończy się remisem lub wygra je drużyna wymieniona jako pierwsza oraz że obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola w meczu

1X + nie - oznacza, że spotkanie zakończy się remisem lub wygra je drużyna

wymieniona jako pierwsza oraz że przynajmniej jedna z drużyn nie strzeli gola w meczu
X2 + tak - oznacza, że spotkanie zakończy się remisem lub wygra je drużyna
wymieniona jako druga oraz obie że drużyny strzelą przynajmniej jednego gola w meczu
X2 + nie - oznacza, że spotkanie zakończy się remisem lub wygra je drużyna
wymieniona jako druga oraz że przynajmniej jedna z drużyn nie strzeli gola w meczu
12 + tak - oznacza, że spotkanie wygra drużyna wymieniona jako pierwsza lub drużyna wymieniona
jako druga oraz że obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola w meczu
+ nie - oznacza, że spotkanie wygra drużyna wymieniona jako pierwsza lub drużyna wymieniona
jako druga oraz że przynajmniej jedna z drużyn nie strzeli gola w meczu

Podwójna szansa (mecz) + 1. połowa obie drużyny strzelą

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji w połączeniu z zakładem o to, czy obie drużyny strzelą gola w pierwszej połowie meczu.

1X + Tak – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis w meczu oraz strzelenie bramki przez obie drużyny w pierwszej połowie

1X + Nie – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis w meczu oraz że przynajmniej jedna z drużyn nie strzeli gola w pierwszej połowie

12 + Tak – oznacza zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz strzelenie bramki przez obie drużyny w pierwszej połowie

12 + Nie - oznacza zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz że przynajmniej jedna z drużyn nie strzeli gola w pierwszej połowie

X2 + Tak – oznacza remis lub zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz strzelenie bramki przez obie drużyny w pierwszej połowie

X2 + Nie - oznacza remis lub zwycięstwo w meczu drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz że przynajmniej jedna z drużyn nie strzeli gola w pierwszej połowie

1. połowa/wynik końcowy + Total

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa oraz jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie oraz czy suma goli w spotkaniu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

1. połowa/wynik końcowy + 1. połowa Total

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa oraz jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie oraz czy suma goli w pierwszej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

1. połowa - Wynik

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się 1. połowa meczu.

- 1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis w 1. połowie
- 2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa - Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa wybierając dwie z trzech opcji

- 1X – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis
- 12 – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu
- X2 – oznacza remis lub zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa - Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa meczu.

W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

- 1 – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu
- 2 – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa - Handicap X:0 / 0:X

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

- 1H – oznacza wygraną w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu
- 2H – oznacza wygraną w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu
- Remis H – oznacza remis w pierwszej połowie z uwzględnieniem handicapu

1. połowa - Handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

1. połowa - Total (suma)

Należy wytypować czy suma goli w pierwszej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w pierwszej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w pierwszej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - Dokładna liczba goli

Należy wytypować ile dokładnie goli zostanie strzelonych w pierwszej połowie spotkania.

1. połowa – Liczba goli (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale będzie mieściła się liczba goli strzelonych w pierwszej połowie.

1. Połowa – Obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować, czy oba zespoły strzelą gola w pierwszej połowie meczu.

TAK - oznacza, że oba zespoły strzelą gola w pierwszej połowie NIE - oznacza, że żaden lub tylko jeden zespół strzeli gola w pierwszej połowie meczu

1. połowa – 1. gol

Należy wytypować która drużyna strzeli pierwszego gola w pierwszej połowie.

1 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym miejscu

2 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na drugim miejscu

Brak gola – oznacza, że w pierwszej połowie nie padnie żaden gol

1. połowa - 1. drużyna Total (suma)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w pierwszej połowie drużyna wymieniona jako pierwsza.

Poniżej – Suma goli w pierwszej połowie 1. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w pierwszej połowie 1. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - 2. drużyna Total (suma)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w pierwszej połowie drużyna wymieniona jako druga.

Poniżej – Suma goli w drugiej połowie 2. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w drugiej połowie 2. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - 1. drużyna dokładna liczba goli

Należy wytypować ile dokładnie goli strzeli w pierwszej połowie drużyna wymieniona jako pierwsza.

1. połowa - 2. drużyna dokładna liczba goli

Należy wytypować ile dokładnie goli strzeli w pierwszej połowie drużyna wymieniona jako druga.

1. połowa - 1X2 + Total

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w pierwszej połowie oraz czy suma goli w pierwszej połowie przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że pierwszą połowę wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli w pierwszej połowie będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1 + Powyżej – oznacza, że pierwszą połowę wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli w pierwszej połowie będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że pierwsza połowa zakończy się remisem oraz że suma goli w pierwszej połowie będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że pierwsza połowa zakończy się remisem oraz że suma goli w pierwszej połowie będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że pierwszą połowę wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli w pierwszej połowie będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie
2 + Powyżej – oznacza, że pierwszą połowę wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli w pierwszej połowie będzie większa niż wartość określona w zakładzie

1. połowa - 1X2 + obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w pierwszej połowie oraz czy obie drużyny strzelą gola w pierwszej połowie.

1 + Tak – oznacza, że pierwszą połowę wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że obie drużyny strzelą gola w pierwszej połowie

1 + Nie – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że druga drużyna nie strzeli gola w pierwszej połowie

X + Tak – oznacza, że pierwsza połowa zakończy się remisem oraz że obie drużyny zdobędą gola w pierwszej połowie

X + Nie – oznacza, że pierwsza połowa zakończy się remisem oraz że żadna z drużyn nie strzeli gola w pierwszej połowie

2 + Tak – oznacza, że pierwszą połowę wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że obie drużyny strzelą gola w pierwszej połowie

2 + Nie – oznacza, że pierwszą połowę wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że pierwsza drużyna nie strzeli gola w pierwszej połowie

1. połowa - Podwójna szansa + obie drużyny strzelą

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa wybierając dwie z trzech opcji w połączeniu z zakładem o to, czy obie drużyny strzelą gola w pierwszej połowie meczu.

1X + Tak – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis w pierwszej połowie oraz strzelenie bramki przez obie drużyny w pierwszej połowie

1X + Nie – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis w pierwszej połowie oraz żadną bramkę lub strzelenie bramki tylko przez jedną z drużyn w pierwszej połowie

12 + Tak – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz strzelenie bramki przez obie drużyny w pierwszej połowie

12 + Nie - oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz żadną bramkę lub strzelenie bramki tylko przez jedną z drużyn w pierwszej połowie

X2 + Tak – oznacza remis lub zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz strzelenie bramki przez obie drużyny w pierwszej połowie

X2 + Nie - oznacza remis lub zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz żadną bramkę lub strzelenie bramki tylko przez jedną z drużyn w pierwszej połowie

1. połowa – Suma goli parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy w pierwszej połowie padnie parzysta czy nieparzysta liczba goli. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta – suma goli w pierwszej połowie będzie parzysta

Nieparzysta – suma goli w pierwszej połowie będzie nieparzysta

1. połowa/wynik końcowy Dokładny wynik

Należy wytypować jakim dokładnym wynikiem zakończy się pierwsza połowa oraz jakim dokładnym wynikiem zakończy się spotkanie.

Wygra obie połowy

Należy wytypować czy dana drużyna strzeli więcej goli od rywala w obu połowach.

Tak – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie strzeli więcej goli od rywala zarówno w pierwszej, jak i w drugiej połowie spotkania

Nie – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie nie strzeli więcej goli od rywala w przynajmniej jednej z połów spotkania

Wygra przynajmniej jedną połowę

Należy wytypować czy dana drużyna strzeli więcej goli od rywala w przynajmniej jednej z połów spotkania.

Tak – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie strzeli więcej goli od rywala w przynajmniej jednej połowie spotkania

Nie – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie nie strzeli więcej goli od rywala w przynajmniej żadnej z połów spotkania

Strzeli gola w obu połowach

Należy wytypować czy dana drużyna zdobędzie przynajmniej jednego gola w każdej połowie spotkania.

Tak – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie strzeli przynajmniej jednego gola w każdej połowie spotkania

Nie – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie nie strzeli gola w co najmniej jednej połowie spotkania

Połowa z największą sumą goli

Należy wytypować w której połowie spotkania strzelonych zostanie więcej goli.

1. połowa – oznacza, że w pierwszej połowie meczu padnie więcej goli niż w drugiej połowie meczu
 2. połowa – oznacza, że w drugiej połowie meczu padnie więcej goli niż w pierwszej połowie meczu
- Równo – oznacza, że w pierwszej połowie meczu padnie tyle samo goli, co w drugiej połowie meczu

1./2. połowa – obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować czy odpowiednio w poszczególnych połowach obie drużyny strzelą gola.

- Nie/nie – obie drużyny nie strzelą gola zarówno w pierwszej, jak i w drugiej połowie spotkania
Tak/nie – obie drużyny strzelą gola w pierwszej połowie, lecz w drugiej połowie co najmniej jedna z drużyn nie strzeli gola
Tak/tak – obie drużyny strzelą gola zarówno w pierwszej, jak i w drugiej połowie spotkania
Nie/tak – co najmniej jedna z drużyn nie strzeli gola w pierwszej połowie, lecz w drugiej połowie obie drużyny strzelą gola

Którakolwiek z drużyn wygra

Należy wytypować czy którakolwiek z drużyn wygra spotkanie.

- Nie – spotkanie zakończy się remisem
Tak – którakolwiek z drużyn wygra spotkanie

Dokładny wynik do przerwy/na koniec meczu

Należy wytypować dokładny wynik do przerwy oraz na koniec meczu.

10 minut – 1X2 od 1 do 10

Należy wytypować rozstrzygnięcie jakie padnie równo po pierwszych 10 minutach spotkania.

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu będzie prowadziła po 10 minutach gry
X – oznacza remis po 10 minutach gry

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu będzie prowadziła po 10 minutach gry

Kiedy zostanie strzelony 1. gol

Należy wytypować w którym przedziale czasu zdobyty zostanie pierwszy gol w meczu.

Dogrywka + gol?

Należy wytypować czy w spotkaniu dojdzie do dogrywki i padnie w niej przynajmniej jeden gol.

Tak – w meczu dojdzie do dogrywki i padnie w niej co najmniej jeden gol

Nie – w meczu nie dojdzie do dogrywki, lub do niej dojdzie, ale nie padnie w niej żaden gol

Rzuty różne - 1X2

Należy wytypować która z drużyn wykona w meczu więcej rzutów różnych, lub że obie drużyny wykonają ich tyle samo (remis).

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu wykona więcej rzutów różnych w meczu

X – oznacza remis w rzutach różnych

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu wykona więcej rzutów różnych w meczu

Rzuty różne - handicap

Należy wytypować która z drużyn wykona w meczu więcej rzutów różnych uwzględniając wartość handicapu.

1H – oznacza, że liczba rzutów różnych drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu będzie większa

2H – oznacza, że liczba rzutów różnych drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu będzie większa

Total – suma rzutów różnych w meczu (x)

Należy wytypować czy liczba rzutów różnych wykonanych w meczu będzie mieściła się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma rzutów różnych w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej
– Suma rzutów różnych w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Rzuty różne - przedziały

Należy wytypować w którym przedziale mieściła się będzie suma rzutów różnych, które zostaną wykonane w meczu.

Suma rzutów różnych parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy suma rzutów różnych, które zostaną wykonane w meczu, będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma rzutów różnych w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma rzutów różnych w meczu będzie nieparzysta

Drużyna – suma rzutów różnych

Należy wytypować czy suma rzutów różnych wykonanych przez daną drużynę przekroczy wskazaną w zakładzie wartość.

1. drużyna suma rzutów różnych (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale mieściła się będzie suma rzutów różnych wykonanych przez pierwszą drużynę w meczu.

2. drużyna suma rzutów różnych (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale mieściła się będzie suma rzutów różnych wykonanych przez drugą drużynę w meczu.

1. rzut różny w meczu

Należy wytypować która z drużyn wykona pierwszy rzut różny w meczu.

- 1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu wykona pierwszy rzut różny w meczu
Brak – oznacza, że w meczu nie będzie żadnego rzutu różnego
- 2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu wykona pierwszy rzut różny w meczu

1. Połowa - Rzuty różne 1X2

Należy wytypować która z drużyn wykona w pierwszej połowie więcej rzutów różnych, lub że obie drużyny wykonają ich tyle samo (remis).

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu wykona więcej rzutów różnych w pierwszej połowie

X – oznacza remis w rzutach różnych w pierwszej połowie

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu wykona więcej rzutów różnych w pierwszej połowie

1. połowa - Rzuty różne handicap

Należy wytypować która z drużyn wykona w pierwszej połowie więcej rzutów różnych uwzględniając wartość handicapu.

1H – oznacza, że liczba rzutów różnych drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu będzie większa

2H – oznacza, że liczba rzutów różnych drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu będzie większa

1. połowa - Total (suma rzutów różnych)

Należy wytypować czy suma rzutów różnych w pierwszej połowie będzie wyższa czy niższa od wskazanej wartości.

Poniżej – Suma rzutów różnych w pierwszej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma rzutów różnych w pierwszej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - Rzuty różne (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale mieściła się będzie suma rzutów różnych, które zostaną wykonane przez obie drużyny w pierwszej połowie meczu.

1. połowa - 1. drużyna suma rzutów różnych

Należy wytypować, czy liczba wykonanych w pierwszej połowie przez drużynę wymienioną w zakładzie na pierwszym miejscu będzie wyższa, czy niższa od wartości wskazanej w zakładzie.

Poniżej - liczba rzutów różnych wykonanych w pierwszej połowie przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu będzie niższa niż wartość wskazana w zakładzie

Powyżej - liczba rzutów różnych wykonanych w pierwszej połowie przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu będzie wyższa niż wartość wskazana w zakładzie

1. połowa - 2. drużyna suma rzutów różnych

Należy wytypować, czy liczba wykonanych w pierwszej połowie przez drużynę wymienioną w zakładzie na drugim miejscu będzie wyższa, czy niższa od wartości wskazanej w zakładzie.

Poniżej - liczba rzutów różnych wykonanych w pierwszej połowie przez drużynę wymienioną na drugim miejscu będzie niższa niż wartość wskazana w zakładzie

Powyżej - liczba rzutów różnych wykonanych w pierwszej połowie przez drużynę wymienioną na drugim miejscu będzie wyższa niż wartość wskazana w zakładzie

1. połowa - 1. drużyna dokładna liczba rzutów różnych

Należy wytypować ile dokładnie rzutów różnych wykona w pierwszej połowie drużyna wymieniona w zakładzie na drugim miejscu.

1. połowa - 2. drużyna dokładna liczba rzutów różnych

Należy wytypować ile dokładnie rzutów różnych wykona w pierwszej połowie drużyna wymieniona w zakładzie na drugim miejscu.

1. połowa – Suma rzutów różnych parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy suma rzutów różnych, które zostaną wykonane w pierwszej połowie będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma rzutów różnych w pierwszej połowie będzie parzysta

Nieparzysta – suma rzutów różnych w pierwszej połowie będzie nieparzysta

1. rzut różny

Należy wytypować, która z drużyn wykona pierwszy rzut różny w meczu.

Ostatni rzut różny

Należy wytypować która z drużyn wykona ostatni rzut różny w meczu.

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu wykona ostatni rzut różny w meczu

Brak – oznacza, że w meczu nie będzie żadnego rzutu różnego

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu wykona ostatni rzut różny w meczu

Zakłady na kartki

1 żółta kartka liczy się jako 1 żółta kartka. Czerwona kartka liczy się jako 2 kartki. 2 żółte kartki, a w rezultacie czerwona, liczone są jako 3 kartki.

Zakłady na kartki rozliczane są na podstawie zdarzeń mających miejsce w regulaminowym czasie gry (bez dogrywki).

Kartki pokazane menedżerom oraz zawodnikom znajdującym się na ławce rezerwowych nie są brane pod uwagę przy rozliczaniu zakładów. Punkty za kartki liczone są w sposób następujący:

- 10 punktów za żółtą kartkę

- 25 punktów za czerwoną kartkę

1. kartka

Należy wytypować której drużyny zawodnik zostanie jako pierwszy ukarany dowolną kartką w meczu.

1 – oznacza, że zawodnik drużyny wymienionej na pierwszym miejscu otrzyma pierwszą kartkę w meczu

Żaden – oznacza, że w meczu nie będzie ani jednej kartki

2 – oznacza, że zawodnik drużyny wymienionej na drugim miejscu otrzyma pierwszą kartkę w meczu

Total (suma kartek w meczu)

Należy wytypować czy suma kartek w meczu przekroczy określoną w zakładzie wartość.

Poniżej – Suma kartek w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma kartek w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Dokładna liczba kartek w meczu

Należy wytypować jaka będzie dokładna liczba kartek w meczu.

1. drużyna liczba kartek

Należy wytypować ile dokładnie kartek otrzyma w meczu drużyna wymieniona jako pierwsza w zakładzie.

2. drużyna liczba kartek

Należy wytypować ile dokładnie kartek otrzyma w meczu drużyna wymieniona jako druga w zakładzie.

Kto więcej kartek

Należy wytypować rozstrzygnięcie dotyczące tego, której drużyny zawodnicy zostaną ukarani większą liczbą kartek w meczu.

1 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na pierwszym miejscu otrzymają więcej kartek w meczu

Remis – oznacza, że obie drużyny otrzymają tyle samo kartek

2 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na drugim miejscu otrzymają więcej kartek w meczu

1. połowa - Total (suma kartek)

Należy wytypować czy suma kartek w pierwszej połowie przekroczy określoną w zakładzie wartość.

Poniżej – Suma kartek w pierwszej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma kartek w pierwszej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - dokładna liczba kartek

Należy wytypować jaka będzie dokładna liczba kartek w pierwszej połowie meczu.

1. połowa - Kto więcej kartek

Należy wytypować rozstrzygnięcie dotyczące tego, której drużyny zawodnicy zostaną ukarani większą liczbą kartek w pierwszej połowie meczu.

1 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na pierwszym miejscu otrzymają więcej kartek w pierwszej połowie meczu

Remis – oznacza, że obie drużyny otrzymają tyle samo kartek w pierwszej połowie

2 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na drugim miejscu otrzymają więcej kartek w pierwszej połowie meczu

1. połowa – 1. kartka

Należy wytypować której drużyny zawodnik zostanie jako pierwszy ukarany dowolną kartką w pierwszej połowie.

1. połowa - 1. drużyna liczba kartek

Należy wytypować jaka będzie dokładna liczba kartek w pierwszej połowie otrzymana przez drużynę wymienioną jako pierwsza.

1. połowa - 2. drużyna liczba kartek

Należy wytypować jaka będzie dokładna liczba kartek w pierwszej połowie otrzymana przez drużynę wymienioną jako druga.

Total (suma punktów za kartki)

Należy wytypować rozstrzygnięcie dotyczące sumy punktów przyznawanych za kartki w meczu.

Poniżej – Suma punktów za kartki w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów za kartki w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Suma punktów za kartki (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale mieściła się będzie suma punktów za kartki przyznane w meczu.

1. połowa - Suma punktów za kartki

Należy wytypować czy suma punktów za kartki przyznane w pierwszej połowie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – suma punktów za kartki w pierwszej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – suma punktów za kartki w pierwszej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - Suma punktów za kartki (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale mieściła się będzie suma punktów za kartki przyznane w pierwszej połowie.

Otrzyma kartkę

Należy wytypować, czy zawodnik wymieniony w zakładzie zostanie ukarany przez sędziego kartką (żółta lub czerwona).

Czerwona kartka

Należy wytypować czy sędzia ukarze czerwoną kartką co najmniej jednego zawodnika w meczu.

Tak – co najmniej jeden zawodnik zostanie ukarany czerwoną kartką podczas meczu
Nie – nie będzie czerwonej kartki w meczu

1. drużyna – czerwona kartka

Należy wytypować czy sędzia ukara czerwoną kartką co najmniej jednego zawodnika drużyny wymienionej jako pierwsza w meczu.

Tak – co najmniej jeden zawodnik drużyny wymienionej na pierwszym miejscu zostanie ukarany czerwoną kartką podczas meczu

Nie – w meczu nie będzie czerwonej kartki dla zawodnika drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2. drużyna – czerwona kartka

Należy wytypować czy sędzia ukarze czerwoną kartką co najmniej jednego zawodnika drużyny wymienionej jako druga w meczu.

Tak – co najmniej jeden zawodnik drużyny wymienionej na drugim miejscu zostanie ukarany czerwoną kartką podczas meczu

Nie – w meczu nie będzie czerwonej kartki dla zawodnika drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa - czerwona kartka

Należy wytypować czy sędzia ukarze co najmniej jednego zawodnika czerwoną kartką w pierwszej połowie meczu.

Tak – co najmniej jeden zawodnik zostanie ukarany czerwoną kartką w pierwszej połowie meczu
Nie – nie będzie czerwonej kartki w pierwszej połowie meczu

1. połowa - 1. drużyna czerwona kartka

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako pierwsza otrzyma czerwoną kartkę w pierwszej połowie meczu.

Tak - co najmniej jeden z zawodników drużyny wymienionej jako pierwsza zostanie ukarany czerwoną kartką w pierwszej połowie

Nie - żaden z zawodników drużyny wymienionej jako pierwsza nie zostanie ukarany czerwoną kartką w pierwszej połowie

1. połowa - 2. drużyna czerwona kartka

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako druga otrzyma czerwoną kartkę w pierwszej połowie meczu.

Tak - co najmniej jeden z zawodników drużyny wymienionej jako druga zostanie ukarany czerwoną kartką w pierwszej połowie

Nie - żaden z zawodników drużyny wymienionej jako druga nie zostanie ukarany czerwoną kartką w pierwszej połowie

Zakłady na strzelców

Bramki samobójcze nie są liczone do rozstrzygnięcia zakładów na strzelców.

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.

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.

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.

Strzelec 1. gola

Należy wytypować który z zawodników zdobędzie pierwszego gola w meczu.

Strzelec ostatniego gola

Należy wytypować który z zawodników zdobędzie ostatniego gola w meczu.

Strzelec gola

Należy wytypować który z zawodników zdobędzie gola w meczu.

Strzelec gola + 1X2

Należy wytypować który z zawodników strzeli gola w meczu oraz jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu.

Strzelec gola + dokładny wynik

Należy wytypować który z zawodników strzeli gola w meczu oraz jaki dokładny wynik padnie w spotkaniu.

Drużyna - posiadanie piłki X%

Należy wytypować czy % posiadanie piłki wskazanej drużyny w meczu mieściło się będzie poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Suma celnych strzałów w meczu (x)

Należy wytypować czy suma celnych strzałów w meczu będzie się mieściła poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Drużyna – suma celnych strzałów w meczu (x)

Należy wytypować czy suma celnych strzałów wskazanej drużyny w meczu będzie się mieściła poniżej czy powyżej wskazanej wartości

Suma fauli w meczu (x)

Należy wytypować czy suma fauli w meczu będzie się mieściła poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Drużyna – suma fauli w meczu (x)

Należy wytypować czy suma fauli wskazanej drużyny w meczu będzie się mieściła poniżej czy powyżej wskazanej wartości

Suma spalonych w meczu (x)

Należy wytypować, czy suma spalonych w meczu będzie mieściła się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Zawodnik – liczba celnych strzałów w meczu

Należy wytypować czy wskazany w zakładzie zawodnik wykona w danym meczu więcej czy mniej celnych strzałów na bramkę przeciwnika niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej - liczba strzałów celnych danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie

Powyżej - liczba strzałów celnych danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

Zawodnik – liczba fauli w meczu

Należy wytypować, czy wskazany w zakładzie zawodnik popełni więcej czy mniej fauli w meczu niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej – liczba fauli popełnionych przez danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie

Powyżej – liczba fauli popełnionych przez danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

Zaliczy asystę w meczu

Należy wytypować czy wskazany w zakładzie zawodnik zaliczy w danym meczu więcej czy mniej asyst niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej - liczba asyst danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie

Powyżej - liczba asyst danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

1. drużyna lub poniżej

Zwycięstwo drużyny 1 LUB poniżej 2.5 gola. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz wygrywa drużyna wymieniona na pierwszym miejscu lub suma zdobytych bramek w meczu znajduje się poniżej wartości wskazanej w zakładzie

NIE – mecz kończy się remisem lub zwycięstwem drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie suma bramek zdobytych przez obie drużyny w meczu znajduje się powyżej wartości wskazanej w zakładzie

Remis lub poniżej

Remis LUB poniżej 2.5 gola. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz kończy się remisem lub suma bramek zdobytych w meczu znajduje się poniżej wartości wskazanej w zakładzie

NIE – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie suma bramek zdobytych przez obie drużyny w meczu znajduje się powyżej wartości wskazanej w zakładzie

2. drużyna lub poniżej

Zwycięstwo drużyny 2 LUB poniżej 2.5 gola. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz wygrywa drużyna wymieniona na drugim miejscu lub suma bramek zdobytych w meczu znajduje się poniżej wartości wskazanej w zakładzie

NIE – mecz kończy się remisem lub wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu oraz jednocześnie suma bramek zdobytych przez obie drużyny w meczu znajduje się powyżej wartości wskazanej w zakładzie

1. drużyna lub ponad

Zwycięstwo drużyny 1 LUB ponad 2.5 gola. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz wygrywa drużyna wymieniona na pierwszym miejscu lub suma bramek zdobytych w meczu znajduje się powyżej wartości wskazanej w zakładzie

NIE – mecz kończy się remisem lub wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie suma bramek zdobytych przez obie drużyny w meczu znajduje się poniżej wartości wskazanej w zakładzie

Remis lub ponad

Remis LUB ponad 2.5 gola. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz kończy się remisem lub suma bramek w meczu znajduje się powyżej wartości wskazanej w zakładzie

NIE – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie suma bramek zdobytych przez obie drużyny w meczu znajduje się poniżej wartości wskazanej w zakładzie

2. drużyna lub ponad

Zwycięstwo drużyny 2 LUB ponad 2.5 gola. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz wygrywa drużyna wymieniona na drugim miejscu lub suma bramek w meczu znajduje się powyżej wartości wskazanej w zakładzie

NIE – mecz kończy się remisem lub wygraną drużyny wymienionej na pierwszej miejscu oraz jednocześnie suma bramek zdobytych przez obie drużyny w meczu znajduje się poniżej wartości wskazanej w zakładzie

1. drużyna lub obie strzelą

Zwycięstwo drużyny 1 LUB obie drużyny strzelą. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz wygrywa drużyna wymieniona na pierwszym miejscu lub obie drużyny strzelają bramkę w meczu

NIE – mecz kończy się remisem lub wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie przynajmniej jedna z drużyn nie strzela bramki w meczu

Remis lub obie strzelą

Remis LUB obie drużyny strzelą. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz kończy się remisem lub obie drużyny strzelają bramkę w meczu

NIE – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie przynajmniej jedna z drużyn nie strzela bramki w meczu

2. drużyna lub obie strzelą

Zwycięstwo drużyny 2 LUB obie drużyny strzelą. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu lub obie drużyny strzelają bramkę w meczu

NIE – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remisem oraz jednocześnie przynajmniej jedna z drużyn nie strzela bramki w meczu

1. drużyna lub którakolwiek czyste konto

Zwycięstwo drużyny 1 LUB którakolwiek z drużyn zachowa czyste konto, tzn. nie straci bramki w meczu. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub którakolwiek z drużyn nie traci bramki w meczu

NIE – mecz kończy się remisem lub wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie obie drużyny tracą bramkę w meczu

Remis lub którakolwiek czyste konto

Remis LUB którakolwiek z drużyn zachowa czyste konto, tzn. nie straci bramki w meczu. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz kończy się remisem lub którakolwiek z drużyn nie traci bramki w meczu

NIE – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu oraz jednocześnie obie drużyny tracą bramkę w meczu

2. drużyna lub którakolwiek czyste konto

Zwycięstwo drużyny 2 LUB którakolwiek z drużyn zachowa czyste konto, tzn. nie straci bramki w meczu. Należy wytypować czy będzie miało miejsce choć jedno z dwóch podanych zdarzeń. W przypadku wybrania opcji 'nie' - zostanie ona rozliczona jako wygrana, jeżeli nie spełni się żadne z dwóch wymienionych zdarzeń.

TAK – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu lub którakolwiek z drużyn nie traci bramki w meczu

NIE – mecz kończy się wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remisem oraz jednocześnie obie drużyny tracą bramkę w meczu

Wydarzenie - kolejka nr X - suma zwycięstw gospodarze

Należy wytypować ile ze wskazanych meczów w jednej kolejce danych rozgrywek zakończy się wygranymi drużyn wskazanymi na pierwszym miejscu w zakładzie.

Wydarzenie - kolejka nr X - suma remisów

Należy wytypować ile ze wskazanych meczów w jednej kolejce danych rozgrywek zakończy się remisami.

Wydarzenie - kolejka nr X - suma zwycięstw goście

Należy wytypować ile ze wskazanych meczów w jednej kolejce danych rozgrywek zakończy się wygranymi drużyn wskazanymi na drugim miejscu w zakładzie.

Wydarzenie - kolejka nr X - suma

Należy wytypować czy suma strzelonych bramek w jednej kolejce danych rozgrywek znajdzie się poniżej, czy powyżej wskazanej w zakładzie wartości.

Poniżej - suma strzelonych w kolejce bramek znajdzie się poniżej wskazanej wartości
Powyżej - suma strzelonych w kolejce bramek znajdzie się powyżej wskazanej wartości

Wydarzenie - kolejka nr X - gospodarze suma

Należy wytypować czy suma strzelonych bramek przez drużyny wymienione na pierwszym miejscu w jednej kolejce danych rozgrywek znajdzie się poniżej, czy powyżej wskazanej w zakładzie wartości.

Poniżej - suma strzelonych w kolejce bramek przez drużyny wymienione na pierwszym miejscu znajdzie się poniżej wskazanej wartości

Powyżej - suma strzelonych w kolejce bramek przez drużyny wymienione na pierwszym miejscu znajdzie się powyżej wskazanej wartości

Wydarzenie - kolejka nr X - goście suma

Należy wytypować czy suma strzelonych bramek przez drużyny wymienione na drugim miejscu w jednej kolejce danych rozgrywek znajdzie się poniżej, czy powyżej wskazanej w zakładzie wartości.

Poniżej - suma strzelonych w kolejce bramek przez drużyny wymienione na drugim miejscu znajdzie się poniżej wskazanej wartości

Powyżej - suma strzelonych w kolejce bramek przez drużyny wymienione na drugim miejscu znajdzie się powyżej wskazanej wartości

Wydarzenie - kolejka nr X - więcej goli gospodarze lub goście

Należy wytypować, czy w jednej kolejce danych rozgrywek więcej goli zostanie strzelonych przez drużyny gospodarzy, czy przez drużyny gości.

Gospodarze - oznacza, że drużyny gospodarzy strzelą więcej goli w jednej kolejce danego wydarzenia

Remis - oznacza tyle samo goli strzelonych przez drużyny gospodarzy i drużyny gości

Goście - oznacza, że drużyny gości strzelą więcej goli w jednej kolejce danego wydarzenia

Wydarzenie - Zwycięzca

Należy wytypować która z wymienionych drużyn zwycięży w danym wydarzeniu.

Wydarzenie - Drużyna/Zawodnik osiągnie finał

Należy wytypować czy wymieniona w zakładzie drużyna/zawodnik dojdzie do finału wydarzenia.

Wydarzenie - H2H

Należy wytypować która z wymienionych w zakładzie drużyn zajmie wyższą pozycję w klasyfikacji końcowej danego wydarzenia.

Wydarzenie - Najgorsza pozycja na koniec

Należy wytypować która z wymienionych drużyn zajmie najgorszą pozycję w klasyfikacji końcowej danego wydarzenia.

TENIS

W przypadku kreczu (zawodnik rezygnuje z gry przed zakończeniem meczu) lub dyskwalifikacji zawodnika, wszystkie dotyczące go zakłady, które nie zostały jeszcze rozstrzygnięte rozliczone zostaną jako zwrot.

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu

Handicap – sety

Należy wytypować która ze stron zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby setów.

1H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Handicap – gemy

Należy wytypować która ze stron zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby gemów.

1H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Podwójny wynik (1. set/mecz)

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie będzie w spotkaniu po pierwszym secie i na koniec meczu

1/1 – oznacza, że zawodnik wymieniony jako pierwszy wygra pierwszego seta oraz wygra mecz

½ – oznacza, że zawodnik wymieniony jako pierwszy wygra pierwszego seta ale przegra mecz 2/1

– oznacza że zawodnik wymieniony jako drugi wygra pierwszego seta ale przegra mecz 2/2

– oznacza, że zawodnik wymieniony jako drugi wygra pierwszego seta i wygra mecz

Zawodnik 1 – Total (suma wygranych gemów w meczu)

Należy wytypować sumę gemów zdobytą przez zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu, gdzie:

Poniżej - oznacza zdobycie mniejszej ilości gemów od określonej liczby

Powyżej - oznacza zdobycie większej ilości gemów od określonej liczby

Zawodnik 2 – Total (suma wygranych gemów w meczu)

Należy wytypować sumę gemów zdobytą przez zawodnika wymienionego na drugim miejscu, gdzie:

Poniżej - oznacza zdobycie mniejszej ilości gemów od określonej liczby

Powyżej - oznacza zdobycie większej ilości gemów od określonej liczby

Dokładny wynik

Należy wytypować jakim dokładnie wynikiem w setach zakończy się spotkanie.

Set - zwycięzca

Należy wytypować kto wygra określonego w przedmiocie zakładu seta.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu

Dokładny wynik seta

Należy wytypować jakim dokładnie wynikiem w gemach zakończy się dany set.

Liczba setów w meczu

Należy wytypować jaka będzie liczba setów rozegranych w meczu.

Total (suma gemów)

Należy wytypować czy suma gemów w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma gemów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma gemów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Set - handicap

Należy wytypować która ze stron zwycięży w secie po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby gemów.

Set – Total (suma gemów w secie)

Należy wytypować czy suma gemów w secie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma gemów w secie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma gemów w secie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Zawodnik – set total (suma gemów w secie)

Należy wytypować czy suma gemów wygranych przez zawodnika w secie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma gemów wygranych przez wskazanego zawodnika będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma gemów wygranych przez wskazanego zawodnika będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Zawodnik – wygra seta

Należy wytypować czy wskazany zawodnik wygra co najmniej jednego seta.

Zawodnik – wygra dokładnie 1 set

Należy wytypować czy zawodnik wygra dokładnie 1 set.

Tak – oznacza, że zawodnik wygra dokładnie 1 set w trakcie meczu

Nie – oznacza, że zawodnik nie wygra żadnego lub wygra więcej niż jednego seta

Tie-break w meczu

Należy wytypować czy w meczu zostanie rozegrane co najmniej jeden tie-break.

Tak – oznacza, że w meczu rozegrany zostanie co najmniej jeden tie-break

Nie – oznacza, że w meczu nie zostanie rozegrany ani jeden tie-break

Tiebreak w secie

Należy wytypować, czy w podanym secie będzie tiebreak, gdzie:

Tak - oznacza, że będzie

Nie - oznacza, że nie będzie

Set 6:0?

Należy wytypować w przynajmniej jeden z setów w meczu zakończy się wynikiem 6:0.

Tak – oznacza, że co najmniej jeden z setów zakończy się wynikiem 6:0 (lub 0:6)

Nie – oznacza, że żaden z setów w meczu nie zakończy się wynikiem 6:0 (lub 0:6)

Suma gemów parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy liczba gemów rozegranych w meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma gemów rozegranych w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma gemów rozegranych w meczu będzie nieparzysta

KOSZYKÓWKA

Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów PRZEDMECZOWYCH w koszykówce UWZGLĘDNIA dogrywkę, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustalono wiono inaczej.

Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów LIVE w koszykówce NIE UWZGLĘDNIA dogrywki, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.

Wszelkie odniesienia do 1 połowy meczu oznaczają sumę wyników z kwart nr 1 i 2, a wszelkie odniesienia do 2 połowy oznaczają sumę wyników z kwart nr 3 i 4.

Oznaczenia odnoszące się do zakładów dotyczących 1. połowy należy stosować odpowiednio względem zakładów dotyczących 2. połowy

Zwycięzca (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. Zakład uwzględnia dogrywkę.

1 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się regulaminowy czas gry. (zakład nie uwzględnia dogrywki)

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis po regulaminowym czasie gry

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Handicap europejski

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem

handicapu 2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem

handicapu Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Handicap (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn. Zakład uwzględnia dogrywkę.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra oznaczona w zakładzie drużyna lub że w spotkaniu padnie remis.

Rozmiar zwycięstwa (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra oznaczona w zakładzie drużyna. Zakład uwzględnia dogrywkę.

Którakolwiek drużyna - Rozmiar zwycięstwa (włączając dogrywkę)

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra którakolwiek z drużyn. Zakład uwzględnia dogrywkę.

Który zespół wygra rzut sędziowski?

Należy wytypować zawodnik którego z zespołów wygra rzut sędziowski rozpoczynający spotkanie.

- 1 - oznacza wygranie rzutu sędziowskiego przez zawodnika drużyny wymienionej na pierwszym miejscu
- 2 - oznacza wygranie rzutu sędziowskiego przez zawodnika drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa - Wynik

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się 1. połowa meczu.

- 1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu
- X – oznacza remis w 1. połowie
- 2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa/wynik końcowy

Należy wytypować jakie będzie w spotkaniu rozstrzygnięcie do przerwy oraz na koniec meczu. (zakład nie uwzględnia dogrywki)

- 1/1 – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz
- 1/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem
- 1/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga
- X/1 – oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza
- X/X – oznacza, że do zarówno do przerwy, jak i w całym meczu, wynik będzie remisowy X/2 - oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga
- 2/1 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza
- 2/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem
- 2/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

Total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Total – suma punktów (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości. Zakład uwzględnia dogrywkę.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. Połowa - total (suma punktów)

Należy wytypować czy suma punktów w pierwszej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w pierwszej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w pierwszej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. połowa - Handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się pierwsza połowa uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

1. połowa - Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra pierwszą połowę oznaczona w zakładzie drużyna lub że w pierwszej połowie padnie remis.

1. połowa - Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów w pierwszej połowie będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów zdobytych w pierwszej połowie będzie parzysta

Nieparzysta – suma punktów zdobytych w pierwszej połowie będzie nieparzysta

2. połowa – Wynik

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się druga połowa meczu.

2. połowa – Total (suma punktów)

Należy wytypować czy suma punktów w drugiej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

2. połowa – handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się druga połowa, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn

2. połowa – Remis – nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się druga połowa meczu. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

Total (ponad-dokładnie-poniżej)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu mieściła będzie się poniżej, powyżej czy równą wskazaną wartość.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Ponad

– Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Dokładnie – Suma punktów w meczu będzie równa wartości podanej w zakładzie

Suma punktów w meczu – przedziały

Należy wytypować w który z przedziałów wpisywała się będzie suma punktów, które zostaną zdobyte w meczu.

1. drużyna – total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na drugim miejscu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na drugim miejscu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów w meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów rozegranych w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma punktów rozegranych w meczu będzie nieparzysta

Kwarta z największą sumą pkt

Należy wytypować w której z kwart meczu zdobytych zostanie łącznie najwięcej punktów.

1. kwarta – oznacza, że w 1. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu

2. kwarta – oznacza, że w 2. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu

3. kwarta – oznacza, że w 3. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu

4. kwarta – oznacza, że w 4. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu

Równy – oznacza, że w co najmniej dwóch kwartach padnie taka sama suma punktów i będą to kwarty z największą sumą punktów

Kwarta - 1X2

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie kwarta.

1 – oznacza zwycięstwo we wskazanej kwarcie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu
X – oznacza remis we wskazanej kwarcie

2 – oznacza zwycięstwo we wskazanej kwarcie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Kwarta - remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie kwarta.

W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo w kwarcie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo w kwarcie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Kwarta - Total (suma punktów)

Należy wytypować czy suma punktów w kwarcie podanej w nazwie zakładu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w danej kwarcie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma punktów w danej kwarcie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Kwarta - handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie kwarta, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną w kwarcie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną w kwarcie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Kwarta - różnica zwycięstwa

Należy wytypować która drużyna wygra daną kwartę określoną różnicą punktów lub inny wynik.

Kwarta - Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów w określonej kwarcie będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów rozegranych w kwarcie będzie parzysta Nieparzysta

– suma punktów rozegranych w kwarcie będzie nieparzysta

Mecz + Total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w meczu oraz czy suma punktów przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

2 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Punkty zawodnika

Należy wytypować, czy wskazany w zakładzie zawodnik zdobędzie w danym meczu meczu więcej czy mniej punktów niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej - liczba punktów danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie

Powyżej - liczba punktów danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

Zbiórki zawodnika

Należy wytypować, czy wskazany w zakładzie zawodnik zaliczy w danym meczu meczu więcej czy mniej zbiórek niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej - liczba zbiórek danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie Powyżej
- liczba zbiórek danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

Przechwyty zawodnika

Należy wytypować, czy wskazany w zakładzie zawodnik zaliczy w danym meczu meczu więcej czy mniej przechwyty niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej - liczba przechwyty danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie
Powyżej - liczba przechwyty danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

Asysty zawodnika

Należy wytypować, czy wskazany w zakładzie zawodnik zaliczy w danym meczu meczu więcej czy mniej asyst niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej - liczba asyst danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie Powyżej
- liczba asyst danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

Bloki zawodnika

Należy wytypować, czy wskazany w zakładzie zawodnik zaliczy w danym meczu meczu więcej czy mniej bloków niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej - liczba bloków danego zawodnika będzie niższa niż wartość określona w zakładzie Powyżej
- liczba bloków danego zawodnika będzie wyższa niż wartość określona w zakładzie

SIATKÓWKA

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Dokładny wynik

Należy wytypować jakim dokładnie wynikiem w setach zakończy się spotkanie.

Handicap – sety

Należy wytypować która z drużyn zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby setów.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Punkty - handicap

Należy wytypować która z drużyn zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby punktów.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

X set - Zwycięzca

Należy wytypować która drużyna wygra określonego w zakładzie seta.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Liczba setów w meczu

Należy wytypować jaka będzie liczba setów rozegranych w meczu.

Suma setów w meczu

Należy wytypować, czy liczba setów rozegranych w meczu znajdzie się poniżej, czy powyżej określonej w zakładzie wartości.

Poniżej – suma setów w meczu znajdzie się poniżej wskazanej w zakładzie wartości

Powyżej – suma setów w meczu znajdzie się powyżej wskazanej w zakładzie wartości

Czy będzie 4. set?

Należy wytypować czy w meczu odbędzie się set numer 4.

Czy będzie 5. set?

Należy wytypować czy w meczu odbędzie się set numer 5.

Suma punktów

Należy wytypować czy suma punktów w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Set – handicap punktów

Należy wytypować która z drużyn zwycięży w secie po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby punktów.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Drużyna - wygra seta

Należy wytypować czy wskazana drużyna wygra przynajmniej jednego seta.

Pierwsza drużyna wygra dokładnie 1 set

Należy wytypować czy wskazana drużyna wygra dokładnie jednego seta w meczu.

Druga drużyna wygra dokładnie 1 set

Należy wytypować czy wskazana drużyna wygra dokładnie jednego seta w meczu.

Pierwsza drużyna wygra dokładnie 2 sety

Należy wytypować czy wskazana drużyna wygra w meczu dokładnie 2. sety w meczu

Druga drużyna wygra dokładnie 2 sety

Należy wytypować czy wskazana drużyna wygra w meczu dokładnie 2. sety w meczu

Set – Suma punktów

Należy wytypować czy suma punktów w secie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w secie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w secie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Set – kto pierwszy do x punktów

Należy wytypować która drużyna jako pierwsza osiągnie określoną ilość punktów w secie.

Set – Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych przez obie drużyny we wskazanym secie będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów w secie będzie parzysta

Nieparzysta – suma punktów w secie będzie nieparzysta

Drużyna – wygra co najmniej seta

Należy wytypować czy wskazana drużyna wygra co najmniej jednego seta w meczu.

Wyścig do X punktów

Należy wytypować która z drużyn jako pierwsza zdobędzie X punktów.

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu jako pierwsza zdobędzie X punktów

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu jako pierwsza zdobędzie X punktów

Ile setów będzie rozstrzygniętych na przewagi

Należy wytypować ile setów w meczu rozstrzygnie się dopiero na przewagi.

0 – żaden set w meczu nie rozstrzygnie się dopiero na przewagi

- 1 – jeden set w meczu rozstrzygnie się dopiero na przewagi
- 2 – dwa sety w meczu rozstrzygną się dopiero na przewagi
- 3 – trzy sety w meczu rozstrzygną się dopiero na przewagi
- 4 – cztery sety w meczu rozstrzygną się dopiero na przewagi
- 5 – pięć setów w meczu rozstrzygnie się dopiero na przewagi

Set na przewagi

Należy wytypować czy dany set rozstrzygnie się dopiero na przewagi.

Tak – oznacza, że dany set rozstrzygnie się dopiero podczas gry na przewagi

Nie – oznacza, że dany set nie zostanie rozstrzygnięty dopiero podczas gry na przewagi

HOKEJ NA LODZIE

Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów w hokeju na lodzie nie uwzględnia dogrywki, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.

Zwycięzca (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi)

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie włącznie z dogrywką i rzutami karnymi.

1 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako druga

1X2

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się regulaminowy czas gry.
(zakład nie uwzględnia dogrywki)

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis po regulaminowym czasie gry

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Zwycięstwo gospodarzy – nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku zwycięstwa drużyny wymienionej jako pierwsza, następuje zwrot stawki. X – oznacza remis w spotkaniu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Zwycięstwo gości – nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku zwycięstwa drużyny wymienionej jako druga, następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym

miejscu X – oznacza remis w spotkaniu

Handicap azjatycki

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Handicap (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi)

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi) uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn. 1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem goli wygra któraś z drużyn lub że w spotkaniu padnie remis.

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji.

1X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 - oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. gol

Należy wytypować która drużyna strzeli pierwszego gola w spotkaniu. 1 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym miejscu 2 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na drugim miejscu żaden – oznacza, że w meczu nie padnie żaden gol

Ostatni gol

Należy wytypować która drużyna strzeli ostatniego gola w spotkaniu.

1 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym miejscu 2 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na drugim miejscu żaden – oznacza, że w meczu nie padnie żaden gol

Total (suma goli w meczu)

Należy wytypować czy suma goli w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Total - suma (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi)

Należy wytypować czy suma goli w meczu (wliczając dogrywkę i rzuty karne) mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w meczu (wliczając dogrywkę i rzuty karne) będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w meczu (wliczając dogrywkę i rzuty karne) będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Dokładna liczba goli (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi)

Należy wytypować ile dokładnie goli padnie w spotkaniu, licząc regulaminowy czas gry, dogrywkę oraz rzuty karne.

1. drużyna – total (suma goli w meczu)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako pierwsza.

Poniżej – Suma goli w meczu 1. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w meczu 1. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – total (suma goli w meczu)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako druga.

Poniżej – Suma goli w meczu 2. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w meczu 2. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – czyste konto

Należy wytypować czy drużyna wymieniona jako druga zachowa czyste konto w ciągu całego meczu (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako druga.

Poniżej – Suma goli w meczu 2. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w meczu 2. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować czy każda z drużyn strzeli w spotkaniu przynajmniej jednego gola

Tak – oznacza, że obie drużyny muszą zdobyć w meczu przynajmniej jednego gola

Nie – oznacza, że przynajmniej jedna z drużyn nie zdobędzie w meczu gola

Dokładny wynik

Należy wytypować dokładny wynik jakim zakończy się spotkanie.

Drużyna – dokładna liczba goli (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi)

Należy wytypować ile goli zdobędzie wskazana drużyna w trakcie trwania całego spotkania.

X. tercja - Drużyna dokładna liczba goli

Należy wytypować ile goli zdobędzie drużyna w trakcie trwania wskazanej tercji.

Suma goli parzysta/nieparzysta (włącznie z dogrywką i rzutami karnymi)

Należy wytypować czy w spotkaniu padnie parzysta czy nieparzysta liczba goli. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta – suma goli w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma goli w meczu będzie nieparzysta

Drużyna - czyste konto

Należy wytypować czy wybrana drużyna zachowa czyste konto w trakcie całego spotkania.

Drużyna –wygra wszystkie tercje

Należy wytypować czy wskazana drużyna wygra wszystkie tercje

Tak – oznacza, że wskazana drużyna wygra wszystkie tercje

Nie – oznacza, że wskazana drużyna nie wygra wszystkich tercji

1X2 + Total (suma goli w meczu)

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy suma goli przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

2 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

1X2 + Obie drużyny strzelą gola

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola.

1/tak – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza wygra, oraz obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola

1/nie – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza wygra, oraz obie drużyny nie strzelą przynajmniej jednego gola

X/tak – oznacza, że spotkanie zakończy się remisem, oraz obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola

X/nie – oznacza, że spotkanie zakończy się remisem, oraz obie drużyny nie strzelą przynajmniej jednego gola

2/tak – oznacza, że drużyna wymieniona jako druga wygra, oraz obie drużyny strzelą przynajmniej jednego gola

2/nie – oznacza, że drużyna wymieniona jako druga wygra, oraz obie drużyny nie strzelą przynajmniej jednego gola.

Czy będzie dogrywka?

Należy wytypować czy w meczu rozegrana zostanie dogrywka. Tak – oznacza, że w meczu rozegrana zostanie dogrywka

Nie – oznacza, że w meczu nie zostanie rozegrana dogrywka

X. tercja - wynik

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się dana tercja meczu.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis w danej tercji

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X. tercja - podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się dana tercja wybierając dwie z trzech opcji.

1X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X. tercja - remis nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się tercja. W przypadku

r – remis następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X. tercja - handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się wskazana tercja uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

X. tercja – dokładny wynik

Należy wytypować dokładny wynik jakim zakończy się wskazana tercja

X. tercja – dokładna liczba goli

Należy wytypować dokładną liczbę goli jaka padnie we wskazanej tercji

X. tercja – 1. drużyna strzeli

Tak – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu strzeli w danej tercji co najmniej jednego gola

Nie – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu nie strzeli w danej tercji żadnego gola

X. tercja – 2. drużyna strzeli

Tak – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu strzeli w danej tercji co najmniej jednego gola

Nie – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu nie strzeli w danej tercji żadnego gola

X. tercja –1. gol

Należy wytypować która drużyna strzeli pierwszego gola w danej tercji.

1 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym miejscu

2 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na drugim miejscu

Brak gola – oznacza, że w danej tercji nie padnie żaden gol

X. tercja - ostatni punktujący zespół

Należy wytypować która drużyna strzeli ostatniego gola w danej tercji.

1 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym miejscu

2 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na drugim miejscu

Brak gola – oznacza, że w danej tercji nie padnie żaden gol

X. tercja - total (suma goli)

Należy wytypować czy suma goli w danej tercji mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w danej tercji będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w danej tercji będzie większa od wartości podanej w zakładzie

X. tercja – Drużyna suma

Należy wytypować czy suma goli wskazanej drużyny w danej tercji mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli wskazanej drużyny w danej tercji będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli wskazanej drużyny w danej tercji będzie większa od wartości podanej w zakładzie

X. tercja - obie drużyny strzelą gola?

Należy wytypować czy każda z drużyn strzeli w danej tercji przynajmniej jednego gola

Tak – oznacza, że obie drużyny muszą zdobyć w danej tercji przynajmniej jednego gola

Nie – oznacza, że przynajmniej jedna z drużyn nie zdobędzie w danej tercji gola

X. tercja - parzysta/nieparzysta suma goli

Należy wytypować czy w danej tercji padnie parzysta czy nieparzysta liczba goli.

0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta – suma goli w danej tercji będzie parzysta

Nieparzysta – suma goli w danej tercji będzie nieparzysta

X. tercja – drużyna: czyste konto Należy wytypować czy wybrana drużyna zachowa czyste konto w określonej tercji meczu.

Drużyna wygra przynajmniej jedną tercję

Należy wytypować czy drużyna wymieniona na pierwszym miejscu wygra przynajmniej jedną tercję, gdzie:

Tak - oznacza, że wygra przynajmniej jedną

tercję Nie - oznacza, że nie wygra żadnej tercji

Najwyżej punktująca część gry

Należy wytypować w której z tercji meczu zdobytych zostanie łącznie najwięcej punktów.

1. tercja – oznacza, że w 1. tercji meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej tercji meczu

2. tercja – oznacza, że w 2. tercji meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej tercji meczu

3. tercji – oznacza, że w 3. tercji meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej tercji meczu

Równo – oznacza, że w co najmniej dwóch tercjach padnie taka sama suma punktów i będą to tercje z największą sumą punktów

Drużyna - najwyżej punktująca część gry

Należy wytypować w której z tercji meczu wskazana drużyna zdobędzie najwięcej goli.

1. tercja – oznacza, że w 1. tercji meczu wskazana drużyna zdobędzie więcej goli niż w każdej innej tercji meczu

2. tercja – oznacza, że w 2. tercji meczu wskazana drużyna zdobędzie więcej goli niż w każdej innej tercji meczu

3. tercji – oznacza, że w 3. tercji meczu wskazana drużyna zdobędzie więcej goli niż w każdej innej tercji meczu

Równo – oznacza, że w co najmniej dwóch tercjach wskazana drużyna zdobędzie taką samą liczbę goli i będą to tercje z największą liczbą goli tej drużyny

Wszystkie części gry ponad x

Należy wytypować czy we wszystkich tercjach padnie liczba bramek przekraczająca wskazaną w zakładzie

Drużyna strzeli gola we wszystkich tercjach

Należy wytypować czy określona drużyna strzeli przynajmniej jednego gola w każdej z trzech tercji meczu.

Drużyna strzeli gola we wszystkich częściach gry

Należy wytypować, czy drużyna wymieniona na pierwszym miejscu strzeli gola w każdej tercji, gdzie:

Tak -oznacza, że strzeli w każdej tercji

Nie -oznacza, że nie strzeli w każdej tercji

PIŁKA RĘCZNA

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –
oznacza remis w spotkaniu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji

1X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Handicap europejski

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem goli wygra któraś z drużyn lub że w spotkaniu padnie remis.

Przebieg meczu

Należy wytypować która z drużyn zdobędzie pierwszego gola i jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

Awans

Należy wytypować która z drużyn awansuje do kolejnej rundy lub ostatecznie zwycięży jeśli to ostatnia możliwa runda, np. Finał.

1 – oznacza awans/zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza awans/zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Total (suma goli w meczu)

Należy wytypować czy suma goli w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Asian Total (azjatycka suma goli w meczu)

Należy wytypować czy suma goli w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma goli w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Parzysta/nieparzysta suma goli

Należy wytypować czy w spotkaniu padnie parzysta czy nieparzysta liczba goli. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta – suma goli w meczu będzie parzysta Nieparzysta

– suma goli w meczu będzie nieparzysta

1. drużyna – total (suma)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako pierwsza.

Poniżej – Suma goli w meczu 1. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w meczu 1. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – total (suma)

Należy wytypować ile goli zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako druga.

Poniżej – Suma goli w meczu 2. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma goli w meczu 2. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. gol w meczu

Należy wytypować która drużyna strzeli pierwszego gola w spotkaniu.

1 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym miejscu

2 – oznacza, że 1. gola zdobędzie drużyna wymieniona na drugim miejscu

Brak gola – oznacza, że w meczu nie padnie żaden gol

Ostatni gol w meczu

Należy wytypować która drużyna strzeli ostatniego gola w spotkaniu.

1 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na pierwszym

miejscu 2 – oznacza, że ostatniego gola w meczu zdobędzie drużyna wymieniona na

drugim miejscu Brak gola – oznacza, że w meczu nie padnie żaden gol

Suma goli w meczu (przedziały)

Należy wytypować w którym przedziale będzie mieściła się liczba goli strzelonych w spotkaniu.

Drużyna – liczba goli (przedziały)

Należy wytypować jaki zakres liczby goli zdobędzie określona drużyna w trakcie trwania całego meczu.

1X2 + Total

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy suma goli przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

2 + Powyżej –

oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

1. połowa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się 1. połowa meczu.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –
oznacza remis w 1. połowie

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa/wynik końcowy

Należy wytypować jakie będzie w spotkaniu rozstrzygnięcie do przerwy oraz na koniec meczu.

1/1 – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy i
wygra cały mecz

1/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały
mecz zakończy się remisem

1/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały
mecz wygra drużyna wymieniona jako druga

X/1 – oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra
drużyna wymieniona jako pierwsza

X/X – oznacza, że do zarówno do przerwy, jak i w całym meczu, wynik będzie remisowy X/2 -
oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako
druga

2/1 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały
mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza

2/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały
mecz zakończy się remisem

2/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

1. Połowa -rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem goli wygra któraś z drużyn lub że w pierwszej połowie
padnie remis.

Wygra obie połowy

Należy wytypować czy dana drużyna strzeli więcej goli od rywala w obu połowach.

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu wygra obie połowy

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu wygra obie połowy

Wygra przynajmniej jedną połowę

Należy wytypować czy dana drużyna strzeli więcej goli od rywala w przynajmniej jednej z połów spotkania.

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu wygra przynajmniej jedną połowę

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu wygra przynajmniej jedną połowę

Połowa z największą sumą goli

Należy wytypować w której połowie spotkania strzelonych zostanie więcej goli.

1. połowa – oznacza, że w pierwszej połowie meczu padnie więcej goli niż w drugiej połowie meczu

2. połowa – oznacza, że w drugiej połowie meczu padnie więcej goli niż w pierwszej połowie meczu

Równo – oznacza, że w pierwszej połowie meczu padnie tyle samo goli, co w drugiej połowie meczu

Połowa - Wynik

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się dana połowa meczu.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

X – oznacza remis w danej połowie

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Połowa - podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się dana połowa wybierając dwie z trzech opcji

1 X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Półowa - remis nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się dana półowa. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Półowa – handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się wskazana półowa uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis we wskazanej połowie z uwzględnieniem handicapu

Półowa - 1X2 + Total (suma goli w połowie)

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy suma goli przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że półowę wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1 + Powyżej – oznacza, że półowę wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że półowa zakończy się remisem oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że półowa zakończy się remisem oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że półowę wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

2 + Powyżej – oznacza, że półowę wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma goli będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Półowa - total (suma goli)

Należy wytypować czy suma goli w danej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w danej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w danej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Połowa - suma goli parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy we wskazanej połowie meczu padnie parzysta czy nieparzysta liczba goli. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta – suma goli w połowie będzie parzysta
Nieparzysta – suma goli w połowie będzie nieparzysta

Połowa – zakres liczby goli

Należy wytypować przedział goli, jakie zostaną strzelone w trakcie trwania wskazanej połowy przez obie drużyny.

Połowa – drużyna total (suma)

Należy wytypować czy suma goli we wskazanej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma goli w połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Połowa – drużyna zakres liczby goli

Należy wytypować przedział goli, jakie zostaną strzelone w trakcie trwania określonej połowy przez wskazaną drużynę.

Zespół z najwyższą punktującą połową

Należy wytypować która drużyna zdobędzie więcej goli w określonej połowie meczu.

BOKS

Zwycięzca

Należy wytypować, który zawodnik wygra walkę. W przypadku remisu zakład jest unieważniony, chyba że była możliwość obstawienia remisu.

Liczba rund

Należy wytypować w ilu rundach zakończy się walka. Na potrzeby rozliczeń zakładów brane pod uwagę są wyłącznie rozpoczęte rundy.

poniżej - oznacza, że liczba rund będzie niższa niż wartość podana w zakładzie powyżej

- oznacza, że liczba rund będzie wyższa niż wartość podana w zakładzie

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 trzyminutowego pojedynku).

Metoda zwycięstwa

Należy wytypować, w jaki sposób dany zawodnik wygra pojedynek.

Zawodnik wygra przed czasem (KO, TKO, DSQ, RTD) - oznacza wygraną danego zawodnika przez nokaut, techniczny nokaut, dyskwalifikację lub poddanie się rywalowi
Zawodnik wygra na punkty - oznacza wygraną danego zawodnika na punkty
Remis - oznacza walkę zakończoną remisem

Zawodnik będzie liczony

Należy wytypować, czy dany zawodnik będzie w walce liczony przez sędziego

Obaj zawodnicy będą liczeni

Należy wytypować, czy obaj zawodnicy będą w walce liczeni przez sędziego

Walka potrwa pełen dystans

Należy wytypować, czy walka potrwa tyle rund, na ile została zakontraktowana

SPORTY WALKI

Zwycięzca

Należy wytypować, który zawodnik wygra walkę. W przypadku remisu zakład jest unieważniony.

Liczba rund

Należy wytypować w ilu rundach zakończy się walka. Na potrzeby rozliczeń zakładów brane pod uwagę są wyłącznie rozpoczęte rundy.

poniżej - oznacza, że liczba rund będzie niższa niż wartość podana w zakładzie powyżej

- oznacza, że liczba rund będzie wyższa niż wartość podana w zakładzie

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 trzyminutowego pojedynku).

Sposób rozstrzygnięcia

Zawodnik wygra przed czasem (KO, TKO, DSQ, submission) - oznacza wygraną danego zawodnika przez nokaut, techniczny nokaut, dyskwalifikację lub poddanie. Zawodnik wygra na punkty - oznacza wygraną danego zawodnika na punkty

SKOKI NARCIARSKIE

Zwycięzca

Należy wytypować, czy dany zawodnik lub drużyna wygra konkurs

Miejsca 1-2

Należy wytypować, czy dany zawodnik lub drużyna zajmie w konkursie miejsce 1 lub 2.

Miejsca 1-3

Należy wytypować, czy dany zawodnik lub drużyna zajmie w konkursie miejsce 1, 2 lub 3.

Head 2 Head (H2H)

Należy wytypować, który ze wskazanych w zakładzie zawodników zajmie wyższe miejsce w konkursie. Aby zakład był ważny, zawodnik musi wziąć udział w co najmniej pierwszej serii konkursu.

ŻUŻEL

Mecz

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis w spotkaniu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Zwycięzca

Należy wytypować który z zawodników (lub zespołów) zajmie 1. miejsce w klasyfikacji końcowej wydarzenia.

TOP 3

Należy wytypować czy wskazany zawodnik (lub zespół) zajmie miejsce w pierwszej trójce klasyfikacji końcowej wydarzenia.

Head 2 Head (H2H)

Należy wytypować który z zawodników (lub zespołów) zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji końcowej wydarzenia.

1 – oznacza, że lepszy będzie zawodnik (lub zespół) wymieniony jako pierwszy

2 – oznacza, że lepszy będzie zawodnik (lub zespół) wymieniony jako drugi

Zawodnik - Total (suma punktów zawodnika)

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych w meczu przez zawodnika mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez zawodnika będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez zawodnika będzie większa od wartości podanej w zakładzie

BADMINTON

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Dokładny wynik meczu

Należy wytypować jakim dokładnie wynikiem w setach zakończy się spotkanie.

Handicap – sety

Należy wytypować która z drużyn zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby setów.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Handicap – punkty

Należy wytypować która z drużyn zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby punktów.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Zwycięzca seta

Należy wytypować która drużyna wygra określonego w przedmiocie zakładu seta.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Set – Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów w secie będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów rozegranych w secie będzie parzysta Nieparzysta

– suma punktów rozegranych w secie będzie nieparzysta

Liczba setów w meczu

Należy wytypować jaka będzie liczba setów rozegranych w meczu.

Total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Set - handicap

Należy wytypować która z drużyn zwycięży w secie po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby punktów.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Set – Total (suma punktów w secie)

Należy wytypować czy suma punktów w secie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w secie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w secie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Wygra co najmniej seta

Należy wytypować czy wskazany zawodnik/zawodnicy wygrają co najmniej jednego seta w meczu.

Set – kto pierwszy do X punktów

Należy wytypować który z zawodników jako pierwszy zdobędzie X punktów.

1 – oznacza, że zawodnik/zawodnicy wymienieni na pierwszym miejscu jako pierwsi zdobędzie X punktów

2 – oznacza, że zawodnik/zawodnicy wymienieni na drugim miejscu jako pierwsi zdobędzie

X punktów

Liczba setów zakończonych na przewagi

Należy wytypować ile setów w meczu rozstrzygnie się dopiero na przewagi.

Set na przewagi

Należy wytypować czy dany set rozstrzygnie się dopiero na przewagi.

Tak – oznacza, że dany set rozstrzygnie się dopiero podczas gry na przewagi

Nie – oznacza, że dany set nie zostanie rozstrzygnięty dopiero podczas gry na przewagi

BANDY

Wynik meczu

Należy wytypować która z drużyn wygra w meczu.

1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –
oznacza remis w meczu

2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

Total (suma bramek)

Należy wytypować czy suma bramek zdobytych w meczu będzie większa czy mniejsza niż wartość określona w zakładzie.

Poniżej – oznacza sumę bramek mniejszą niż wartość określona w zakładzie

Powyżej – oznacza sumę bramek większą niż wartość określona w zakładzie

BASEBALL

*Wynik będący podstawą rozliczenia poszczególnych zakładów w baseballu NIE
UWZGLĘDNIA dogrywki, o ile w opisie konkretnego zakładu nie ustanowiono inaczej.*

Mecz (włącznie z extra innings)

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza, że w meczu zwycięży zawodnik wymieniony jako pierwszy

2 – oznacza, że w meczu zwycięży zawodnik wymieniony jako drugi

1X2

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się regulaminowy czas gry. (zakład nie uwzględnia dogrywki)

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis po regulaminowym czasie gry

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Handicap europejski (włącznie z extra innings)

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Handicap azjatycki (włącznie z extra innings)

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Rozmiar zwycięstwa (włącznie z extra innings)

Należy wytypować jakim zakresem goli wygra któraś z drużyn lub że w spotkaniu padnie remis.

Total - suma punktów w meczu (włącznie z extra innings)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

X Inning - 1x2

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazany inning.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis we wskazanym inningu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X Inning – handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się wskazany inning uwzględniając doliczenie handicapu punktowego jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Innings 1 do 5 – 1x2

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się fragment spotkania od 1 do 5 inningsu.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis we wskazanej części meczu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Zespół z większą liczbą wygranych innings

Należy wytypować który zespół wygra w większej ilości innings.

1 – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza wygra większą liczbę innings

2 – oznacza, że drużyna wymieniona jako druga wygra większą liczbę innings

Suma innings bez punktów

Należy wytypować czy suma inningów w których żadna z drużyn nie zdobędzie punktu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma innings w których żadna z drużyn nie zdobędzie punktu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma innings w których żadna z drużyn nie zdobędzie punktu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. drużyna – total suma punktów w meczu (włącznie z extra innings)

Należy wytypować ile punktów zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako pierwsza.

Poniżej – Suma punktów w meczu 1. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w meczu 1. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – total suma punktów w meczu (włącznie z extra innings)

Należy wytypować ile punktów zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako druga.

Poniżej – Suma goli w punktów 2. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma goli w punktów 2. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Drużyna – suma innings w meczu

Należy wytypować czy suma wygranych innings w meczu przez wskazaną drużynę przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma wygranych innings w meczu przez wskazaną drużynę będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma wygranych innings w meczu przez wskazaną drużynę będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Parzyste/Nieparzyste (włącznie z extra innings)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów rozegranych w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma punktów rozegranych w meczu będzie nieparzysta

Czy będzie extra inning?

Należy wytypować czy w meczu rozegrana zostanie dogrywka.

Tak – oznacza, że w meczu rozegrany zostanie extra inning

Nie – oznacza, że w meczu nie zostanie rozegrany extra inning

1X2 + Total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy suma punktów przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

1 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

2 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Oba zespoły ponad x (włącznie z extra innings)

Należy wytypować czy oba zespoły zdobędą więcej punktów niż wartość wskazana w zakładzie.

Tak – oznacza, że obie drużyny muszą zdobyć w meczu więcej punktów niż wartość wskazana w zakładzie

Nie – oznacza, że przynajmniej jedna z drużyn nie zdobędzie więcej p

Zespół z większą liczbą wygranych innings

Należy wytypować który zespół wygra więcej innings w trakcie całego spotkania.

1 – zespół wymieniony jako pierwszy wygra więcej innings X – oba zespoły wygrają taką samą liczbę innings

2 – zespół wymieniony jako drugi wygra więcej innings

Zakres liczby runs (włącznie z extra innings)

Należy wytypować przedziały liczby runs w meczu (włącznie z extra innings)

Zespół z najwyższym punkującym inning

Należy wytypować który zespół zdobędzie najwięcej punktów w dowolnym inningu

1 – zespół wymieniony jako pierwszy zdobędzie najwięcej punktów w dowolnym inningu

X – oba zespoły zdobędą tyle samo punktów w najwyższym punkowanym inningu

2 – zespół wymieniony jako drugi zdobędzie najwięcej punktów w dowolnym inningu

Najwyżej punktujący inning

Należy wytypować w którym inningu suma zdobytych punktów przez obie drużyny będzie największa

BEACH SOCCER

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –

oznacza remis w meczu

2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji.

1 X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Total (suma bramek)

Należy wytypować czy suma goli zdobytych w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma goli w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma goli w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

BOWLS

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza, że w meczu zwycięży zawodnik wymieniony jako pierwszy

2 – oznacza, że w meczu zwycięży zawodnik wymieniony jako drugi

CURLING

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. Zakład uwzględnia dogrywkę.

1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

DARTS

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza, że w meczu zwycięży zawodnik wymieniony jako pierwszy

2 – oznacza, że w meczu zwycięży zawodnik wymieniony jako drugi

Handicap – sety

Należy wytypować która ze stron zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby setów.

1H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Total (suma setów)

Należy wytypować czy suma setów w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma setów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej
– Suma setów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Total (suma legów)

Należy wytypować czy suma legów w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma legów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma legów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Parzyste/Nieparzyste sety

Należy wytypować czy w spotkaniu padnie parzysta czy nieparzysta liczba setów.

Parzysta – suma setów w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma setów w meczu będzie nieparzysta

Set – Parzyste/Nieparzyste legi

Należy wytypować czy w secie padnie parzysta czy nieparzysta liczba legów.

Parzysta – suma legów w secie będzie parzysta

Nieparzysta – suma legów w secie będzie nieparzysta

Set – Total (suma punktów w secie)

Należy wytypować czy suma legów w secie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma legów w secie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma legów w secie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Set - handicap

Należy wytypować który z zawodników zwycięży w secie po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby legów.

1H – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Dokładny wynik meczu

Należy wytypować dokładny wynik jakim zakończy się spotkanie

Zwycięzca seta

Należy wytypować który zawodnik wygra określonego w przedmiocie zakładu seta.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Set – który zawodnik wygra resztę

Należy wytypować który zawodnik wygra pozostałą część określonego w przedmiocie zakładu seta.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Zwycięzca legu

Należy wytypować który zawodnik wygra określonego w przedmiocie zakładu legu.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

X Leg – zawodnik osiągnie "180-tkę"

Należy wytypować czy zawodnik rzuci "180-tkę" w określonym legu.

Dokładny wynik seta

Należy wytypować dokładny wynik jakim zakończy się set.

Pierwsza "180-tka"

Należy wytypować który z zawodników rzuci "180-tkę" jako pierwszy.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Kto więcej "180-tek"?

Należy wytypować który z zawodników rzuci więcej "180-tek" w meczu.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Handicap – "180-tki"

Należy wytypować który z zawodników rzuci więcej "180-tek" w meczu po uwzględnieniu handicapu.

1H – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2H – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

180 - Total (suma "180-tek" w meczu)

Należy wytypować czy suma "180-tek" w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma "180-tek" w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma "180-tek" w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

180 - Total (suma "180-tek" w secie)

Należy wytypować czy suma "180-tek" w secie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma "180-tek" w secie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma "180-tek" w secie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Zawodnik 1 - Total (suma "180-tek" w meczu)

Należy wytypować czy suma "180-tek" zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma "180-tek" zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma "180-tek" zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Zawodnik 2 - Total (suma "180-tek" w meczu)

Należy wytypować czy suma "180-tek" zawodnika wymienionego na drugim miejscu w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma "180-tek" zawodnika wymienionego na drugim miejscu w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma "180-tek" zawodnika wymienionego na drugim miejscu w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

E-SPORT

W skład e-sportu wchodzi następujące dyscypliny (gry): Counter Strike: Global Offensive, Dota2, League of Legends, PUBG, Overwatch, StartCraft 2, StartCraft Broodwar, FIFA, AOV, Artifact, Call of Duty, Clash Royale, Fortnite, H1Z1, Hearthstone, Heroes of the Storm, King of Glory, NBA2K, Quake Champions, Rainbow Six Siege, Rocket League, Smite, Street Fighter, Team Fortress 2, TEKKEN, Warcraft 3.

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Mapa – zwycięzca (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować kto wygra określoną w przedmiocie zakładu mapę.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu 2

– oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Mapa – zwycięzca (1X2)

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się regulaminowy czas gry na wskazanej mapie (zakład nie uwzględnia dogrywki).

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis po regulaminowym czasie gry

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Handicap – mapy

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu w postaci wygranych map jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Mapa – handicap (rundy)

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się mapa uwzględniając doliczenie handicapu w postaci wygranych rund jednej z drużyn. 1H –

oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Total (suma rozegranych map)

Należy wytypować czy suma rozegranych w meczu map będzie mieściła się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma rozegranych w meczu map będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma rozegranych w meczu map będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Total (suma rozegranych rund)

Należy wytypować czy suma rund na wskazanej mapie (wł. z dogrywką) mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma rund na wskazanej mapie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma rund na wskazanej mapie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Dokładny wynik (w mapach)

Należy wytypować dokładny wynik, jakim zakończy się spotkanie.

Pierwsza krew

Należy wytypować która drużyna przeleje pierwszą krew na wskazanej mapie. 1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu 2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Mapa - 1 połowa - Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się 1. połowa spotkania na wskazanej mapie.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Mapa - Rundy parzyste/nieparzyste

Należy wytypować czy liczba rund rozegranych w spotkaniu na wskazanej mapie będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma rund rozegranych w spotkaniu na wskazanej mapie będzie parzysta

Nieparzysta – suma rund rozegranych w spotkaniu na wskazanej mapie będzie nieparzysta

Mapa - Czy będzie dogrywka?

Należy wytypować czy w spotkaniu na wskazanej mapie rozegrana zostanie dogrywka.

Tak – oznacza, że w spotkaniu na wskazanej mapie rozegrana zostanie dogrywka
Nie – oznacza, że w spotkaniu na wskazanej mapie nie zostanie rozegrana dogrywka

Mapa - Zwycięzca rundy

Należy wytypować kto wygra daną rundę na wskazanej mapie.

1 – oznacza, że daną rundę, na wskazanej mapie, zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że daną rundę, na wskazanej mapie, zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Mapa - Zwycięzca pierwszej rundy pistoletowej

Należy wytypować kto wygra pierwszą rundę pistoletową na wskazanej mapie.

1 – oznacza, że pierwszą rundę pistoletową na wskazanej mapie zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że pierwszą rundę pistoletową na wskazanej mapie zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Mapa - Zwycięzca drugiej rundy pistoletowej

Należy wytypować kto wygra drugą rundę pistoletową na wskazanej mapie.

1 – oznacza, że drugą rundę pistoletową na wskazanej mapie zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że drugą rundę pistoletową na wskazanej mapie zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Mapa - Zwycięzca obu rund pistoletowych i mapy

Należy wytypować kto wygra obie rundy pistoletowe i całą mapę.

1 – oznacza, że obie rundy pistoletowe i mapę zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że obie rundy pistoletowe i mapę zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Mapa - Zwycięzca obu rund pistoletowych

Należy wytypować kto wygra obie rundy pistoletowe.

1 – oznacza, że obie rundy pistoletowe zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że obie rundy pistoletowe zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Mapa - Wyścig do X rund

Należy wytypować która z drużyn jako pierwsza zdobędzie X rund.

1 – oznacza, że drużyna wymieniona na pierwszym miejscu jako pierwsza zdobędzie X rund

2 – oznacza, że drużyna wymieniona na drugim miejscu jako pierwsza zdobędzie X rund

Mapa - Drużyna zdobędzie X. Rund

Należy wytypować, czy drużyna wskazana w zakładzie zdobędzie wskazaną w zakładzie liczbę rund na wskazanej mapie.

TAK – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie zdobędzie wskazaną w zakładzie liczbę rund na wskazanej mapie

NIE – oznacza, że drużyna wymieniona w zakładzie nie zdobędzie wskazaną w zakładzie liczbę rund na wskazanej mapie

Mapa - Zwycięzca + Total (suma rund na mapie)

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie na wskazanej mapie oraz czy suma rund przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że mapę, wskazaną w zakładzie wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma rund będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie 1 + Powyżej – oznacza, że mapę, wskazaną w zakładzie wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma rund będzie większa niż wartość określona w zakładzie 2 + Poniżej – oznacza, że mapę, wskazaną w zakładzie wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma rund będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

2 + Powyżej – oznacza, że mapę, wskazaną w zakładzie wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma rund będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Mapa - Rundy wygrane poprzez eksplozję bomby

Należy wytypować czy suma rund na wskazanej mapie, która rozstrzygnie się poprzez eksplozję bomby mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma rund, która rozstrzygnie się poprzez eksplozję bomby na wskazanej mapie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma rund, która rozstrzygnie się poprzez eksplozję bomby na wskazanej mapie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Mapa - Rundy wygrane poprzez rozbrowienie bomby

Należy wytypować czy suma rund na wskazanej mapie, która rozstrzygnie się poprzez rozbrowienie bomby mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma rund, która rozstrzygnie się poprzez rozbrowienie bomby na wskazanej mapie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma rund, która rozstrzygnie się poprzez rozbrowienie bomby na wskazanej mapie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Mapa - Rundy wygrane poprzez upływ czasu

Należy wytypować czy suma rund na wskazanej mapie, która rozstrzygnie się poprzez upływ czasu trwania jednej rundy, mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma rund, która rozstrzygnie się poprzez upływ czasu trwania jednej rundy na wskazanej mapie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma rund, która rozstrzygnie się poprzez upływ czasu trwania jednej rundy na wskazanej mapie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Mapa - Kto więcej clutch'y

Należy wytypować rozstrzygnięcie dotyczące tego, która z drużyna wygra więcej clutch'y (pojedynki 1vsX) na wskazanej mapie.

1 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na pierwszym miejscu wygrają więcej pojedynków 1vsX na wskazanej mapie

2 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na drugim miejscu wygrają więcej pojedynków 1vsX na wskazanej mapie

Mapa - Kto więcej otwierających zabójstw

Należy wytypować rozstrzygnięcie dotyczące tego, która z drużyna zdobędzie więcej otwierających zabójstw na wskazanej mapie.

1 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na pierwszym miejscu zdobędą więcej otwierających zabójstw na wskazanej mapie

2 – oznacza, że zawodnicy drużyny wymienionej na drugim miejscu zdobędą więcej otwierających zabójstw na wskazanej mapie

Mapa - Runda - Podłożona bomba

Należy wytypować, czy we wskazanej rundzie, na wskazanej w zakładzie mapie zostanie podłożona bomba.

TAK – oznacza, że we wskazanej rundzie zostanie podłożona bomba NIE

– oznacza, że we wskazanej rundzie nie zostanie podłożona bomba

Mapa - Zdobędzie ACE

Należy wytypować, czy którykolwiek z zawodników zdobędzie ACE (zdobycie 5 zabójstw drużyny przeciwnej) na wskazanej w zakładzie mapie.

TAK - oznacza, że którykolwiek z zawodników zdobędzie 5 zabójstw na drużynie przeciwnej NIE

- oznacza, że żaden z zawodników nie zdobędzie 5 zabójstw na drużynie przeciwnej

Mapa - Kto więcej asyst

Należy wytypować, który z podanych zawodników zdobędzie więcej asyst na wskazanej w zakładzie mapie.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Mapa - Kto więcej headshotów

Należy wytypować, który z podanych zawodników zdobędzie więcej headshotów na wskazanej w zakładzie mapie.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Mapa - Kto więcej otwierających zabójstw

Należy wytypować, który z podanych zawodników zdobędzie więcej otwierających zabójstw na wskazanej w zakładzie mapie.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Mapa - Zawodnik X. zdobędzie ACE

Należy wytypować, czy zawodnik wskazany w zakładzie zdobędzie ACE (zdobycie 5 zabójstw drużynie przeciwnej) na wskazanej w zakładzie mapie.

TAK - oznacza, że zawodnik wskazany w zakładzie zdobędzie 5 zabójstw na drużynie przeciwnej
NIE - oznacza, że zawodnik wskazany w zakładzie nie zdobędzie 5 zabójstw na drużynie przeciwnej

Mapa - Wygra wszystkie bezpośrednie pojedynki za pomocą AWP z zawodnikami drużyny przeciwnej

Należy wytypować, czy zawodnik podany w zakładzie wygra wszystkie bezpośrednie pojedynki za pomocą AWP z zawodnikami drużyny przeciwnej (lepszy bilans np. 3-1)

TAK - oznacza, że zawodnik wskazany w zakładzie wygra wszystkie bezpośrednie pojedynki za pomocą AWP z zawodnikami drużyny przeciwnej

NIE - oznacza, że zawodnik wskazany w zakładzie nie wygra wszystkich bezpośrednich pojedynków za pomocą AWP z zawodnikami drużyny przeciwnej

Mapa - Kto więcej zabójstw za pomocą AWP

Należy wytypować, który z podanych zawodników zdobędzie więcej zabójstw za pomocą AWP na wskazanej w zakładzie mapie.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Mapa - Kto więcej obrażeń ADR (Damage per round)

Należy wytypować, który z zawodników zada więcej obrażeń ADR na wskazanej w zakładzie mapie.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Mapa - Najwyższa wartość wskaźnika HLTV Rating 2.0

Należy wytypować, czy zawodnik wskazany w zakładzie uzyska najwyższą wartość wskaźnika HLTV Rating 2.0 w spotkaniu.

TAK - oznacza, że zawodnik wskazany w zakładzie uzyska najwyższą wartość wskaźnika HLTV Rating 2.0 w spotkaniu.

NIE - oznacza, że zawodnik wskazany w zakładzie nie uzyska najwyższą wartość wskaźnika HLTV Rating 2.0 w spotkaniu.

Mapa - Gracz - Liczba zabójstw (wł. z dogrywką)

Należy wytypować czy suma zabójstw zdobytych na danej mapie (wliczając dogrywkę) przez zawodnika mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma zabójstw zdobytych na danej mapie przez zawodnika będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma zabójstw zdobytych na danej mapie przez zawodnika będzie większa od wartości podanej w zakładzie

X. mapa - 1. runda - liczba zabójstw

Należy wytypować czy suma zabójstw zdobytych w 1. rundzie na danej mapie będzie się mieścić poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma zabójstw zdobytych w 1. rundzie na danej mapie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma zabójstw zdobytych w 1. rundzie na danej mapie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

X. mapa - 1. runda - XXX - liczba zabójstw

Należy wytypować czy suma zabójstw zdobytych przez zawodnika wskazanego w zakładzie w 1. rundzie na danej mapie będzie się mieścić poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma zabójstw zdobytych przez zawodnika w 1. rundzie na danej mapie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej – Suma zabójstw zdobytych przez zawodnika w 1. rundzie na danej mapie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Pierwsza wieża

Należy wytypować która drużyna zniszczy pierwszą wieżę.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Pierwszy smok

Należy wytypować która drużyna zabije pierwszego smoka.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Pierwszy baron

Należy wytypować która drużyna zabije pierwszego barona.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Pierwszy inhibitor

Należy wytypować która drużyna jako pierwsza zniszczy inhibitor.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Pierwsze aegis

Należy wytypować która drużyna jako pierwsza zniszczy aegis.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Pierwsze koszary

Należy wytypować która drużyna jako pierwsza zniszczy koszary.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

FUTBOL AMERYKAŃSKI

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza

2 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się regulaminowy czas gry. (zakład nie uwzględnia dogrywki)

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis po regulaminowym czasie gry

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji

1 X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis
12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu
X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu
2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Handicap europejski

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu
2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu
Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu
2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Handicap (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn. Zakład uwzględnia dogrywkę.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu
2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra któraś z drużyn lub że w spotkaniu padnie remis.

Rozmiar zwycięstwa (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra któraś z drużyn lub że w spotkaniu padnie remis. Zakład uwzględnia dogrywkę.

Total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Total - suma (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości. Zakład uwzględnia dogrywkę.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. drużyna – total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na drugim miejscu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną na drugim miejscu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Suma punktów parzysta/nieparzysta (włącznie z dogrywką)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma punktów w meczu będzie nieparzysta

1. drużyna - suma parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną jako pierwsza będzie parzysta czy nieparzysta. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta - suma punktów zdobytych przez drużynę wymienioną jako pierwsza będzie parzysta

Nieparzysta - suma punktów zdobytych przez drużynę wymienioną jako druga będzie nieparzysta

2. drużyna - suma parzysta/nieparzysta

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych w meczu przez drużynę wymienioną jako druga będzie parzysta czy nieparzysta. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta - suma punktów zdobytych przez drużynę wymienioną jako druga będzie parzysta

Nieparzysta - suma punktów zdobytych przez drużynę wymienioną jako druga będzie nieparzysta

Półowa - Wynik

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie półowa spotkania. (zakład nie uwzględnia dogrywki)

1 – oznacza zwycięstwo we wskazanej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X

– oznacza remis we wskazanej połowie

2 – oznacza zwycięstwo we wskazanej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Półowa - Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie półowa spotkania. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo w pierwszej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Połowa - total (suma punktów)

Należy wytypować czy suma punktów w danej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w danej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w danej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Połowa - handicap

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się dana połowa uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Połowa - 1. drużyna – total (suma)

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych we wskazanej w zakładzie połowie przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów zdobytych we wskazanej połowie przez drużynę wymienioną

na pierwszym miejscu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów zdobytych we wskazanej połowie przez drużynę wymienioną na

pierwszym miejscu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Połowa - 2. drużyna – total (suma)

Należy wytypować czy suma punktów zdobytych we wskazanej w zakładzie połowie przez drużynę wymienioną na drugim miejscu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów zdobytych we wskazanej połowie przez drużynę wymienioną

na drugim miejscu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów zdobytych we wskazanej połowie przez drużynę wymienioną na

drugim miejscu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Połowa - Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów w danej połowie meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów w danej połowie meczu będzie parzysta Nieparzysta

– suma punktów w danej połowie meczu będzie nieparzysta

Połowa - 1. drużyna - Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów przez drużynę wymienioną jako pierwsza w danej połowie meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów zdobytych przez pierwszą drużynę w danej połowie meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma punktów zdobytych przez pierwszą drużynę w danej połowie meczu będzie nieparzysta

Połowa - 2. drużyna - Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów przez drużynę wymienioną jako druga w danej połowie meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów zdobytych przez drugą drużynę w danej połowie meczu będzie parzysta Nieparzysta – suma punktów zdobytych przez drugą drużynę w danej połowie meczu będzie nieparzysta

1. połowa/wynik końcowy

Należy wytypować jakie będzie w spotkaniu rozstrzygnięcie do przerwy oraz na koniec meczu.

1/1 – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

1/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem

1/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga

X/1 – oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza

X/X – oznacza, że do zarówno do przerwy, jak i w całym meczu, wynik będzie remisowy X/2 - oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga

2/1 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza

2/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem

2/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

Kwarta - 1X2

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie kwarta.

1 – oznacza zwycięstwo we wskazanej kwarcie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X – oznacza remis we wskazanej kwarcie

2 – oznacza zwycięstwo we wskazanej kwarcie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Kwarta - remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie kwarta.

W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo w kwarcie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo w kwarcie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Kwarta - handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie kwarta, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną w kwarcie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną w kwarcie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Kwarta - Total (suma)

Należy wytypować czy suma punktów w kwarcie podanej w nazwie zakładu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w kwarcie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w kwarcie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Kwarta z największą sumą pkt

Należy wytypować w której z kwart meczu zdobytych zostanie łącznie najwięcej punktów.

1. kwarta – oznacza, że w 1. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu
2. kwarta – oznacza, że w 2. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu
3. kwarta – oznacza, że w 3. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu
4. kwarta – oznacza, że w 4. kwarcie meczu zdobytych zostanie więcej punktów niż w każdej innej kwarcie meczu

Równo – oznacza, że w co najmniej dwóch kwartach padnie taka sama suma punktów i będą to kwarty z największą sumą punktów

Zespół z najwyżej punktującą kwartą

Należy wytypować który zespół zdobędzie najwięcej punktów w dowolnej kwarcie.

1 – oznacza, że największą liczbę punktów w dowolnej kwarcie zdobędzie zespół wymieniony jako pierwszy

0 = zwrot – oznacza, że oba zespoły zdobędą taką samą największą liczbę punktów w dowolnej kwarcie

2 – oznacza, że największą liczbę punktów w dowolnej kwarcie zdobędzie zespół wymieniony jako drugi

FUTBOL AUSTRALIJSKI

Wynik meczu

Należy wytypować rozstrzygnięcie, jakim zakończy się spotkanie. W przypadku remisu nastąpi zwrot stawki.

1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

FUTSAL

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

1 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza X

– oznacza remis w spotkaniu

2 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji

1 X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Handicap europejski

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Handicap azjatycki

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Dokładny wynik

Należy wytypować dokładny wynik jakim zakończy się spotkanie

Total (suma goli w meczu)

Należy wytypować czy suma goli w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma goli w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma goli w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Parzysta/nieparzysta suma goli

Należy wytypować czy w spotkaniu padnie parzysta czy nieparzysta liczba goli. 0 traktowane jest jako liczba parzysta.

Parzysta – suma goli w meczu będzie parzysta Nieparzysta

– suma goli w meczu będzie nieparzysta

1. połowa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się 1. połowa meczu.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –

oznacza remis w 1. połowie

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

1. połowa – Total (suma)

Należy wytypować liczbę goli zdobytych w pierwszej połowie meczu, gdzie:

Poniżej – oznacza liczbę goli poniżej wyznaczonej

Powyżej – oznacza liczbę goli powyżej wyznaczonej

Drużyna – liczba goli (przedziały)

Należy wytypować jaki zakres liczby goli zdobędzie określona drużyna w trakcie trwania całego meczu.

GOLF

Zwycięstwo

Należy wytypować, czy dany zawodnik wygra zawody. Jeżeli możliwy jest wybór opcji „Inny”, oznacza to zwycięstwo zawodnika lub drużyny innej niż wymienione w zakładzie.

Miejsca 1-3

Należy wytypować, czy zawodnik zajmie miejsce 1, 2 lub 3 w zawodach.

Head 2 Head (H2H)

Należy wytypować, który z dwóch wymienionych zawodników zajmie wyższą lokatę w zawodach, gdzie:

1 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na drugim miejscu

HOKEJ NA TRAWIE

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. Zakład nie uwzględnia dogrywki.

1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

X – oznacza remis w meczu

2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

Total (suma)

Należy wytypować czy suma zdobytych przez obie drużyny bramek w meczu będzie mieściła się poniżej, czy powyżej wskazanej w zakładzie wartości

Poniżej – suma zdobytych bramek będzie mieściła się poniżej wskazanej w zakładzie wartości

Powyżej – suma zdobytych bramek będzie mieściła się powyżej wskazanej w zakładzie wartości

Handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

KOLARSTWO

Zwycięzca

Należy wytypować, który z wymienionych zawodników lub drużyn wygra zawody. Jeżeli możliwy jest wybór opcji „Inny”, oznacza to zwycięstwo zawodnika lub drużyny innej niż wymienione w zakładzie.

Miejsca 1-3

Należy wytypować, czy zawodnik lub drużyna zajmie miejsce 1, 2 lub 3 w zawodach.

Head 2 Head (H2H)

Należy wytypować, który z dwóch wymienionych zawodników zajmie wyższą lokatę w zawodach, gdzie:

- 1 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu
- 2 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na drugim miejscu

KRYKIET

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. Zakład nie uwzględnia dogrywki.

- 1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –
oznacza remis w meczu
- 2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

LEKKOATLETYKA

Zwycięstwo

Należy wytypować, czy dany zawodnik lub drużyna wygra zawody. Jeżeli możliwy jest wybór opcji „Inny”, oznacza to zwycięstwo zawodnika lub drużyny innej niż wymienione w zakładzie.

Miejsca 1-3

Należy wytypować, czy zawodnik lub drużyna zajmie miejsce 1, 2 lub 3 w zawodach.

Head 2 Head (H2H)

Należy wytypować, który z dwóch wymienionych zawodników zajmie wyższą lokatę w zawodach, gdzie:

- 1 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu
- 2 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na drugim miejscu

PESAPALLO

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. Zakład nie uwzględnia dogrywki.

- 1 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza X
– oznacza remis w spotkaniu
- 2 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji.

- 1 X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis
- 12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyn y wymienionej na drugim miejscu
- X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

RUGBY LEAGUE RUGBY UNION RUGBY SEVENS

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie.

- 1 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako pierwsza X
– oznacza remis w spotkaniu
- 2 – oznacza, że w meczu zwycięży drużyna wymieniona jako druga

Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie wybierając dwie z trzech opcji

- 1 X – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra oznaczona w zakładzie drużyna lub że w spotkaniu padnie remis.

Handicap europejski

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w m spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Handicap azjatycki

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
– Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. drużyna – total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować ile punktów zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako pierwsza.

Poniżej – Suma punktów w meczu 1. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w meczu 1. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna – total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować ile punktów zdobędzie w spotkaniu drużyna wymieniona jako druga.

Poniżej – Suma punktów w meczu 2. drużyny będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w meczu 2. drużyny będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Suma punktów w meczu – przedziały

Należy wytypować w który z przedziałów wpisywała się będzie suma punktów, które zostaną zdobyte w meczu.

1X2 + Total

Należy wytypować jakie rozstrzygnięcie padnie w spotkaniu oraz czy suma punktów przekroczy określoną w zakładzie wartość.

1 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie
1 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na pierwszym miejscu oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

X + Poniżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie

X + Powyżej – oznacza, że mecz zakończy się remisem oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

2 + Poniżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma punktów będzie mniejsza niż wartość określona w zakładzie
2 + Powyżej – oznacza, że mecz wygra drużyna wymieniona na drugim miejscu oraz że suma punktów będzie większa niż wartość określona w zakładzie

Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów w meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów rozegranych w meczu będzie parzysta Nieparzysta

– suma punktów rozegranych w meczu będzie nieparzysta

Półowa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie półowa meczu.

1 – oznacza zwycięstwo we wskazanej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

X – oznacza remis we wskazanej połowie

2 – oznacza zwycięstwo we wskazanej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Półowa - Podwójna szansa

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie półowa wybierając dwie z trzech opcji

1X – oznacza zwycięstwo w danej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zwycięstwo w danej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

X2 – oznacza remis w danej połowie lub zwycięstwo drużyny wymienionej na drugim miejscu

Półowa - remis - nie ma zakładu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie półowa.

W przypadku remisu następuje zwrot stawki.

1 – oznacza zwycięstwo w danej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo w danej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu

Półowa - Rozmiar zwycięstwa

Należy wytypować jakim zakresem punktów wygra wskazaną półowę oznaczona w zakładzie drużyna lub że we wskazanej połowie padnie remis.

Półowa - handicap europejski

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie połowa uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną w danej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną w danej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza remis w danej połowie z uwzględnieniem handicapu

Połowa - handicap azjatycki

Należy wytypować jako rozstrzygnięciem zakończy się wskazana w zakładzie połowa uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną w danej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną w danej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Połowa - total (suma punktów)

Należy wytypować czy suma punktów w danej połowie mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma punktów w danej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma punktów w danej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Połowa - Suma punktów (przedziały)

Należy wytypować w który z przedziałów wpisywała się będzie suma punktów, które zostaną zdobyte we wskazanej w zakładzie połowie.

Połowa - Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy suma punktów we wskazanej w zakładzie połowie będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma punktów zdobytych we wskazanej połowie będzie parzysta Nieparzysta

– suma punktów zdobytych we wskazanej połowie będzie nieparzysta

1. połowa/wynik końcowy

Należy wytypować jakie będzie w spotkaniu rozstrzygnięcie do przerwy oraz na koniec meczu. (zakład nie uwzględnia dogrywki)

1/1 – oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

1/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem

1/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako pierwsza będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga

X/1 – oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza

X/X – oznacza, że do zarówno do przerwy, jak i w całym meczu, wynik będzie remisowy X/2 - oznacza, że do przerwy wynik będzie remisowy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako druga

2/1 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz wygra drużyna wymieniona jako pierwsza

2/X - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy, a cały mecz zakończy się remisem

2/2 - oznacza, że drużyna wymieniona jako druga będzie prowadziła do przerwy i wygra cały mecz

Połowa z największą sumą punktów

Należy wytypować w której połowie spotkania strzelonych zostanie więcej goli.

1. połowa – oznacza, że w pierwszej połowie meczu padnie więcej punktów niż w drugiej połowie meczu

2. połowa – oznacza, że w drugiej połowie meczu padnie więcej punktów niż w pierwszej połowie meczu

Remis – oznacza, że w pierwszej połowie meczu padnie tyle samo punktów, co w drugiej połowie meczu

Przyłożenie 1X2

Należy wytypować która z drużyn osiągnie więcej przyłożeń w spotkaniu.

1 – oznacza, że więcej przyłożeń w spotkaniu osiągnie drużyna wymieniona jako pierwsza

X – oznacza remis w liczbie przyłożeń

2 – oznacza, że więcej przyłożeń w spotkaniu osiągnie drużyna wymieniona jako druga

Przyłożenie podwójna szansa

Należy wytypować która drużyna osiągnie więcej przyłożeń w trakcie spotkania wybierając dwie z trzech opcji

1X – oznacza zdobycie większej ilości przyłożeń przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zdobycie większej ilości przyłożeń przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu lub drużynę wymienioną na drugim miejscu

X2 – oznacza taką samą liczbę przyłożeń lub większą drużyny wymienionej na drugim miejscu

Przyłożenie – handicap europejski

Należy wytypować która drużyna zdobędzie więcej przyłożeń uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza więcej przyłożeń drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza więcej przyłożeń drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza taką samą liczbę przyłożeń w spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Przyłożenie – handicap azjatycki

Należy wytypować która drużyna zdobędzie więcej przyłożeń uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza więcej przyłożeń drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza więcej przyłożeń drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Suma przyłożeń

Należy wytypować czy suma przyłożeń w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma przyłożeń w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma przyłożeń w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

1. drużyna suma przyłożeń

Należy wytypować czy suma przyłożeń w meczu osiągniętych przez drużynę wymienioną w zakładzie jako pierwsza mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma przyłożeń w meczu osiągniętych przez pierwszą drużynę będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma przyłożeń w meczu osiągniętych przez pierwszą drużynę będzie większa od wartości podanej w zakładzie

2. drużyna suma przyłożeń

Należy wytypować czy suma przyłożeń w meczu osiągniętych przez drużynę wymienioną w zakładzie jako druga mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma przyłożeń w meczu osiągniętych przez drugą drużynę będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma przyłożeń w meczu osiągniętych przez drugą drużynę będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Półowa - przyłożenie 1X2

Należy wytypować która z drużyn osiągnie więcej przyłożeń we wskazanej w zakładzie połowie spotkania.

1 – oznacza, że więcej przyłożeń w danej połowie osiągnie drużyna wymieniona jako pierwsza X – oznacza remis w liczbie przyłożeń w danej połowie

2 – oznacza, że więcej przyłożeń w danej połowie osiągnie drużyna wymieniona jako druga

Półowa – przyłożenie podwójna szansa

Należy wytypować która drużyna osiągnie więcej przyłożeń w trakcie trwania wskazanej w zakładzie połowy spotkania wybierając dwie z trzech opcji

1X – oznacza zdobycie większej ilości przyłożeń przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu lub remis

12 – oznacza zdobycie większej ilości przyłożeń przez drużynę wymienioną na pierwszym miejscu lub drużynę wymienioną na drugim miejscu

X2 – oznacza taką samą liczbę przyłożeń lub większą drużyny wymienionej na drugim miejscu

Półowa – suma przyłożeń

Należy wytypować sumę przyłożeń wykonanych przez obie drużyny w trakcie wskazanej w zakładzie połowy.

Poniżej – Suma przyłożeń w danej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma przyłożeń w danej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Półowa - Przyłożenie handicap

Należy wytypować którą drużyna we wskazanej w zakładzie połowie zdobędzie więcej przyłożeń uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza więcej przyłożeń w danej połowie drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza więcej przyłożeń w danej połowie drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Remis H – oznacza taką samą liczbę przyłożeń w spotkaniu z uwzględnieniem handicapu

Półowa - 1. drużyna suma przyłożeń

Należy wytypować sumę przyłożeń wykonanych przez drużynę wymienioną w jako pierwsza we wskazanej w zakładzie połowie.

Poniżej – Suma przyłożeń pierwszej drużyny w danej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma przyłożeń pierwszej drużyny w danej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Półowa - 2. drużyna suma przyłożeń

Należy wytypować sumę przyłożeń wykonanych przez drużynę wymienioną w jako druga we wskazanej w zakładzie połowie.

Poniżej – Suma przyłożeń drugiej drużyny w danej połowie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma przyłożeń drugiej drużyny w danej połowie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Przyłożenia parzyste/nieparzyste

Należy wytypować czy suma przyłożeń w meczu będzie parzysta czy nieparzysta.

Parzysta – suma przyłożeń w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma przyłożeń w meczu będzie nieparzysta

SNOOKER

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Dokładny wynik

Należy wytypować jakim dokładnie wynikiem w setach zakończy się spotkanie.

Frame – zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazany frame

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika wymienionego na drugim miejscu

Frame - Handicap

Należy wytypować, który zawodnik wygra mecz po uwzględnieniu handicapu.

Frame – Parzyste/Nieparzyste

Należy wytypować czy w spotkaniu rozegrana zostanie parzysta czy nieparzysta liczba frame.

Parzysta – suma frame w meczu będzie parzysta

Nieparzysta – suma frame w meczu będzie nieparzysta

Total (suma frame'ów)

Należy wytypować liczbę frame, jaką zawodnicy rozegrają w całym spotkaniu.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Czy będzie decider?

Należy wytypować czy w meczu rozegrana zostanie decydujący frame

Tak – oznacza, że w meczu rozegrany zostanie decydujący frame
Nie – oznacza, że w meczu nie zostanie rozegrany decydujący frame

Frame – suma punktów

Należy wytypować czy suma punktów we frame przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie
Powyżej – Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

SPORTY MOTOROWE

W skład sportów motorowych wchodzi: Formuła 1, MotoGP Moto2, Moto3, NASCAR, Rajdy, DTM, Porsche Supercup

Zwycięzca

Należy wytypować który z zawodników (lub zespołów) zajmie 1. miejsce w klasyfikacji końcowej wydarzenia.

TOP 3

Należy wytypować czy wskazany zawodnik (lub zespół) zajmie miejsce w pierwszej trójce klasyfikacji końcowej wydarzenia.

Head 2 Head (H2H)

Należy wytypować który z zawodników (lub zespołów) zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji końcowej wydarzenia.

1 – oznacza, że lepszy będzie zawodnik (lub zespół) wymieniony jako pierwszy

2 – oznacza, że lepszy będzie zawodnik (lub zespół) wymieniony jako drugi

Head 2 Head (H2H) - kwalifikacje

Należy wytypować który z zawodników (lub zespołów) zajmie wyższe miejsce w klasyfikacji końcowej kwalifikacji.

1 – oznacza, że lepszy będzie zawodnik (lub zespół) wymieniony jako pierwszy

2 – oznacza, że lepszy będzie zawodnik (lub zespół) wymieniony jako drugi

Najszybsze okrążenie

Należy wskazać kierowcę, który zanotuje najszybsze okrążenie w danym wyścigu.

Przewaga zwycięzcy

Należy wytypować jak dużą przewagę będzie miał zwycięzca nad drugim w klasyfikacji generalnej zawodnikiem.

Liczba sklasyfikowanych kierowców

Należy wytypować jaka będzie liczba sklasyfikowanych kierowców.

SPORTY ZIMOWE

(Biegi narciarskie, Biathlon, Narciarstwo Alpejskie, Snowboard)

Zwycięzca

Należy wytypować, który z wymienionych zawodników lub drużyn wygra zawody. Jeżeli możliwy jest wybór opcji „Inny”, oznacza to zwycięstwo zawodnika lub drużyny innej niż wymienione w zakładzie.

Miejsca 1-3

Należy wytypować, czy zawodnik lub drużyna zajmie miejsce 1, 2 lub 3 w zawodach.

Head 2 Head (H2H)

Należy wytypować, który z dwóch wymienionych zawodników zajmie wyższą lokatę w zawodach, gdzie:

1 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu

2 – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na drugim miejscu

SQUASH

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu

Handicap - punkty

Należy wytypować która ze stron zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby punktów.

1H – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Dokładny wynik meczu

Należy wytypować jakim dokładnie wynikiem w setach zakończy się spotkanie.

Handicap – sety

Należy wytypować która ze stron zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby setów.

1H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Zwycięzca seta

Należy wytypować kto wygra określonego w przedmiocie zakładu seta.

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu

Total - zawodnik

Należy wytypować czy suma punktów wygranych przez danego zawodnika w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Liczba setów w meczu

Należy wytypować jaka będzie liczba setów rozegranych w meczu.

Total (suma punktów w meczu)

Należy wytypować czy suma punktów w meczu przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma punktów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Set – Total (suma punktów w secie)

Należy wytypować czy suma punktów w secie przekroczy wartość określoną w zakładzie.

Poniżej – Suma punktów w secie będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie

Powyżej – Suma punktów w secie będzie większa od wartości podanej w zakładzie

TENIS STOŁOWY

Zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu

Set – zwycięzca

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się wskazany set

1 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu

2 – oznacza zwycięstwo zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu

Total (suma setów)

Należy wytypować czy suma setów w meczu mieściła będzie się poniżej czy powyżej wskazanej wartości.

Poniżej – Suma setów w meczu będzie mniejsza od wartości podanej w zakładzie Powyżej

– Suma setów w meczu będzie większa od wartości podanej w zakładzie

Handicap – sety

Należy wytypować która ze stron zwycięży po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby setów.

1H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika/zawodników wymienionych na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Set - handicap

Należy wytypować który z zawodników zwycięży w secie po doliczeniu handicapu w postaci określonej liczby punktów.

1H – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną zawodnika wymienionego na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

Dokładny wynik meczu

Należy wytypować jakim dokładnie wynikiem w setach zakończy się spotkanie.

Set – parzyste/nieparzyste

Należy wytypować czy suma zdobytych punktów przez obu zawodników w określonym secie będzie parzysta czy nieparzysta.

UNIHOKEJ

Wynik meczu

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. Zakład nie uwzględnia dogrywki.

- 1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –
oznacza remis w meczu
- 2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

Total (suma)

Należy wytypować czy suma zdobytych przez obie drużyny bramek w meczu będzie mieściła się poniżej, czy powyżej wskazanej w zakładzie wartości

Poniżej – suma zdobytych bramek będzie mieściła się poniżej wskazanej w zakładzie wartości

Powyżej – suma zdobytych bramek będzie mieściła się powyżej wskazanej w zakładzie wartości

Handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

WATERPOLO

Mecz

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie. Zakład nie uwzględnia dogrywki.

- 1 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu X –
oznacza remis w meczu
- 2 – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu

Total (suma)

Należy wytypować czy suma zdobytych przez obie drużyny bramek w meczu będzie mieściła się poniżej, czy powyżej wskazanej w zakładzie wartości

Poniżej – suma zdobytych bramek będzie mieściła się poniżej wskazanej w zakładzie wartości

Powyżej – suma zdobytych bramek będzie mieściła się powyżej wskazanej w zakładzie wartości

Handicap

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się spotkanie, uwzględniając doliczenie handicapu jednej z drużyn.

1H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na pierwszym miejscu z uwzględnieniem handicapu

2H – oznacza wygraną drużyny wymienionej na drugim miejscu z uwzględnieniem handicapu

SYMULOWANA GRA KARCIANA „WOJNA”

Rozgrywka etap I i II

Należy wytypować jakim rozstrzygnięciem zakończy się rozgrywka.

Gracz – oznacza wygraną na polu oznaczonym jako Gracz

Remis – oznacza wygraną na polu oznaczonym jako Remis

Krupier – oznacza wygraną na polu oznaczonym jako Krupier

Ranga kart jest następująca (od karty najsłabszej do najsilniejszej): 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, As. Na rangę kart nie ma wpływu jej kolor.

Należy wytypować jaki będzie kolor karty krupiera, kolor karty gracza – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania koloru (czarny, czerwony) kolejnej karty krupiera lub gracza,

Należy wytypować jaki będzie suit karty krupiera, suit karty gracza - zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania suit'u (pik, karo, trefl, kier) kolejnej karty krupiera lub gracza,

Należy wytypować wysokość karty krupiera względem 8, wysokość karty gracza względem 8 – zakład ten wygrywa w momencie poprawnego wytypowania wyniku z dostępnych możliwych: poniżej, powyżej lub równe 8.

Należy wytypować jaka będzie 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).

Należy wytypować jaka będzie 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.

Należy wytypować jaka będzie 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.

